

LitRPG



D-Dart

ИМПЕРАТОР ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Был 2036 год, уже как год прошел после дебюта виртуальной игры "Полководец". С выходом он всегда занимал первую строчку в списке виртуальных игр. Многие погружались в мир "Полководца" в погоне за славой и богатством. В нем царили безграничные возможности. Именно тогда Ан Джэюн и встретил Ким Донгсу. Уже тогда он сделал себе имя в другой VR игре, но он всегда желал найти себе товарищей, для того чтобы начать все с нуля. Так получилось, что они сошлись...

Император Одиночной Игры

Глава 1. Великий Палач

Улбрид Вудс*.

Это было труднодоступное место для игроков выше 250 уровня. Здесь обитали свирепые однорогие волки, так же именно здесь находился босс Шрамированнолицый 355 уровня. Он был, без сомнения, одним из сильнейших среди 9 высокоуровневых боссов до сих пор найденных в игре. Он был монстром среди монстров.

Только игроки самого верхнего эшелона в самой популярной игре "Полководец" могли дойти до него. Именно поэтому Улбрид Вудс было одним из самых тихих мест. Из более чем 10 миллионов игроков лишь чуть менее 5 тысяч могло добраться сюда.

Однако сейчас место было заполнено игроками.

Сейчас здесь присутствовало более сорока игроков, заполняя периметры между каждым деревом. Некоторым приходилось стоять на ветвях деревьев не уступающим в размерах колоннам Парфенона*.

А в центре всего этого события стоял один человек.

Одет он был в подобие повседневной одежды. Она напоминала военную униформу по окрасу, что хорошо сочеталось с окружающей обстановкой. Выглядел он абсолютно непримечательно, с виду больше похож на туриста.

А окружающие его игроки были в униформах желтых или зеленых цветов. Мужская сторона была экипирована в длинное офицерское пальто времен второй мировой, а девушки были в обтягивающих гольфиках и приталенных юбках совсем не пригодных для передвижения по лесу. Красиво с виду, но не очень уместно в данной ситуации.

Стояла гробовая тишина.

"Братишка Донгсу!"

"..."

В ответ Ан Джэюну, его бывший товарищ лишь сильнее стиснул челюсти.

"Почему?"

Снова спросил Джэюн

"Мне жаль."

Извинился его собеседник с все еще плотно стиснутыми челюстями. Это все, чего смог дожидаться от него ошеломленный Ан Джэюн, всего лишь извинения, словно пощечина по лицу

"Ублюдок, ты это серьезно?!"

Он вспоминал время минувших четырех лет.

Был 2036 год, уже как год прошел после дебюта виртуальной игры "Полководец". С выходом он всегда занимал первую строчку в списке виртуальных игр. Многие погружались в мир "Полководца" в погоне за славой и богатством. В нем царили безграничные возможности.

Именно тогда Ан Джэюн и встретил Ким Донгсу. Уже тогда он сделал себе имя в другой VR игре, но он всегда желал найти себе товарищей, для того чтобы начать все с нуля. Так получилось, что они сошлись.

Они стали друг другу словно братья. Все долгие четыре года вместе с Ким Донгсу, Ан Джэюн истреблял монстров, рейд боссов, воевал с другими игроками. Они рисковали

своими жизнями на передовой виртуальной реальности. Было бы странно, не стань они так близки.

Связь между ними была не только длительной, но и крепкой. Они сотни раз погибали прикрывая друг другу спину. В игре смерть означала быть отрезанным от остальных на 48 часов и отдать врагу случайный предмет из своего снаряжения, добытым кровью и потом. И даже так, они были готовы рискнуть всем друг за друга бесчисленное множество раз.

Именно так к нему относился Ан Джэюн.

Он был для него другом даже ближе чем родная кровь.

Но теперь на его груди висела эмблема. Эмблема из пяти молний образующая водоворот.

Гильдия "Штормовые Охотники".

Они были конкурентами Ким Донгсу и Ан Джэюну которых требовалось преодолеть, чтобы взойти на олимп. И вот уже как последние четыре месяца между ними велась война.

"Братишка Донгсу, если ты хочешь устроить мне сюрприз вечеринку, прекрасно. Только не косплей этих выроdkов из Штормовых с*чат.

Выроdkов из Штормовых с*чат.

Только Ан Джэюн называл так Штормовых Охотников.

Полководец имел более десяти миллионов постоянно активных пользователей, а также более ста миллионов людей периодический играют в него. В игре никто не рискнул бы оскорбить словно дворовую собаку одну из Топ-30 гильдий "Полководца".

'Бл*дь.'

Конечно, Ан Джэюн прекрасно понимал, что на него надвигается

Косплей? Сюрприз вечеринка?

"У вас ребята похоже все плохо с юморком."

Ан Джэюн конечно не был слишком умен, но и не был столь глуп, чтобы не осознавать всю серьезность происходящего.

"Ты сказал мне как можно быстрее прибыть в Улбрид Вудс, я то думал, что вы нашли золоторогово волка или что-то в этом роде. Я даже не доел своего жаренного цыпленка, чтобы как можно скорее прийти. И что я тут вижу? Мало того что ты предал меня, но ради чего? Штормовые охотники?! Из всех Топ-30 гильдий почему именно эти лохи?"

'Ааааа!'

Ан Джэюн было думал, что его разорвет от злости продолжи он думать о происходящем.

"Хорошо, хорошо, просто великолепно. Позвольте мне услышать причину первого."

"Мне очень жаль."

"Сколько они тебе предложили? Скажи мне, сколько стоит нож в спину своим товарищам?!"

"Я не предавал своих товарищей."

В ответ на слова Ким Донгсу, Ан Джэюн приложил руку к уху, словно не расслышав его.

"А? Я все правильно услышал? Ты сказал "Я не Предавал"? Национальный институт корейского языка изменил определение слова "предательство", и я об этом не знал? Или же я просто не расслышал? Если все действительно так, то следовало бы написать петицию о данной ошибке."

"На сегодняшний день, гильдия "Хахве маска" является дочерней группой гильдии "Штормовых охотников"."

"Ха-ха-ха."

Ан Джэюн просто стоял на месте и нервно смеялся. За свою жизнь он смеялся множество раз, но никогда бы он не подумал, что будет смеяться вот так, в пустоту.

А в ответ на смешок Ан Джэюна, Ким Донгсу окончательно добил его.

"Мне очень жаль Джэюн. Но тебе не удастся сбежать отсюда живым."

Внезапно смех прекратился и Ан Джэюн стал мрачнее.

В глазах появился леденящий душу холод. Даже в виртуальном мире это пробрало до мурашек. Некоторые из окружающих глубоко вздохнули. На них внезапно навалилось удушье.

В этот момент из-за дерева вышла девушка.

Модельный рост и притягательные формы. Была она в плотно прилегающей юбке и рубашке с короткими рукавами. Ее длинные, прямые волосы были завязаны в хвост, создавая впечатления энергичной девушки.

К тому же, она была невероятно красивой.

Ее губы сложены в полукруглой дуге, образуя очаровательную улыбку. Казалось ее улыбка словно дурман.

Все так же улыбаясь она посмотрела на Ан Джэюна.

"Ан Джэюн."

Обратилась она к нему.

"Ц... Чой Суйлин."

Чой Суйлин.

Она жила в другом мире нежели Ан Джэюн, и будет продолжать жить так, как он не сможет себе даже представить.

Она была наследницей в семье крупнейших южнокорейских конгломератов. От рождения в ней воспитано стремление быть на вершине. Она была ведущей моделью в Корее, так же она одна из самых выдающихся бизнес леди, в будущем ей суждено стать ведущим лидером в Корейской мировой экономике.

Когда она впервые появилась в "Полководце", миллионам людей было интересно каких высот способна достигнуть столь талантливая девушка при всем ее выдающимся окружении.

Как будто оправдывая ожидания окружающих Чой Суйлин стала одним из лучших игроков Кореи. Она собрала под собой лучших игроков Азии, чтобы сформировать гильдию "Штормовых охотников". И благодаря ее усилиям, "Штормовые охотники" вошли в Топ-30 гильдий "Полководца".

Казалось никто не мог встать у нее на пути. По крайней мере, во всей Азии у нее не было соперников. Даже если она во всеуслышание заявит об это, никто не посчитает это высокомерием с ее стороны, лишь холодным и твердым фактом.

Все было так... Пока не объявился Ан Джэюн.

"Ан Джэюн."

"Мои уши широко раскрыты, тебе нет нужды повторять мое имя дважды. К тому же, с каких это пор мы стали так близки, чтобы называть друг друга нашими реальными именами? Если ты не хочешь, чтобы я отрубил тебе голову и не сыграл с ней в футбол, то закрой свой рот."

"Ан Джэюн. Ан Джэюн... Ан Джэюн."

"Эта Стерва!"

Ан Джэюн еле сдерживал себя от того, чтобы не высказать свои мысли в слух. Глядя на

него, Чой Суйлин выпустила очаровательную улыбку.

"Ну? И что ты думаешь о данной ситуации? Классно, не правда ли?"

Четыре месяца назад гильдия "Хахве маска" и гильдия "Штормовые охотники" вступили в войну.

"Хахве маска" росла с поразительной скоростью, всего за четыре года, она стала достаточно сильной чтобы пошатнуть позиции Топ-30 гильдий "Полководца". Первым противником "Хахве маски" стали "Штормовые охотники".

Они сошлись между собой в нескольких битвах, и в конце концов они пришли к поединку один на один между сильнейшими бойцами гильдий.

Чой Суйлин... Нет, Абсолютная Королева Шорма Сразилась с Ан Джэюном, более известным как Великий Палач Хурокан.

На прямую трансляции их сражения было продано более 600.000 билетов. Даже с ценой в 10.000 вон за один билет, они продали все это за неделю. Это лишь показывало, насколько же заинтересовано наблюдал весь мир за исходом их сражением.

Повсюду разгорались массовые споры по этому поводу.

На одной стороне была Королева Шорма игравшая еще со времен начала бета-тестирования и никогда не покидавшая Топ-50 лучших игроков "Полководца". На другой стороне был Великий Палач начавший играть спустя год после дебюта игры, но сумевший войти в Топ-100. Он уже убил 33-ех игроков из этого списка.

Однако реальный бой не оправдал ожиданий зрителей. Это было одностороннее уничтожение оппонента.

Абсолютная победа Ан Джэюна.

Словно щенок вышел на схватку с тигром. Ан Джэюн полностью подавил Чой Суйлин.

Благодаря этой победе Гильдия "Хахве маска" перестала быть одной из многих претендентов на вступление в Топ-30 ведущих гильдий "Полководца", все это стало лишь вопросом времени.

Уже факт того, что у "Хахве маска" появится спонсор в лице одной из ведущих телевещательной станции означало ее вхождение в Топ-30. Оставалось только ожидать пока телестудии проведут ежегодную переоценку ведущих гильдий "Полководца". Многие спонсоры стали собираться вокруг "Хахве маски", в то время как спонсоры "Штормовых охотников" постепенно сдавали назад.

"Прямая трансляция начнется через два месяца!"

Все, что оставалось Ан Джэюну это только ждать. Всего через два месяца он получит славу и богатство к которым он так давно и упорно стремился.

Вот почему он не мог понять Ким Донгсу.

Почему он предал его?

Чего он хотел этим добиться?

Ан Джэюн знал только одно.

Чой Суйлин. Эта стерва сделала все, чтобы оставить Ан Джэюна в дураках. Он не знал как она все это провернула, но ее план прошел на ура. Она хорошо подготовилась перед тем как отправить Ан Джэюна в Ад.

"Хватит на нас так смотреть, скажи что-нибудь. К примеру, как ты себя чувствуешь?"

"Чувство, словно мне отрубили голову и сыграли с ней в футбол. Да чего я объясняю, ты и так меня прекрасно понимаешь."

"Ты все еще шутики шутишь? Впечатляет."

Выражение Чой Суйлин изменилось. Ее улыбка пропала, и она приняла серьезный вид, подобающий гильдмастеру "Штормовых охотников".

"Я дам тебе последний шанс. Встань на колени и поклянись мне в верности. И так и быть, я приму тебя тоже."

Казалось, Чой Суйлин так и хотела сделать из него послушного раба.

Ан Джэюн на какое-то время ушел в раздумья.

Если он прямо сейчас пошлет её на х*й, то гильдия "Штормовых охотников" будут преследовать его хоть до края земли, что бы убить его. Жизнь они усложнят ему этим в разы. В довершение всего, его гильдия "Хахве маска" так же будут искать его смерти.

Логично было бы уступить.

Унижение?

Унижения ничто по сравнению с тем, что он потерял все чего так долго добивался. Если бы здесь был старый Ан Джэюн, жалкий, побитый жизнью дворняга, то он бы без замедления отбросил свою гордость.

Он порадовался бы самой возможности прислуживать такой красавице. Бегал бы у ее ног и вилял бы хвостиком, чтобы его заметили.

Нет, нынешняя ситуация почти не отличается от прошлого.

Он потерял все, что у него было. И только гордость оставалась при нем.

Гордость, о которой никто не заботился.

Дешевая... Никчемная гордость.

"Никогда бы не подумал, что приду к осознанию таких вещей в подобный момент."

Он отказался от подобных мыслей.

Ан Джэюн мог бы подарить свою гордость любой проходящей дворняге, но не ей.

"Твой ответ?"

На вопрос Чой Суйлин, Ан Джэюн продолжал молчать.

"Джэюн!"

Ким Донгсу призывал к нему, но Ан Джэюн продолжал игнорировать и его тоже. Вместо этого, его руки быстро крутанули циферблат на его наручных часах.

"Ах!"

"Твою мать, он с ума сошел?"

"Всем приготовиться!"

Чой Суйлин, Ким Донгсу и остальные быстро провели по своим часам.

Когда стрелка указала на нужный им номер, прозвучала команда.

"Активировать слот!"

В одно мгновение, липкая жидкость хлынула из их часов и покрыла их тела. Жидкость тут же обратилась в броню. Некоторые были экипированы в блестящие доспехи, кто-то в распускающуюся свободную одежду, а другие в испускающую святую ауру.

С другой стороны, Ан Джэюн был одет в обтягивающую черную кожаную броню. Он пронес рукой у своей талии и схватил висящую на ней хахве маску.

Он быстро одел ее и процедил сквозь щели для рта.

"Я заставлю вас жалеть об этом до конца своих дней."

Великий Палач Хурокан!

Он объявил войну гильдии "Штормовые охотники" и предавшим его "Хахве маске".

Глава 2. Великий Палач

"Вот эти, за 10.000 вон."

Ан Джэюн вытащил две пятитысячные купюры из бумажника. Работник на пол ставки медленно повернул свою голову.

Ан Джэюн поправил свою толстые очки и снова повторил.

"Я могу получить свой лотерейный билет?"

"Ах да, извините."

Работник вышел из оцепенения и взял деньги. Затем он так же не спеша взял лотерейный билет и передал его Ан Джэюну. При вручении билета он продолжал всматриваться в лицо Ан Джэюна.

"Хм, я нигде вас раньше не встречал?"

Положив билет в бумажник, Ан Джэюн покинул магазин, так и не ответив.

Работник снова наклонил свою голову.

"Мне кажется я его где-то уже видел... блин, не могу вспомнить."

Он покачал головой и схватил планшет со стойки с бумагами. Снял видео с паузы и продолжил с интересом наблюдать.

— Мистер Ким Донгсу, как обстоят дела на данный момент?

— Дракон Альбинос получил тяжелое повреждения правого крыла. Наша первоначальная цель достигнута.

— А как насчет потерь?

— Мы потеряли пятерых.

— Вы думаете, вам удастся убить Дракона Альбиноса?

— Гильдия "Штормовых охотников" — это сильнейшая гильдия "Полководца", а наша группа "Хахве маска" является сильнейшим атакующим звеном. Мы не переживаем на счет успеха или поражения. Все это лишь вопрос времени — это единственное что нас интересует.

— Как романтично.

— Ха-ха. Ну, не без этого, иначе кто бы отважился пойти на такие лишения?

Работник слегка улыбнулся при просмотре этого видео.

"Как и ожидалось от гильдии "Штормовые Охотники". Они действительно лучшие. После объединения с "Хахве маской" остальные гильдии остались не удел."

Но в его улыбке чувствовалось некое разочарование.

"И все таки. Если бы Великий Палач остался с ними... Чем же теперь он занят? Неужели он забросил игру?"

Работник снова наклонил голову в раздумьях над этим вопросом. Но больше за этим ничего не последовало.

Вскоре, он молча вернулся к просмотру видео.

А про Ан Джэюна он давно забыл.

★★★

"Блять. Я не могу поверить, что человек не может купить лотерейный билет дома через интернет в наше-то время. Зачем приходить за ним лично? Беспокоятся, что пятилетние дети начнут их покупать?"

Ан Джэюн стиснул зубы, вспоминая о недавнем продавце.

Но гнев его вскоре утих. Он вспомнил видео которое тот смотрел.

"Дракон-Альбинос. Уровень 439."

Ан Джэюн уже смотрел эту трансляцию. Он даже купил билет за 30.000 вон, чтобы увидеть этот рейд. "Штормовые охотники" провалились четыре раза, и лишь на пятой

попытке смогли преуспеть и то с натяжкой.

'Если бы я был там со своей старой командой, то убил бы его с первой попытки.'

Как грустно.

Как грустно, что "Штормовые охотники" не провалились, и еще грустнее то, что его там нет.

Происходящее сильно вгоняло его в тоску...

"Черт. Убей я его и никакие лотерейный билеты мне бы не сдались."

Дракон Альбинос был очень ценен.

Он был просто огромной горой денег. Он был самым высокоуровневым монстром в "Полководце" на данный момент. На каждый заход было распродано более 500.000 билетов на прямой эфир. Если бы рейд прошел успешно, то уже подредактированное видео набрало бы десятки миллионов просмотров.

'Я слышал, они продали более 350.000 живых билетов. Каждый стоимостью в 30.000 вон.'

Живой билет позволяет наблюдать за всеми событиями в реальном времени.

Хороший монтаж видео требует больших затрат, но они легко набрали свыше трех миллионов просмотров только на первой неделе. Хотя тебе и доставалось всего сорок процентов после уплаты налогов и сборов, этого было более чем достаточно.

Но есть еще кое-что.

"Босс 430-го уровня. Цена лута будет..."

Высокоуровневые монстры, особенно боссы, приносили большие деньги.

Драконы были особенно дорогими. Все от кончика языка до самой задницы можно было продать за приличную сумму.

Их шкуры использовались в создании брони, а их кости для оружия. Сердце дракона было величайшим материалом для магического вооружения, его мясо и органы могут быть использованы в качестве материалов для зелья, а его глаза можно было продать за огромные деньги частным коллекционерам...

"Если на уровнях 400+ всплывет уникальный предмет, то ни один торговец не рискнет подсчитать его стоимость."

По крайней мере предметы 350 уровня очень дороги. Цена идет на миллионы. Выше 400 уровня или просто редкие предметы уходили за десятки миллионов. Если кому-то посчастливится создать уникальный предмет, то на вырученные деньги он легко может позволить себе дорогой спорт кар. "Полководец" был переполнен богатенькими людьми готовыми в любой момент раскошелиться ради подобных вещичек.

Принимая все это во внимание, гильдия "Штормовых охотников" сможет выручить порядка ста миллионов вон за этого Дракона Альбиноса.

Такова была данная эпоха.

Просто убив уникального монстра в игре, можно было заработать больше, чем на работе в крупной корпорации за целый год.

"Черт побери."

Ан Джэюн мог стать героем данной эпохи. Ему просто стоило припасть к ногам и повилать своим хвостиком, просто продать свою никчемную гордость той женщине...

Если бы его гордость не затмила ему ум, если бы он не объявил им войну из-за злости за предательство, просто уступил и продолжил вместе со своим другом... Он бы не покупал сейчас лотерейные билеты и не выживал бы на одном плече.

Поганые сожаления.

"Черт побери."

В итоге я остался наедине со своими сожалениями о том дне.

В тот день он был предан, слова, которые он прокричал — преследовали его в кошмарах. Он частенько вымещал злость на своей подушке просыпаясь по ночам.

Ан Джэюн упал склонив голову.

"Черт побери..."

Еще бы чуть чуть.

Если бы его не предали, он бы получил и власть и богатство вместе с остальными.

Но нет, именно те предатели получили все это. Их странички в соц. сетях переполнены фотографиями того, как они разъезжают на дорогих автомобилях, собираются на вечеринках в честь дня рождения знаменитостей и одеваются в лучшие бренды.

В итоге только Ан Джэюн остался плавать в дерьме.

"5 лет...."

Ан Джэюн уже было за двадцать пять. Он подходил к отметке в 30 лет так ничего и не заимев у себя за спиной. Он был далек от богатства и славы, и вообще сводил концы с концами при его то игровых навыках.

Бззз!

В это же время завибрировали часы Ан Джэюна. Он проверил свой экран и приложил его к уху.

"Брат Тэйон".

— Йоу, Джэюн.

"Что случилось?"

— Чемнибудь занят в последнее время? Еще играешь в "Полководца"? Ты же не удалил своего персонажа, верно?

"Персонаж остался, но игру я забросил."

— На каком ты уровне?

"250".

— Отдашь?

"Дружище, не шути со мной. Или ты серьезно в нем заинтересован?"

Ан Джэюн стиснул челюсти.

Он объявил войну "Штормовым охотникам" и его предателям. Он выступил один против всех.

По началу все было не плохо. Ан Джэюн был силен. На его уровнях у него не было соперников. Он мог одолеть противника и выше его по уровню, даже при раскладе 4 к 1. Поэтому в начале он просто убивал каждого встречного противника. Он очень не плохо подзаработал. Экипировка "Штормовых охотников" была не лыком шита. При каждом их убийстве он зарабатывал, столько же, сколько и высокооплачиваемый специалист за месяц.

Проблема заключалась в выносливости. Умри он хоть раз — и потеряет доступ к игре на два дня. Ведь он сталкивался и с сотнями игроками Топ уровня.

В результате, их разница в выносливости превратилась в разницу в уровнях и экипировке. Ни одна гильдия и рейд группа не примет его в свои ряды, а большинство даже не стало бы покупать у него вещи. Чой Суйлин страшная женщина. Она давила на Ан Джэюна не через игру, а через реальный мир.

В конце концов, Ан Джэюн сдался. Когда у него забрали его оружие, он бросил

"Полководец". С тех пор он не играл. Он просто наблюдал за тематическими видеороликами и видео трансляциями.

Это не значит, что он отказался от игры. Он засматривался и на другие виртуальные игры, но ни одна не приносила столько же как "Полководец". Ему удалось попасть в одну игру под названием "Легенда", которая смогла принести ему прибыль чтобы не свести концы с концами.

Он встретил Юнг Тайона именно там. Он был ростовщиком. Он искал опытных игроков, подобных Ан Джэюну которым не удалось реализовать себя в играх и предоставлял им деньги, а потом собирал проценты.

Они не особо много контактировали. Ан Джэюн был гением среди гениев в виртуальных мирах, от того администраторы "Легенды" заблокировали на год его лицевой счет. Юнг Тайон был первым, кто разорвал все связи с Ан Джэюном.

А теперь он звонит и сыпет соль на его старые раны. Понятное дело, что ему было не очень приятно.

— Извини.

"Просто ближе к делу. Я устал от всего этого дерьма."

— Ты наверняка интересуешься работой в китайских мастерских? Это 5 миллионов вон в месяц, без учета бонусов. Платят наличкой.

Услышав его слова, Ан Джэюн больше огорчился, чем приободрился.

"Блять."

Китайские мастерские. Это одна большая порочная система. Работая там ты становишься машиной, права человека на тебя не распространяются. Все там просто роботы, их личности, их таланты, там — они не кому не нужны. Просто комбайн по созданию денег.

Это самое последнее место куда ты решишься податься.

Люди не находя нормальной подработки отправляются туда. Для старых ветеранов вроде Ан Джэюна работа там не отличается от продажи своих рук и ног. Он потерял все, из-за своей маленькой гордости и оказался на самом дне.

Понимая, до чего он докатился появлялась лишь жалость к самому себе.

"Дружище, я Великий Палач. Я 733 раза убивал этих выроdkов из "Штормовых охотников", и ты предлагаешь мне пойти в китайскую мастерскую и вкалывать там словно последняя собака?"

Если бы он хотел продать свою гордость, то давно бы уже это сделал.

— Ладно, не напрягайся так. Условия отличные. К тому же ты все равно не сможешь сделать много денег на "Полководце" пока на тебя охотятся все Топ гильдии. Рост твоего уровня тоже остановился. Раньше ты бы мог стоять на вершине, но твой 250 уровень едва ли дотягивает до Топ. Ты ведь и так прекрасно понимаешь, что это значит? Из более чем 10 миллионов игроков, уже более ста тысяч обошло тебя.

"Я прекрасно понимаю, что..."

— Проглоти свою гордость и поработай там годик. С твоими навыками, ты легко сможешь заработать около 100 миллионов вон. Тебе скоро тридцать. Здесь все по другому. Заимей хотя бы 100 миллионов к этому моменту.

"Нет, нет, нет, у меня и так все в порядке. Я вешаю трубку."

— Позвони мне, если передумаешь. Для тебя всегда найдется место.

Ан Джэюн слегка крутанул циферблат свих часов с выражением полного гнева. Звонок завершен. Он было хотел выкинуть свой телефон, но это было невозможно на телефонах

типа — часы. Даже если бы и мог, то не стал бы этого делать из-за его стоимости.

"Черт побери."

Скажите, что все могло быть и хуже? Но не для Ан Джэюна, он просто хотел очнуться из этого кошмара.

И все же,

"5 млн."

Он не хотел так опускаться и продавать свою жизнь.

Кроме того, в одном он был уверен точно.

"Полководец" для меня сейчас недоступен, но и это не единственный вариант. Если я правильно понимаю, то около 100 миллионов пользователей так же как и я в ожидание нового хита, чтобы уже там начать все с нуля, что бы создать свою гильдия и выбить себе место в топе... За два, три года я мог бы..."

У Ан Джэюна определенно был талант. Он мог быть необщительным, глуховатым, безнадёжным в спорте, и необразованным в реальной жизни, но в игровом мире ему не было равных.

Ан Джэюн уже поднял руку.

"Юнг Тайон."

Он знал, что было немного неразумно принимать предложение от которого только что же отказался, но он не придавал этому большого значения.

[Вызов Юнг Тайона.]

Ан Джэюн приложил часы к уху, и стал прислушиваться к мелодии. Это был Майкл Джэксон — Billie Jean... Прошло уже пол века, а эта песня все так же свежа на слух.

И в этот момент.

Бум!

Гигантский грузовик врезался в остановку на которой стоял Ан Джэюн.

— Хорошее решение, Джэюн! Давай сделаем это! При таких-то условиях нельзя было не согласиться. Алло? Джэюн? Ты тут?!

Ан Джэюн.

Ему было 29 лет.

Глава 3. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (Часть 1).

В 2010 была эра смартфонов. Они изменили жизни миллионов людей.

Но технологии продолжали двигаться вперед, и в 2030 году, эпохе смартфонов пришел конец. Сейчас новая эра виртуальной реальности. Peach Corp. занималась созданием электронных девайсов для подключения к VR — V-Gear, что ознаменовали начало новой эпохи. Всего за 20.000 долларов, любая семья могла погрузиться в мир виртуальной реальности.

В эпоху смартфонов не было аналогов VR. Виртуальная реальность стала не просто одной из новых технологий нового мира, появился новый контент, разработанный только для виртуальных миров.

Среди них VR игры были наиболее популярны.

Игровые компании не стеснялись инвестировать миллионы, а то и миллиарды долларов в разработку новых технологий. Как результат, они выпускали более качественный контент нежели в любых других областях.

В то же время это стало началом войны.

Из-за подобных инвестиций и вложений с их стороны, каждая игра была на должном

уровне, не было определенно лучших среди них.

Это стало воюющей эпохой.

Игровые компании стали проводить различные манипуляции ради повышения их доли на мировом рынке, из-за чего многие обанкротились. Положившей конец этой воюющей эпохе не была крупной корпорацией по разработке игр, а ИИ разработанный компанией Tobot Soft. Именно на основании их ИИ был создан "Полководец".

"Полководец".

В типичном фэнтези мире, эта игра не слишком отличается от других VR игр на мировом рынке. На самом деле, все было гораздо скромнее, если сравнить с играми, где игроки сражались в космосе или полетах на собственных крыльях.

Все дело было в ее масштабности и стабильности, сделавшие ее несравненной среди остальных.

Секретом Tobot Soft стала маленькая ложь относительно области управления ИИ под кодовым названием М.И.

Если говорить начистоту, то игра контролировалась вовсе не компанией, а программой ИИ. Его первоначальная стоимость разработки была огромной, но затраты на ее создание и обеспечение были незначительны. В то время, когда зарплаты программистов по VR играм были заоблачные, этот метод показал себя наиболее эффективно. ИИ не нужна зарплата.

Плюс, было очень легкой производить копии ИИ в массовом диапазоне. Для того, чтобы нанять тысячу программистов потребуется не менее шести месяцев, а для того чтобы создать тысячу копий ИИ уйдет всего месяц.

Бесчисленные ИИ работали над контролем и управлением серверами, как следствие "Полководец" стал лучшей VR игрой.

Десять миллионов это не маленькая цифра.

Для подключения к VR играм требовалось устройство VR. Peach Corp. контролировала 70 % VR устройств на мировом рынке, а самое дешевое VR устройство — V-Gear модель 1 уровня стоила 20 тысяч долларов.

Помимо этого, только создание персонажа в "Полководце" стоило 2,599 тысяч долларов. После этого вам дается 3 месяца бесплатной игры, а дальше требовалась оплата в 799 долларов в месяц.

По корейским меркам 20 миллионов вон — чтобы купить игровое устройство, еще 3 миллиона, чтобы создать персонажа, и еще 800 тысяч каждый месяц.

И в ней присутствовало десятки миллионов людей удовлетворившие подобные требования.

Один экономист сказал:

"Если посчитать средний годовой доход игрока в "Полководце", то получится около 80 тысяч долларов. Игра с более 10 миллионами пользователей, при среднем доходе в 80 тысяч. Это сопоставимо с доходом целой страны."

Бизнесмены почувствовали сладких запах денег.

Множество компаний и корпораций стали спонсировать именитых игроков "Полководца". Известные игроки, особенно входившие в рейтинг Топ-100, были просто увешаны рекламой словно елка под рождество, а стоимость "гирлянд" шла на миллиарды вон.

Самое главное, в Полководце было весело.

Игроки своей нечеловеческой силой уничтожали монстров различными навыками, а

магия была лучше чем в фильмах, а тот факт, что игрок мог умереть в любой момент делало игру более захватывающей, нежели спортивные мероприятия.

Кто-то однажды сказал,

"Появление игр VR больше всего затронуло спортивную и кино индустрии. Независимо от того, насколько захватывающей может быть спорт, в нем ты неставишь на кон свою жизнь, в отличии от VR игры, где ты можешь умереть в любой момент. Неважно, насколько хорошо сделаны фильмы, в конце концов, кино — это просто кино. Это набор сценариев, в то время как в VR мирах игроки создают свои собственные сценарии. Игровой персонаж — это вторая жизнь, и в этом мире, фильм не сопоставим с данными реалиями жизни."

В наше время, можно получить богатство и славу играя в футбол, участвуя в Лиге чемпионов. Как результат — многие стремились взобраться на эту вершину.

Однако.

Лишь горстка игроков довольствовалась богатством и славой.

"Не говоря уже о том, что ПК игры не идут не в какое сравнение с VR. Вы ничего не добьетесь просто повышая свой уровень. Все дело в таланте. Хотя это просто РПГ игра, но у вас все равно не получится стать известным даже имея вы высокий уровень и лучшую экипировку. Начни вы игру при таком настрое, вы просто сбежите спустя месяц игры. Вы должны наслаждаться этим. "Полководец" самая несправедливая игра. Если вы будете сравнивать себя с остальными, вы просто разовьете в себе комплекс неполноценности."

Действительно, VR более несправедлива нежели остальные виды игр.

Даже в ПК играх, есть хорошие и плохие игроки. В виртуальном же мире, где у каждого за спиной сверхчеловеческие возможности, разница в способностях была еще очевидней.

И это не все.

В "Полководце" лучший способ заработка идет на видео трансляциях.

Однако, только 30 каналов получили разрешение на вещание игры. В прошлом, на момент возникновения проблем в азартных играх и бранью в прямом эфире, большинство стран стало требовать лицензирования на определенные моменты телевещания. И в случае с "Полководцем" — только 30 студий имели на это лицензии.

Именно по этой причине Топ гильдий лишь 30. Гильдии спонсируемые этими студиями получали огромное преимущество.

Кроме того, деньги и влияние полученные на прямых эфирах и продажах живых билетах лишь укрепляли их авторитет. Хотя все стремились туда попасть, но со временем пропасть между гильдиями входившими в Топ-30 и не сумевшими туда попасть, лишь увеличивалась.

Они были в другой категории.

Когда "Полководец" преодолел рубеж в 4 года, то не было никого, кому удалось бы закрыть данный пробел.

За одним единственным исключением.

Гильдия "Хахве маска".

Все ее члены в битвах носили хахве маски. Несмотря на то, что большинство ее членов начали играть спустя год после дебюта игры, они продемонстрировали невероятные навыки и добились небывалых результатов. Со временем они пошатнули позиции Топ-30 гильдий.

И в середине этой бури был Хурокан.

Его прозвали Великим Палачом.

Прозвище было дано ему за беспрецедентный убой самых сильных игроков "Полководца".

Он был монстром среди монстров.

"Хурокан? Он настоящее чудовище, знаете, вроде тех, кто разрушает окружающую экосистему. В начале он бросает мяч со скоростью в 150 км/ч, чтобы потом бросить этот же мяч уже со скоростью в 250 км/ч. К тому же, уровень его игры гораздо сложнее остальных. Это касается всех ВР игр. Независимо от того, сколько времени ты готов потратить, ты не сможешь одолеть по настоящему талантливую человека. Даже если у тебя есть талант, то перед человеком с еще большим талантом ты никто. Уверю вас, Хурокан стоит на вершине как в таланте, так и в прилагаемых усилиях. Если бы он начал на год раньше, то к этому моменту у него не осталось бы противников."

Чудовище, разрушитель экосистем.

Нельзя описать лучше.

Это и послужило причиной, почему Хурокан стал изгоем.

"Почему же спрашивается "Хахве маска" предала Хурокана? Все просто. Иначе бы они стали изгоями среди Топ-30 гильдий. Во-первых, все пытались склонить Хурокана на свою сторону, но со временем поняли, что этого не произойдет. Хурокан не из тех, кто станет склонять голову перед остальными. Тигр может вырасти на собачьем молоке, но тигр — есть тигр, а собака — есть собака."

В Топ-30 лучших гильдий уже установилась своя экосистема.

Никто бы не стал стоять и смотреть, как монстр вроде Хурокана стал бы все разрушать. Но даже так, они лишь несли излишние потери пытаясь его остановить.

Хурокан. Пусть он получил прозвище Великого Палача, но он никогда не был замечен в стремление убивать. Всегда находилось парочка ребят решавшие напасть на него, на что он отвечал ответной агрессией. Хурокан никогда не планировал становиться "забойщиком".

Поэтому, когда гильдия "Штормовых охотников" выступила против "Хахве маски" и объявила войну Хурокану, то остальные Топ-30 гильдий стали оказывать ей скрытую поддержку, это было очевидно.

"Гильдия "Хахве маска" наверняка сильно благодарна Хурокану, но и столь же сильно чувствовали они свою неполноценность по отношению к нему. Предать Хурокана и вступить в гильдию "Штормовых охотников" или пойти против всех Топ-30 гильдий войной. Выбор был очевиден."

Каким бы не был удивительным Хурокан, но справиться одному против всех Топ-30 гильдий ему не под силам.

"В конце концов, Хурокан был удивителен до той поры, пока это не пошло ему же во вред. Вот почему он был предан "Полководцем".

Находясь в бегах от всего мира, у Хурокана не оставалось выбора, кроме как бросить "Полководца".

Но конечно, все это...

"Какого черта здесь происходит."

Происходило не сейчас.

"Как я оказался в прошлом..."

Ан Джэюн вернулся в 2036 год.

И он все помнит!

Глава 4. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (Часть 2).

Большинство мужчин немного падки к нарциссизму, когда любят себя перед зеркалом после душа. Это была странная, печальная, и довольно неудачная привычка

мужской половины.

Но Ан Джэюн вообще ненавидел смотреться в зеркало. Он не обладал красивыми внешними данными, да и просто чтобы рассмотреть что-нибудь в зеркале ему приходилось одевать свои громоздкие очки с толстыми линзами.

Но сейчас при взгляде в свое отражение с лица Ан Джэюна не сходила улыбка.

Это была не совсем привычная его улыбка.

Дзинь!

Это была освежающая улыбка. Это может показаться странным в глазах окружающих, но Ан Джэюн просто не мог спрятать своей улыбки. Глядя в зеркало он был обращен лишь к себе.

"Ты чертов неудачник", критиковал он себя.

Но улыбка на его лице не стремилась его покидать. Он стал улыбаться еще шире чем раньше.

"Да, тебе действительно досталась не легкая жизнь."

Ан Джэюн еще раз вспомнил последние мгновения своей прошлой жизни.

Это была автокатастрофа. После того, как он купил лотерейный билет, для себя он решил, что начнет все с чистого листа. Именно в тот момент в автобусную остановку врезался грузовик унося при этом жизнь и Ан Джэюна. Он даже не почувствовал боли, это была мгновенная смерть. В голове лишь пронеслось — 'Ах!' — и он получил тяжелый удар, а открыв глаза он очутился 1 января 2036 года.

'Я понимаю, что мне сильно не везло, но автокатастрофа? Это ж каким неудачником нужно быть, чтобы так помереть?'

Это было время, когда на всех автомобилях были встроены автономные навигационные системы, разработанные специально для предотвращения ДТП. Ну и конечно Ан Джэюну крайне не повезло погибнуть в автокатастрофе.

Но за всю его жизнь, ничего подобного с ним не случилось.

'Да, ты прожил дерьмовую жизнь.'

"Именно поэтому пришло время вы*бать удачу под хвост!"

Он вернулся в прошлое.

За этим не последовало каких-то лишений. Его память, тело, и мысли, все было в полном порядке. Конечно разочаровывало отсутствие каких-либо сверх способностей, но грех было жаловаться. Столь невероятные события случались лишь в кино или романах. Это знаменует началу его новой жизни, ведь теперь он главный персонаж, ибо второстепенным лицам второго шанса не дано.

Ан Джэюн много не раздумывал над произошедшим.

Все таки это очень похоже на обычный шаблон. Но Ан Джэюна не покидала мысль, что это всего лишь очень длинный сон. Конечно он даже не задумывался о таких вещах как эффект бабочки и последствиях, которые он окажет на мир. Он решил не заморачиваться над вещами, если они не приносят ему пользы.

Прямо сейчас лишь одно волновало его.

"В этот раз меня ждет огромный успех в "Полководце"."

Все просто.

Он знал, что "Полководец" был единственной возможностью для него изменить свою жизнь в лучшую сторону. В реальной жизни Ан Джэюн был немощным рабом жизни, с минимальной заработной платой, но в "Полководце", он был Великим Палачом, игровым

персонажем стоящим колоссальных денег и способный убить любого, кто посмеет встать у него на пути.

Иными словами, все, что сейчас было необходимо Ан Джэюну это инструменты для достижения поставленных целей.

"Сегодня — 1 января".

Сначала нужно бфло разобраться в происходящем.

Текущая дата 1 Января, 2036 года. 13:22, если быть точным.

'Если меня собирались отправить в прошлое, то почему не на год раньше...'

К сожалению, "Полководец" уже как 10 месяцев работает.

Если бы он попал на год раньше, как он того желал, то у него вообще не возникло бы трудностей.

Ну, в любом случае есть только сейчас. Вообще он уже был безмерно благодарен судьбе. Желать большего было бы жадностью.

"И все таки разрыв велик."

10 месяцев огромная разница. Пусть со стороны это так и не выглядит.

"Полководец" еженедельно обновляет рейтинг Топ-100, пусть туда и не входило огромное множество игроков. Но попасть в него мог каждый, если его уровень превзойдет определенные стандарты этого рейтинга.

Конкуренция среди Топ-игроков была жесткой. Ведь отображались имена только тех игроков, что входило в эту сотню, так же и с оплатой в этой сотне, она была абсолютно разной. Правила "Полководца" благоволили сильнейшим — чем выше твой ранг, тем больше нулей в твоём договоре.

В любом случае, почти все игроки Топ уровня начинали с самого старта игры.

"Вроде 5 месяцев? Супер Новичок Мийоу, кажется, он был одним и самых последних среди них."

Именно на этом и сделал себе имя Польский игрок по имени Мийоу.

Он начал "Полководец" ровно 144 дня спустя после дебюта игры и смог войти в Топ-100 к 2038 году, уже на четвертый год после старта.

Это значит, что ему потребовалось целых 3 года, чтобы сократить этот разрыв.

Мийоу тратил просто огромное количество времени на игру. Большинство Топ-игроков тратило на игру около ста часов в неделю. Правило ста. Это был определенный стандарт среди них. Играя 110 часов, означало увеличение своей эффективности на 10 %, 90 часов, снижение на 10 %. В "Полководце" оно так и называлось — правило 100.

В случае Мийоу, его показатель установился на 130 часах в неделю. Нормальные люди не могут играть так долго. "Полководец" требует высокой степени концентрации, ведь потеря концентрации означала смерть. А смерть в свою очередь означала 48 часов застоя. Было ясно, что лучше спать 8 часов ради полноценного отдыха, нежели 6 часов, и риска неминуемой гибели. В любом случае, Мийоу удалось войти в Топ-100, потому он и получил прозвище Супер Новичка.

Но что же делать, если разница 10 месяцев?

"Пусть я и не знаю тех титулов, что уже вышло, но я точно знаю все те, что ожидают всех в будущем. Если получится их заполучить, то мне удастся заполнить этот разрыв."

В обычном случае подобный разрыв преодолеть невозможно.

Но для Ан Джэюна вернувшегося со всеми своими воспоминаниями, это было вполне по силам.

В "Полководце" присутствуют различные титулы. Если игрок достигает чего-то, что не по силам всем остальным, первым обнаруживает важные находки, или просто выполняет какой-нибудь подвиг, то ему присуждается титул. Функция их очень проста — постоянное повышение характеристик персонажа.

Это система предназначена для первооткрывателей.

В большинстве игр, у новичков было преимущество в плане экономии времени. Они просто шли по уже пройденному пути. Поэтому вполне справедливо было и первопроходцам иметь свои преимущества.

О титулах не разглашалось никакой информации. Поэтому игрокам требовалось находить их самим, походу игры.

Однако сейчас Ан Джэюн был полон информации о предстоящих событиях и титулах последующих после них.

Он также знал лучшие охотничьи угодья и тактики для охоты на определенных монстров. Это было одним из его тузов в рукаве.

Конечно преодолеть разрыв в 10 месяцев задача не из простых, но не для Ан Джэюна.

"Мне придется сильно попотеть."

Была еще одна проблема.

"Но сейчас мне нужны деньги."

Ан Джэюн хорошо помнил 2036. В этот год его уволили с завода на котором он работал так и не объяснив причин, а все скопленные сбережения на тот момент подходили к концу.

'В лучшем случае у меня на руках будет 2,3 млн.'

Но для того, чтобы начать "Полководец" требовалось минимум 7 млн.

'Мне нужно достать еще 5 млн...'

Для подключения к "Полководцу" требовалось V-Gear устройство. К сожалению для Ан Джэюна, даже самая дешевая модель 1 уровня стоила 20 млн. вон.

Нужно больше золота.

Это стоимость недорогого авто. Сумма была не маленькой, но оно того стоило. Все таки V-Gear был ключом к виртуальным мирам.

Конечно, не обязательно было выплачивать все сразу. Можно было взять в рассрочку. Максимальный срок 12 месяцев, и в течение первых трех месяцев требовалось внести начальный взнос в размере 5 млн.

Так же затраты на создание персонажа в "Полководце". После создания давалось 3 бесплатных месяца, но и помимо этого требовалось около 2 млн. на прочие расходы. А на них рассрочка не рассчитывается.

В общем итоге выходило 7 млн.

"Моя кредитная карта не справиться с подобными расходами, а банк мне не одобрит подобный кредит. Если забрать депозит за квартиру, то я останусь на улице вместе со всем оборудованием... уж проще попросить себя ограбить."

Ан Джэюна уже знал что делать.

"Придется снова обратиться к ростовщикам."

Частные займы.

Ан Джэюн ненавидел ростовщиков, как в принципе и всех остальных, но тут он понимал, что это единственный способ достать такую сумму денег в сжатые сроки. Конечно, этим он свяжет себя по рукам и ногам обязательствами, но получение 5 млн. вон честным трудом займет не меньше 3—4 месяцев, а это все равно что остаться на время без рук.

'Так, с деньгами все ясно, что теперь?'

Ему следует составить планы на будущее.

Основным заработком в "Полководце" было убийство рейд-боссов. Так же это самое прибыльное дело.

Но все таки, рейд-боссы на то и рейдовые, на их убийство требовалось собрать рейд группу.

Ан Джэюн знал наверняка. Хотя Хурокан был силен, но соло рейд не потянул бы. Все потому, что Хурокан мечник. Мечники это авангард группы, их задача врываться в стан врага, чтобы дать дорогу своим товарищам.

Помимо этого для рейда требовалось собрать игроков различных профессий и классов. Если монстр обладал специфической магией или возможностями, то твоя задача обнаружить в них слабости и воспользоваться ими. Только в редких случаях можно было полагаться лишь на грубую силу.

"Черт."

Уже мыслить иначе — просто иррационально.

Ан Джэюн обладал поразительными навыками и познаниями о будущем. Через два года он спокойно бы мог войти в одну из экс-групп Топ-30 гильдий. Экс-группы, это потенциальные члены Топ-30 гильдий, группа запасных иными словами.

Если игрок отличится, то он может войти и в основной состав. Конечно, вместе с этим к нему придет и богатство и слава. Все, что требовалось бы от игрока, так это сотрудничать со своей гильдией.

"Черт."

Но Ан Джэюна не устраивали подобные планы.

Он не заботился о логичности своих решений.

"Как будто я стану пресмыкаться перед этими выродками."

Просто потому что Ан Джэюн угрожал их позициям, они разрушили его прошлую жизнь. Как результат Ан Джэюн бросил "Полководца", с ним остались лишь горечь и гнев. Он никогда не забывал обо всех своих гонениях, унижениях и тяготах, с которыми ему пришлось столкнуться после предательства "Хахве маски". Конечно, это не повод для жалости, но к нему порой закрадывались и мысли о самоубийстве.

Конечно, сейчас ничего из этого не происходило, но это все очень сильно отпечаталось в воспоминаниях Ан Джэюна.

Присоединиться к одной из этих гильдий и стать их послушным псом?

Ну, как вариант, если бы он был таким псом.

Но Ан Джэюн не животное. Он человек. Его жизненные принципы и человеческие ценности не позволили бы поступить так с собой после всего пережитого.

"Класс, которым ты можешь проходить в соло рейды... класс, которым ты можешь играть в одиночку."

Ан Джэюн продолжал ломать голову над этим.

"Какой класс в "Полководце" способен вывозить все в одиночку?"

И в попытках решить данный вопрос,

"Точно!"

Лампочка в голове взорвалась.

"Богатенький Лич."

Был один случай.

Пока все воевали с ордами монстров со своими гильдиями, был один человек, что преуспел в соло-рейдах.

Его прозвали, Богатенький Лич.

"Точно, был ведь такой парень!"

У него был класс Некроманта.

"Полководец" имеет огромный выбор классов.

Но даже в одном и том же классе, можно пойти разными путями, в зависимости от выбранного древа навыков и вложенных очков статистики.

И даже так, были популярные классы и не очень. Это была действительно РПГ игра.

Некромант в "Полководце" относился к непопулярным классам.

Сам класс не был плохим. Они могли применять проклятия, призывать нежить, големов и использовать атакующие заклинания, как и другие маги. Была даже возможность модификации своего тела для увеличения своего боевого потенциала. Поэтому это был, в своем роде, уникальный класс.

Проблема заключалась лишь в том, что прокачать все эти навыки одновременно, было фактически невозможно.

"Полководец" имел систему — древа навыков. Чтобы выучить высокоранговые заклинания, требовались высокоранговые книги, даже для низкоранговых навыков требовалось иметь определенный уровень прокачки. Было множество способов поднять ранг своих заклинаний, но самый действенный способ — это их неоднократное повторение.

Естественно, для того, чтобы приобрести навыки высокого уровня, требовалась комбинация низкоуровневых заклинаний. Невозможно было добиться хороших результатов, если относиться ко всему этому, как к хобби.

Но почти все игроки стремились показать лучший результат, нежели их конкуренты, так что большинство действовало ради эффективности, нежели ради удовольствия. Потому-то, некромант и был менее популярным классом. Это и стало причиной того, что большинство игроков даже не задумывалось о таком классе, как некромант. Став некромантом, можно действительно получать удовольствие от игры, но высоких результатов ты не достигнешь.

Помимо всего этого некроманты отставали в самом главном аспекте "Полководца" — в рейдах. Стандартный маг мог гораздо больше, чем некромант. Их атакующие заклинания были гораздо сильнее. Проклятия — это магия типа "дебафф", но и некроманты не были единственными, кто мог ими пользоваться.

Самый большой минус — некроманты могли прокачивать только один атрибут. Нарушение этого, влекло за собой огромный штраф для более высокоуровневых игроков, когда речь заходила об убийстве монстров. Игроки могли рассчитывать на увеличение своего урона при объединении атрибутов более чем в два раза, но не некромант.

Магия призыва — еще сложнее. Во-первых, она требует больших вложений. Некроманты для призыва использовали ядра, выпадающие из монстров. Были конечно и другие способы призыва, но ядро многократно усиливает призываемое существо. Ко всеобщему сожалению хорошие ядра обходились очень дорого. Экипировка Топ-игроков стоила миллионы вон, к сожалению, и ядро для некроманта обходилось так же дорого. Это было бы оправданно, если бы некромант призывал одного или двух существ, но некромант мог контролировать до ста голов.

Было бы так же неплохо запастись ядрами на все время, но с ростом некроманта приходилось менять и ядра.

Есть еще один нюанс. Призываются явно не топ-модели. Реальные двигающиеся скелеты перед глазами вызывают очень противоречивые чувства, это тебе не ПК. Что уж говорить о призываемых упырях или зомби... выглядят они, откровенно говоря, дерьмово. Не каждый сможет наслаждаться своей игрой в подобной обстановке, да и тот кто сможет, не будет считать это нормальным.

Но везде есть исключения, был один игрок сумевший войти в Топ-100.

Его никнейм Гимала, а его прозвище, Богатый Лич.

Все в принципе ясно и по его прозвищу, в реальной жизни он был очень богатым человеком.

Его реальное имя Субрата Дута. Он 33-х летний мульти-миллионер, который сколотил себе состояние на разработанном им приложении. Игра стала для него хобби, ему доставляла удовольствие давка других с помощью своих денег.

К сожалению, деньги не помогли ему в "Полководце". У него не было таланта в VR играх. Да, он был экипирован в лучшее снаряжение, но в глазах других ПК-игроков он был просто деликатесом. Он ничем не отличался от новичка за рулем Ламборджини. Из-за его хорошего снаряжения его частенько убивали.

В один момент он перестал вступать в бой лично. Поэтому он стал Некромантом и сделал весь акцент на призыв. Для него деньги не имели значения.

Когда он в одиночку убил Королеву Огненных Муравьев, элитного монстра 250 уровня, некромант предстал перед людьми в ином свете. Именно тогда он и получил прозвище Богатенький Лич.

Но класс некроманта от этого не стал более популярным. Ведь он все так же требовал больших вложений, и был самым трудно поднимаемым классом. К тому же игроки попросту переоценивали некроманта, рейд система "Полководца" была и без них близка к совершенству. О том, чтобы Топ-игроки удаляли своих старых персонажей и начинали играть за некромантов, не могло быть и речи. Никто не будет менять своей стратегии ради одного, пусть и поднявшегося в глазах остальных, класса.

От того в Ан Джэ Юне были противоречивые чувства.

"Это возможно."

Желает всего добиться в одиночку?

Класс некроманта был для него словно ответом. Некроманты сильны в бою. Они могут призывать нежить и модифицировать свое тело. Их боевые возможности не превышают остальные классы, но Ан Джэ Юн мог одолеть Топ-игроков и выше себя по уровню и экипировке. Ему просто требовалось соответствовать некоторым стандартам.

Проблема заключалась в деньгах, если он станет тратить на него весь доход от убийства монстров, это будет просто абсурдно. Он мог заработать только своими руками.

Его беспокоило только одно.

"Если... если все пойдет крахом, то..."

Это возможность неудачи.

У него было предостаточно информации о некромантах, но если его планы пойдут наперекосяк, и он не сможет достигнуть намеченных целей, то он окажется в затруднительном положении.

Он понимал, что второго шанса попасть в прошлое ему не дадут.

Если он снова потерпит неудачу, то ему придется пересмотреть свои взгляды на мир. А так же надеть на себя ошейник и послушно околачиваться у чьих-то ног.

Потерпи он неудачу и для него будет все кончено.

Но что, если ему все-таки удастся?

Что если он, действительно, добьется всего и сам, при помощи некроманта?

Он смог бы смести всех на своем пути. Все так же, как и с Богатым Личом. Он в одиночку мог потягаться с целой гильдией. Конечно, ему бы не удалось одолеть даже и одну из Топ-30 гильдий, но простёхонькие гильдейки он мог растоптать в одиночку. В поединке 1х1 у него, тем более, не будет соперников.

Боевая мощь Богатого Лича была устрашающей, но что если ко всему этому добавить боевые навыки Ан Джэ Юна? Вполне возможно, что ему удастся изменить историю "Полководца".

"Да, мне это под силу."

Прошлая реальность отвергла его. Потому он решил вершить свою историю.

Одно Ан Джэ Юну было точно понятно. Когда он снова станет достаточно известен, Топ-30 гильдий снова попытаются его убрать. Он знал, что если кто-то посягнет на позиции этих жирных свиней, то они быстро превращаются в толстых кабанов сметающих все на своем пути.

Ан Джэ Юн уже потерпел поражение от их рук.

Они были его главной проблемой.

"Хорошо."

Он принял окончательное решение.

"Время занять денег."

★★★

Первый раз Ан Джэ Юн столкнулся с "Полководцем" в мастерской, куда он устраивался на неполный рабочий день. "Полководец" был игрой для зажиточных людей. Но у многих не было времени или попросту желания качать свои уровни, как и экипировку с предметами. Конечно, если им дать возможность проплатить все это, то они с радостью так и поступят.

Мастерские были созданы именно по этим причинам. В VR мирах нет ботов, в отличие от ПК игр играть могли лишь реальные люди.

Именно здесь и раскрыл свой потенциал Ан Джэ Юн. Он подкопил денег и спустя три месяца вошел в "Полководец".

Конечно сейчас он не собирался в пустую тратить эти три месяца.

Решением его проблемы стали частные займы.

Частные займы были вполне законны, но как и следовало ожидать, люди, занимающиеся деньгами, думают немного иными категориями.

Даже использованные V-Gears, продаются по высокой цене. Пока он цел и в работоспособном состоянии его можно продать за 80 % от начальной стоимости. Поэтому, частные заемщики часто давали деньги оформляя V-Gears в качестве залога. Таким образом, они, фактически, ничего не теряли.

Частенько, люди занимавшие деньги на покупку V-Gears, покупали их ради заработка. Никто не стал бы занимать деньги ради удовольствия. Что касается тех, кто не справлялся с выплатами, то их просто отправляли в мастерские, чтобы они отрабатывали процентную ставку.

Это называется V-Gear кредитование.

Пока Ан Джэ Юн подрабатывал в мастерской, он множество раз видел тех, кто не справлялся с выплатами процентной ставки и шел на работу в мастерские. Он столько там

работал, что уже знал, где ему искать нужных людей.

В результате вот он уже сидит и пьет кофе в одном из таких предприятий по частным займам, всего лишь час спустя после своего решения.

— Ты хочешь взять V-Gear кредит, правильно?

— Да. — ответил Ан Джэ Юн.

Заемщик Парк Вуй Унг осмотрел его с головы до ног.

"С виду способностями парнишка не блещет."

Для Парк Вуй Унга было важно правильно распознать клиента при первой встрече.

Пусть они и смогут вернуть большую часть денег, но потери остаются потерями. Помимо этого было много других дел.

Сколько он сможет заработать из той суммы, что он займет? Клиент возвращающий всю сумму в срок — хороший клиент, а клиент, который не может выплатить всю сумму целиком, и выплачивает проценты — прекрасный клиент.

В глазах заемщика Ан Джэ Юн относился к последней категории.

"Выглядел он невзрачно. С новостями о возможной прибыли в "Полководце" все больше вот таких вот ребят стекаются туда. Все они считают, что смогут стать такими же героями, как и парни на просмотренных ими видосиках. Они все считают, что у них "типа" есть талант."

Большинство из них просто бежит от реальности.

В глазах Парк Вуй Унга Ан Джэ Юн был одним из таких людей.

"Ну, нет никаких причин ему отказывать."

Все правильно, нет никаких причин отказывать. Он всегда и легко может вернуть все свои деньги.

— Хорошо, но процентная ставка будет высокой, 29.9 %.

Парк Вуй Унг находил это довольно забавным.

Парк Вуй Унг был уверен, спустя три бесплатных месяца в "Полководце" Ан Джэ Юн снова прибежит к нему. Не имея возможности вернуть деньги, которые задолжал, он просто приползет плакаться к нему на коленках.

— Сколько вы хотите взять?

Понимая все, Парк Вуй Унг внешне улыбался и внутренне глумился.

Ан Джэ Юн спокойно ответил.

— 10 миллионов вон.

— Простите, сколько?

Он немного превзошел его ожидания. Он знал, что 7 млн. вон вполне достаточно для начала игры "Полководца" на 3 первые месяца.

"Но на что ему еще 3 миллиона?"

Парк Вуй Унг пристальнее всмотрелся, но Ан Джэ Юн все так же спокойно ответил:

— Если я не смогу оплатить все в срок, мне все равно прямая дорога в мастерскую. Даже если придется вкалывать как собака, я все равно все выплачу.

Парк Вуй Унг казалось на минутку задумался.

Пока Парк Вуй Унг продолжал молчать, Ан Джэ Юн окликнул его щелчками двух пальцев.

— Извини конечно, но я сейчас очень занят. Я могу получить свои деньги или как?

Ан Джэ Юн прекрасно понимал, почему тот ушел в прострацию. Он привык к этим взглядам на себя. Пусть ему это не нравилось, но на данный момент ему было не до того.

Пусть Ан Джэ Юн и выказал некоторое недовольство на лице, но спрашивал он все таким же спокойным голосом.

В ответ Парк Вуй Унг изменил свое отношение.

— Мы согласны, конечно, но вы так же должны понимать, что нужно внести определенный депозит в качестве гарантии.

— Сказано, сделано. Давайте поторопимся.

У Парк Вуй Унга даже не было никакой возможности, Ан Джэ Юн выхватил у него контракт и начал внимательно вычитывать его. Потом, не слушая дальнейших объяснений, он заполнил пустую строку суммы, на которую он рассчитывал, а затем скрепил договор своей подписью.

Затем он снова пробежался по контракту взглядом и только потом вернул его Парк Вуй Унгу:

— Готово.

"Наверное, впредь я буду любить частных заемщиков. Они быстро работают, когда дело касается денег."

Дрррр, дрррр!

Ан Джэ Юн возился с циферблатом на часах. Он проверил свой банковский счет и увидел поступление на счет 10 млн. вон. Потом снова покрутив циферблат, поднес часы ко рту.

— Peach Store.

Деньги уже на руках, и планы на них уже есть.

Peach Store.

Она контролировала более 70 % ВР рынка и продавала ВР устройства, необходимые для доступа к виртуальному миру. Так же, именно там можно было создать персонажа для "Полководца". Peach Corp конечно же сотрудничала с Tobot Soft. С момента запуска "Полководца" более половины V-Gear устройств предназначалось для подключения к "Полководцу". Поскольку продажи V-Gear резко взлетели, то Peach Corp не могла не уделить "Полководцу" особого внимания.

В Peach Store можно было позаботиться обо всем необходимом для подключения к "Полководцу".

— Хорошо.

Посмотрев на карту, Ан Джэ Юн поместил в ухо небольшой наушник.

— Проложить маршрут.

★★★

Когда устройство для подключения к виртуальной реальности V-Gear модель 1 уровня только вышло, его называли революционным.

Но так было лишь для меньшинства.

— Кто купит игровую приставку за 20 млн. вон?

Это был поистине революционный скачок в ВР-устройствах, сокративший цену с сотен миллионов до каких то 20, но цена все равно оставалась запредельной. Вместо того, чтобы попытаться снизить цену, Peach Corp нашла другой подход к данной проблеме.

Вы платите не за игровую приставку, вы оплачиваете свой билет в новую эру!

Это был лозунг Peach Corp и она потратила не маленькие суммы на создание Peach Store.

Он отличается от обычного магазина. Его здание персикообразной формы с гладкими,

нестандартными стенами, все это было уникальной чертой Peach Store. Его интерьер был еще более поразительным.

Внутри Peach Store у вас был свободный доступ ко всему контенту, связанному с V-Gear. Приобретайте все, что вам понравится! Это был их девиз.

Свободный доступ действовал 24 часа в сутки. Они были открыты 24/7, и Peach Stores разрешал свободно пользоваться V-Gear устройствами. Находились и те, кто создавал там персонажей в "Полководце" и играли исключительно через Peach Stores!

Вновь оказавшись в Peach Stores, Ан Джэ Юн стал осматриваться по сторонам в поиске изменений. Он осмотрел остальных клиентов, располагающихся на мягких стульях, в больших перчатках, с надетыми на голову громоздкими, чуть больше мотоциклетного, шлемами. Явно все из пользователей VR мира.

В это время к Ан Джэ Юну подошел один из сотрудников.

— Я могу вам чем-то помочь?

Ан Джэ Юн тут же ответил ему приятной улыбкой.

— Я здесь, чтобы приобрести V-Gear модель 1 уровня. Так что проведите меня к месту составления договора.

Из-за поспешного ответа Ан Джэ Юна, сотруднику показалось, что он явно не из терпеливых. Поэтому он сразу перешел к делу и задал вопрос строго по инструкции.

— Вы когда-нибудь пользовались V-Gear до этого?

Ан Джэ Юн немного застопорился.

"Ну да, только не в этой время."

Раньше на шее у Ан Джэ Юна были даже мозоли от долгого пребывания в V-Gear, но все это было в другом времени. Так что нынче Ан Джэ Юн, действительно, еще не пользовался V-Gear модулем.

— Нет, у меня не было такого опыта.

— Тогда перед покупкой я посоветовал бы вам опробовать его у нас. Вы должны знать, что у некоторых людей начинается головокружения или проявляются признаки слабости после подключения к V-Gears.

— Нет, я пришел, чтобы сразу купить его.

Если бы у Ан Джэ Юна проявлялись подобные симптомы, то и возвращения в прошлое было бы бессмысленным.

Сотрудник повел Ан Джэ Юна на оформление договора. Пока он шел, он краем глаза кое-что приметил.

— Подождите.

— Да?

— Разве это не модуль 6s Уровня? Он на продажу?

Ан Джэ Юн указывал на модуль изумрудного цвета (нормальные были белыми), а также двух программистов по тестированию.

"Это определенно модуль 6 уровня, к тому же ранга-S. Разве он не поступит на продажу лишь в конце 2036 года?"

V-Gears модель 1 уровня является базовой, и каждая последующая модель была на уровень выше. Все последующие модели показывали лучшую производительность при погружении, как итог — и результат. Разница не слишком большая. Общий коэффициент увеличивался на 2 % с каждой последующей моделью.

Но и эти 2 % дело не простое, особенно если учесть каждую последующую модель.

Между моделью 1 уровня и 4 уровня разница 6 %! В игре нет ни одного предмета, способного увеличить твой показатель на целых 6 %.

V-Gear модель 4 уровня стоила около 100 млн. вон. Подобные вещи использовались профи, чей успех в жизни зависел от "Полководца". Модели 5 уровня шли только по заказу, и цена варьировала в зависимости от дополнительных опций, которые включал покупатель. Что касается 6 уровня, так их даже в продаже еще нет. Они все еще находились на стадии тестирования.

К тому же этот изумрудный цвет указывает на его принадлежность к S рангу. Буква "S" значит "Специальный", и это еще одна фишка Peach Store. Всего их выпускалось по 77 штук на каждый уровень, и на каждую из них цена была просто астрономической. Они не предназначены для рядового пользователя, профи тоже в пролете, а вот богатые миллионеры и миллиардеры... короче яхты и самолеты у них уже есть.

Как всегда хороша.

Ан Джэ Юн использовал подобный один раз. Когда Ан Джэ Юн уже сделал себе имя, его пригласили провести тестирование модели 7s, и он был искренне восхищен. На тот момент он пользовался моделью 3 уровня и чувствовал, словно пересел с велосипеда в спортивный автомобиль. Он мог совершать невозможное.

Программисты, получившие данные тестирования Ан Джэ Юна были поражены. Они утверждали, что еще никто не смог настолько раскрыть возможности модели 7s, как Ан Джэ Юн.

В любом случае, модель 6s стояла прямо перед ним.

Ан Джэ Юну, конечно же, стало любопытно.

— Извините, но эта модель не продается.

Сотрудник сразу же объяснил Ан Джэ Юну, что тут ему нечего ловить, на что тот внутренне посмеялся.

"Даже будь у меня деньги на нечто подобное, я бы лучше инвестировал их в акции."

Сейчас Ан Джэ Юн не наскребет столько денег, даже если продаст самого себя. И все равно, он не мог понять причины его нахождения здесь. Обычно Peach Store все доставлял напрямую покупателю. Подобные вещи не будут выставлять на витрины магазинов, так же как и Ламборджини на витрину обычного автосалона.

"Значит произошла какая-то проблема, и они поспешили привезти его, чтобы провести испытание."

Сразу ясно, что все дело в модели, ведь ответственность за ошибку в своей технике несут изготовители.

Ан Джэ Юну было любопытно, кто же мог быть его владельцем.

"Кто во всей Корее мог приобрести товар, который еще даже не вышел в продажу..."

И, кажется, Ан Джэ Юн стал о чем-то догадываться.

"Это она, не так ли?"

Владельцем была та, которую он презирал всем своим сердцем.

Ан Джэ Юн нахмурился.

Сотрудник слегка опешил от изменений в выражении Ан Джэ Юна. Думая, что это его вина, сотрудник магазина решил поспешно извиниться.

— Я действительно сожалею, но этот продукт...

— Хм?

Ан Джэ Юн немного удивился, но потом сразу понял в чем дело.

"Сотрудники Peach Store действительно слишком вежливы, в любой ситуации".

Ан Джэ Юн сразу расслабился в выражение лица.

— Я просто немного прищурился, чтобы получше разглядеть. Если он не для продажи, то давайте продолжим. Оформим уже договор. Я ведь тоже создаю персонажа в "Полководце", так что позаботьтесь обо мне.

После слов Ан Джэ Юна сотрудник продолжил свой путь. Следуя за сотрудником магазина, он вновь повернул голову.

"Это действительно модель этой стервы? Я не смогу спать спокойно, если не плюну на него..."

Как раз когда Ан Джэ Юн убрал свою карту, часы его знакомо завибрировали.

"Деньги, от которых зависит моя жизнь, ушли, словно быстро выпитое пойло..."

Ан Джэ Юн буквально чувствовал боль от ощущения вибрации от часов.

"Без разницы. Я покажу всему миру, что значит зарабатывать и тратить подобно королю."

Пока Ан Джэ Юн раздувал свою решимость, сотрудник закончил просмотр договора, и стал объяснять окончательные процедуры.

— Мы доставим V-Gear модуль в удобное для вас время, на указанный вами адрес. Желаете ли перед этим провести более детальную настройку? И где желаете ее провести, здесь или у себя дома?

Корректировка настроек V-Gear модуля, для более удобного использования пользователями.

Это весьма важный процесс, словно тюнинг автомобиля. Разница между ее отсутствием и присутствием очень большая. А для людей, особо в это втянутых, разница в 1–2% может стоить жизни. Все Топ-игроки проводят самостоятельную настройку своего модуля. Ан Джэ Юн тоже относился к ним.

— Да, пусть проведут здесь.

Ему незачем было сейчас заниматься всем этим самостоятельно. Ан Джэ Юн просто решил наспех провести здесь проверку, а уже дома подрихтовать все под себя.

Сотрудник кивнул головой.

— Тогда я позову программиста, пожалуйста, подождите.

★★★

Программист что-то яростно печатал на своем ноутбуке, при этом махая руками от злости. В это время к ноутбуку был подключена V-Gear модель изумрудного цвета.

— Черт, и что здесь не так?

— Ну что?

— В системе нет никаких неисправностей, сколько бы раз не проверял, все абсолютно в порядке. Здесь нечего исправлять.

— И что теперь?

— Что значит "что"? Здесь проблема с тестером, так что будем звонить пользователю.

Другой программист лишь усмехнулся на ответ своего коллеги.

— Да, как будто подобная ВИП персона явится сюда самостоятельно. Она скорее ответит: "Да за кого вы, черт возьми, меня принимаете?" Да и кто сказал, что ты сможешь связаться с ней, даже по телефону.

— Черт, действительно, сказал не подумав.

Эти двое не запускали всякие панели вроде "поиска неисправностей". Они члены

японского отделения Peach Corp, а также члены научно-исследовательской команды Peach Corp в Азии. Это ВР программисты высшей категории, участвовавшие в прямой разработке модели 6-го уровня, а их зарплаты составляют несколько сотен млн. вон.

Сам факт того, что они лично приехали сюда, чтобы провести ремонт модуля многое говорило о важности этого Вип клиента, по указанию которого, эти высококвалифицированные специалисты превратились в простых ремонтников.

Конечно, им не очень нравилась все происходящее.

Они окончили престижные вузы, устроились в крупнейшую корпорацию в изучаемой ими области, и были очень уважаемы среди остальных. Так что им впервые пришлось столкнуться с подобным отношением.

Ну, а какой у них был выбор? Пока они получали свои деньги, им приходилось выполнять указы вышестоящих.

— Так, давай все снова проверим. На что были жалобы?

— После Теста Восхождения, она сказала, что у нее понизилась скорость реакции, а тело было вялым.

— Плохая скорость реакции, может быть связана с тем, что ее ВР тело, имеет замедленное время приема. Что касается вялости... мне в голову приходит только одно, все дело в ее неспособности к адаптации.

В этот момент мимо снова проходил Ан Джэ Юн вместе со своим настройщиком. Все было именно так, как и предполагал Ан Джэ Юн. Чтобы взглянуть поближе на модель 6s, Ан Джэ Юн вместе с программистом подошли к ним поближе.

Поэтому Ан Джэ Юн слышал их разговор.

— Это модель 6s, верно?

Ан Джэ Юн сразу же задал вопрос. Двое программистов только заметили Ан Джэ Юна подошедшего к ним, и были немало этим удивлены.

— Что?

— С чего ты решил?

Как они могли не удивиться. Все-таки модель 6s была только на стадии тестирования, а большинство обывателей не знало даже о ее существовании. Совсем другое дело, когда специалисты вроде них об этом знают, но было предельно ясно, что Ан Джэ Юн к таким не относился.

— Так я прав?

— Да, все верно.

— Тогда этот модуль все еще находится на стадии тестирования. Так что же эта тестовая модель здесь делает? Появились какие-то неполадки?

— Все потому, что тестер сказал, что ее тело вялое...

В этот момент другой программист с упреком взглянул на своего ответившего товарища.

"Эй! Ты зачем ему все это рассказываешь?!", — его глаза так и кричали об этом. Заметив взгляд своего напарника, тот резко прикрыл рот, осознав содеянное. С другой стороны, Ан Джэ Юну было по боку на гляделки этих двух, он задумался над сказанным.

"Если тело чувствует себя вяло, то скорее всего тут все дело в Расширенной Сенсорной Системе."

Расширенная Сенсорная Система (РСС).

Это была новая разработка, внедренная в модель 6 уровня.

Она расширяла границы восприятия в виртуальном мире, а игроки "Полководца" часто называли это — шестым чувством. Это очень хорошая разработка, но тут речь идет о палке с двумя концами. Эти сенсорные модули поставляли пользователю гораздо более широкий спектр информации. Но если человек получает больше того, с чем его мозг может справиться, то он начинает чувствовать вялость.

Все дело в адаптации. Если пользователь так и не сможет адаптироваться, это лишь означает, что у него нет к этому врожденной предрасположенности и расширенную сенсорную систему лучше вообще не использовать.

— Я так понимаю, что тестирование проходит по методу Восхождения. Понижьте мощность РСС на 50 % и снова проведите тест. Затем, отрегулировав, с каждым разом повышайте чувствительность на 5 %. Это должно помочь.

Тест по Восхождению был наиболее часто используемым методом при установки и настройки ВР модуля.

На тесте Восхождения ты взбираешься на гору. Это позволяло проверить себя и насколько хорошо пользователь использует свои физические возможности в виртуальном мире, а так же чувство балансировки.

А между этим, два программиста шокировано смотрели на Ан Джэ Юна.

— Откуда ты все это знаешь?

Ан Джэ Юн казался абсолютно несведущим в этом деле, но отвечал он уверенно. Он даже знал о РСС. Это были новосозданные технологии, так что лишь считанные единицы знали об этом. Это не то, о чем должны знать посторонние.

— У вас с этим какие-то проблемы?

— Нет, но...

— Возможно ли, что у вас уже был опыт работы тестером?

Вместо ответа, Ан Джэ Юн просто пожал плечами. Конечно, ответ довольно туманный но это единственное, что он мог сейчас сделать. Да, у него был опыт, но не в этой реальности.

А потом.

— Не мог бы ты нам помочь?

Спросил Ан Джэ Юна один из программистов.

— Эй! Ты что несешь?

Его напарник резко воскликнул. На самом деле, в его просьбе не было ничего необычного. В конце концов, они работали с тестовым продуктом. Сбор данных с нескольких тестеров было обычным делом. А вот использовать тестируемый модуль в повседневной основе — нет.

— Давай! Мы уже целый день в нем копошимся, но где гарантия, что это поможет. Лучше уж попросить некоторого содействия со стороны, ты так не думаешь?

— Ты конечно прав, но...

Они повернулись к Ан Джэ Юну, как бы прося его согласия. Но Ан Джэ Юн лишь спокойно ответил.

— Сожалею, но ничем не могу вам помочь.

"Если он все-таки этой стервы, то пусть даже не рассчитывают на меня."

Да и не похоже, что ему за это что-то дадут. К тому же, если это оборудование действительно принадлежит Чой Суй Лин, то он лучше умрет, нежели поможет своему заклятому врагу.

Два программиста немного нахмурились, но Ан Джэ Юн просто проигнорировал их. Нет причин их жалеть. То, что именно они занимались этой моделью, давало ясно понять, что они из основной ветви корпорации, элита среди элиты, Ан Джэ Юну не доставало квалификации их жалеть.

Ан Джэ Юн посмотрел на своего программиста.

— Давайте вернемся к нашим делам.

Третий программист, стоявший позади него все это время, наконец-то вышел из ступора.

— Ах да, конечно.

★★★

Элегантная девушка, модельного роста и с обворожительной фигурой сняла V-Gear изумрудного цвета, распуская свои длинные, прямые волосы. Она взглянула на программиста, что помог ей снять V-Gear и кивнула головой.

— Я опустила силу РСС и потихоньку стала ее увеличивать, как вы и сказали, я чувствую себя намного лучше. Этого должно быть достаточно.

Вместе с этим она взглядом отдала приказ девушке-телохранителю, стоявшей рядом с ней.

И та, с должным профессионализмом, стала отключать V-Gear модель 6s уровня. Видимо, она желала сразу же его забрать. Два программиста глядя на это, лишь облегченно вздохнули.

"Господи, она действительно расценивает нас, как своих персональных рабов."

"Деньги все решают..."

Чой Суй Лин схватила свою, рядом лежащую, куртку и вынула из карма два чека.

— Хорошо поработали.

Они оба удивились, глядя на чеки.

"Не может быть."

Они ожидали оплаты в один миллион, но там было по одному лишнему нолику.

"Деньги все решают? Да, черт возьми!"

Эти двое сразу подумали об этой идиоме. С другой стороны, Чой Суй Лин, после вручения чека, сразу забыла о программистах. Ее дела с этими двумя закончились, сразу после оплаты их работы, дальше не было причин поддерживать с ними контакт.

Но в тот момент она, словно что-то вспомнив, снова обратилась к ним.

— В конце теста я заметила, что мой результат занял лишь второе место. Кто занял первое?

— А?

Двое, все так же держа чеки в руках, немного наклонили головы.

"Второе? Что она имеет в виду?"

"Она заняла второе место? Не может быть. Ее время это результаты мирового уровня."

Здесь, в Peach Store, все V-Gears модели имеют общую программу, установленную на едином сервере, поскольку установка программы на одну модель была невозможна, из-за лицензирования и складских помещений. С тестом Восхождения все обстояло точно так же. Список рейтинга разделяли все пользователи проводившие этот тест в течении дня.

К тому же Чой Суй Лин закончила тест за 2 минуты и 51 секунду.

Большинство людей, вообще, не способны закончить этот тест. Не важно, как ты его завершишь, уже сам факт твоего прохождения означает, что ты прекрасно адаптирован к VR

миру. Кроме того, людей закончившие тест меньше, чем за 3 минут — можно пересчитать по пальцам одной руки. И все они монстры.

Результат Чой Суй Лин в 2 минуты и 51 секунды просто невероятен, вне всяких сомнений. Она превзошла свой предыдущий рекорд на целых 7 секунд. Она прекрасно понимала, что модель 6s определенно стоит своих денег.

Но она была лишь на втором месте.

И она не понимала почему. Как ее ошеломляющий результат оказался на втором месте?

Два программиста стояли, наклонив головы.

А Чой Суй Лин все так же продолжала смотреть на них.

— Я могу посмотреть результат этого теста?

По ее указу, один из программистов побежал за своим ноутбуком. Но когда он увидел запись первого места, то сразу же впал в ступор.

— 2 минуты 33 секунды...

Что за абсурдный рекорд на первом месте. Человеку такое не по силам.

Два программиста тут же ответили.

— Должно быть это бот.

— У нас есть бот, который проверяет наши продукты. Похоже мы случайно загрузили его запись.

Если человеку такое не по силам, тогда ответ был очевиден.

Чой Суй Лин бросила лишь усталый взгляд и, вновь развернувшись, пошла прочь.

★★★

После возвращения домой, Ан Джэ Юн вытянулся, рассматривая установленный у себя в однушке V-Gear.

Глядя на его лицо, можно было легко понять, что он не в настроение.

— Черт побери.

"Это все из-за того, что это модель 1 уровня? Не могу поверить, что мой результат упал до 30 секунд. Когда я был на пике, то доходил до 20 секунд. Черт, видимо, всему виной отсутствие практики."

Результаты теста по Восхождению оставили Ан Джэ Юна в подавленном настроении и продолжали его беспокоить.

Он понял, что сейчас он не в самой лучшей форме.

"Некроманты и все остальное может подождать, для начало нужно привести себя в форму."

С хмурым лицом Ан Джэ Юн закончил растяжку и схватил горстку глюкозных леденцов, которые купил. Он бросил их в рот и одел громоздкие перчатки V-Gear модуля, продолжая громко жевать. Желеобразное вещество полностью обволокло руку внутри перчатки. И Ан Джэ Юн быстро проглотил дожеванные конфетки.

Затем он лег на матрас и одел свой V-Gear.

[Пользователь Ан Джэ Юн, сканирование радужной оболочки закончено. Благодарим за использование V-Gear.]

Как только сканирование глаза закончилось, Ан Джэ Юн вставил мундштук.

Прикусив его посильнее, Ан Джэ Юн внутренне приготовился.

"Ну что ж, просмотрим, кто будет смеяться последним!"

Виртуальная реальность вышла на передовую современной эпохи, все из-за отсутствия всяких ограничений. В виртуальном мире каждый может стать Халком, Железным

человеком или даже Мэрилин Монро. Можно разъезжать по улицам быстрее, чем на самолете, или прыгать со скал без парашюта.

Все возможно.

Но это не значит, что она была прекрасна во всем.

Все не так просто.

Хотя в виртуальном мире было возможно абсолютно все, но далеко не каждый осмеливается это делать. Спрыгнуть со скалы? Конечно, ты не почувствуешь боли, но большинство не наберется храбрости это сделать. А если бы могли, то не было бы людей, что вечно пускались бы в слезы на своих учениях.

Это было самым большим препятствием, которое требовалось преодолеть в VR играх, особенно в РПГ.

Виртуальные игры давали игроку силы, способные завалить медведя голыми руками, но только двоим или троим из десяти это удавалось.

На это было две причины.

Во-первых, некоторым просто не хватало на это сил. Допустим, твой автомобиль мог разгоняться до 600 км/ч, но большинство и больше 200 не смогут. Дело не только в страхе, просто для этого так же требуется опыт вождения, ну и талант, конечно же, чтобы на подобной скорости не врезаться при каждом повороте.

Во-вторых, отвращение при убийстве живых существ. В виртуальном мире все выглядит реально.

В первом случае, все зависело от самих игроков, но со второй задачей требовалось разобраться уже самим создателям данного контента. Создатели VR игр решили разрабатывать свои игры так, чтобы на ней было проще сосредоточиться.

В случаях, если при разрезании мечом выплескиваются фонтаны крови, если существо на последнем издыхании, и ты чувствуешь, как прекращает биться его сердце, или просто у него вываливаются кишки из пробитого брюха, то создатель подобного контента оказывался за решеткой.

Как результат, поначалу все VRMMORPG игры были немного детскими. Монстры все были в квадратах или с желеподобными телами, чтобы игра была менее жестокой. А в некоторых играх вообще вместо крови проливались конфетки.

Но "Полководец" был другим.

Основной акцент в нем был сделан на убийство монстров, и создатели игры считали, что шлифовка данного направления — это прямой путь к успеху.

Поэтому они сделали игру максимально реалистичной.

А реалистичность — это жестокость. Кровь летела во все стороны. Никакого мяса и мозгов, но кровь была реальной. Но игроки всегда могли отключить данную функцию, а сам факт этой опции полностью менял весь взгляд на игру.

При получении ран, монстры не сидели словно валуны, они злились, рвали и метали. Они сбегали, чтобылизать свои раны, и наоборот, рвались в бой когда исцелялись.

Именно поэтому "Полководцу" уделялось столько внимания. Битвы в нем были самыми жестокими и самыми захватывающими, нежели в остальных играх.

А для тех кто играл в VR игры впервые это был словно вызов. Было множество людей, кто не мог приспособиться к игре, и это после того, как отвалил за нее не маленькую сумму денег.

"Полководец" решил эту проблему просто.

Они создали очень простой туториал — учебник. Разработчик данного туториала сказал следующее.

— Если не хочешь играть — не играй. Я не иронизирую, это мой тебе искренний совет. У тебя нет никаких причин играть в эту игру, если тебя это слишком напрягает. Помимо "Полководца" есть огромный выбор других игр. Поэтому не играй, если нет желания. Зачем же тратить на это деньги и тем более заставлять себя?

Конечно потом прошел слухок, что этот сотрудник потом дал свои письменные извинения... и все-таки новичкам приходилось проходить 280 минутное обучение, чтобы начать играть в "Полководец".

Этот учебник содержал множество боевых постановок: от убийства монстров, до их тотального уничтожения.

Большинство новичков выходило оттуда полностью вымотанными.

Как раз в это время.

Замок Фигар!

Трактир "Новичок", находившийся в замке Фигар, славился своим дынным пивом.

Это место всегда переполнено новичками, ведь именно сюда они попадали после прохождения учебного курса. Прямо сейчас эти новички сидели полностью измотанными за столиками трактира и глядели на дынное пиво, которое им полагалось за прохождение туториала.

"Какого черта!"

"Это не игра, а какая-то пытка..."

"Может мне все таки продать свой V-Gear? Я не думаю, что и дальше смогу продолжать в таком же духе, если все будет так же как и в учебке..."

Пускай, все уже позади, но они до сих пор оставались в шоковом состоянии. Они прекрасно слышали о печально известном учебнике "Полководца", но не ожидали, что все будет ТАК плохо. Конечно, после всего испытанного, они пересмотрели свои взгляды.

Большинство игроков сейчас лишь заняты обдумыванием, продолжать ли им дальше играть в "Полководец" или нет.

И тут появился игрок, чье поведение разительно отличалось от остальных.

— Фуух!

Этот парнишка спускался на первый этаж, потягивая руки, словно после разминки. У него было расслабленное выражение, как после парилки.

"Наконец-то я снова чувствую свое тело."

Этим парнем был Ан Джэ Юн, точнее Хурокан.

"Как же давно у меня не было хорошего боя. Как по мне, так человек хотя бы раз в жизни, но должен увидеть как льется кровь."

По его словам учебник годился только для разминки. Сейчас Хурокан был навеселе.

"Такое чувство, словно вернулся домой."

Чувствовал себя, как лосось вернувшийся в родную воду.

Хурокан наконец-то почувствовал, словно одел свою родную одежду. Поэтому он чувствовал себя очень хорошо и шел, напевая, при этом постукивая в такт.

Остальные игроки, что находились в раздумьях, смотрели на него как на призрака.

"Кто он?"

"Он что, вообще рассудка лишился?"

"Он напевает? Он ведь тоже новичок, одежда тому доказательство. Так какого хрена он

тут напевает?"

Обычно никто не обращал внимания на остальных, ведь они только что вышли из пятичасового, долгого и мучительного сражения. Поэтому Хурокан казался им просто... безумцем.

С другой стороны, Хурокану было все равно на остальных. Он даже не замечал их.

Ему все это было просто до лампочки. Именно в этот момент владелица трактира обратилась к Хурокану.

— Хорошо постарался. Это конечно не много, но вот, выпей за счет заведения за проделанную работу.

[Вы великолепно справились с обучением. Вы получили 1000 мл. дынного пива в качестве награды.]

Пока приятный женский голос ласкал его слух, НПС передала ему стакан пива. Хотя, больше он походил на кувшин, который Хурокан тут же принялся в себя вливать.

— Кхааа!

"Как же мне этого не хватало!"

Пока пиво лилось через горло, сладкий аромат дыни добавлял свежести во рту.

"Если подумать, то когда я в последний раз пил дынное пиво... вероятно, еще до сражения с этими ублюдками из "Штормовых охотников", давненько получается, не правда ли?"

Дынное пиво было лакомством доступным, только в виртуальном мире. Оно было разработано при партнерстве с лучшими гурманами виртуального контента — Прекрасный Вкус. Меню изысканной кухни "Полководца" было так же популярно, как и его сражения, поскольку никогда раньше не виданные блюда и вкусы можно было попробовать лишь здесь, в виртуальном мире.

— Хух!

После того, как он выпил свое пиво, Хурокан быстро вышел из трактира на улицу, где его встречали яркие лучи солнца.

"Я вернулся!"

Великий Палач Хурокан вернулся в "Полководец".

★★★

[Хурокан]

— Уровень 1

— Класс: Начальный

— Титулы: 1

— Характеристики: Сила (3) / Выносливость (3) / Интеллект (3) / Магия (3)

Хурокан уставился на голографический интерфейс перед своим лицом.

Глядя на окно характеристики, он испытывал противоречивые чувства.

Конечно это была не вся его статистика. Если покопаться глубже, то можно было найти более расширенную ее версию. Рассчитывалось более десятка резистов для различных атрибутов, физ. и маг. защита, бонусы к скорости передвижения, и многое, многое другое... конечно же, у всех Топ-игроков "Полководца" в ней водилось множество цифр. Просто смотреть на эти запредельные цифры, уже приносило удовольствие.

Конечно, Хурокан не был исключением.

Но от взгляда на эти тощие циферки у него сводило желудок.

"Мне предстоит много работы..."

Задача первостепенной важности — это заполнить цифрами его окно характеристики. Но помимо этого были и другие дела.

"Хорошо, самое время получить себе класс."

Получение класса.

Это было не трудно.

"Полководец" имел очень сложную систему боя. Если бы и подготовка к бою была бы сложной, то в нее бы никто не играл.

Поэтому вся предбоевая подготовка была простой.

Выбор класса тому яркий пример.

В большинстве игр выбор класса был довольно сложным процессом. Требовалось достигнуть определенного уровня, запускались длинные цепочки заданий, или вообще отправляли игрока за три девять земель.

Но в "Полководце" располагалась Башня Классов, это примерно в 10 минутах ходьбы от Таверны "Новичок". Мечник, маг и жрец, более 90 % игроков "Полководца" выбирали именно эти классы. Никто сильно не беспокоился об этом, ведь стиль их игры полностью зависел от выбранного ими пути, т. е. пути развития древа навыков.

Некромант, что хотел себе взять Хурокан, был ответвлением Мага.

"Стать Магом, затем выбрать направление черной магии."

Когда игроки выбирали Мага, то им приходилось делать выбор.

Черная или белая магия.

Выбирая черную магию, ты становился черным магом. Если черный маг в древе навыков выберет путь Некроманта, то его прозовут Некромантом.

Игрок первого уровня мог в любое время обрести несколько навыков или заклинаний при выборе своего класса. Другими словами, можно было начинать магичить с 1 уровня.

Игра не надоедала игрокам цепочкой нудных заданий перед тем, как дать вступить в бой. Создатели понимали, что именно сами сражения так возбуждали игроков.

И где искомое?

В черной магии было множество ответвлений.

Большинство выбирало магию атакующего типа. Игроки выбирали атакующий тип по причине того, что эта магия им позже пригодится в игре.

Проблема заключалась в самой прокачке заклинаний, ведь, чтобы на высоких уровнях раскидываться высокоранговыми заклинаниями, сначала требовалось прокачать низкоранговые. Очень муторно прокачивать низкоранговые заклинания, когда ты сам уже приличного уровня. Ведь, лучший способ прокачать заклинаний это постоянное их применение, причем на монстрах твоего же уровня.

Параллельная прокачка заклинаний и своего уровня.

Вот самый лучший способ их поднятия.

Призыв скелета.

Основным древом навыка Некроманта был именно призыв скелета.

Если уровень этого заклинания будет низким, то не видать ему других заклинаний.

Планы на будущее были очевидны.

"Итак, давай посмотрим, пупсик, чем ты сможешь меня порадовать."

Башня Классов.

Это место для выбора основных классов, а также единственное место, где можно получить книгу навыков. В тоже время, это место встречи множества игроков с

одинаковыми классами.

Поэтому вне зависимости от ее места нахождения, Башня Классов всегда переполнена народом.

Но, как и в любых людных местах, всегда есть те, кто стремиться на этом нажиться.

Возле башни всегда крутились люди, порой с совсем разными целями. В большинстве случаев, это вербовщики.

— Мы набираем магов с ледяными и огненными атрибутами!

— Гильдия "Аран" проводит набор проклятых магов. Мы обеспечим вас всем, вплоть до 50 уровня.

Вербовщики крутились возле башни с целью привлечения новых игроков.

"Полководец" был крайне популярной игрой. Спустя год, после его запуска, с 2035 года к ней присоединилось более миллиона игроков, и их число продолжает увеличиваться на тысячи ежедневно.

Однако в "Полководце" был дефицит рабочих рук. Многие часто говорили, что очень не хватало людей.

Проблема заключалась в отсутствие случайных пользователей. Игроки обычно делились на постоянных игроков и просто случайно забредших. Все это происходило лишь потому, что большинство игр были бесплатными и держались они, в основном, на донате. Но "Полководец" как раз к таким не относился. Да и учитывая ее стоимость, не каждый желающий смог бы в него попасть, не говоря уже о тех, кто решил просто попробовать.

Поэтому большинство новичков в "Полководце" начинали игру с конкретной целью. Иными словами, у каждого уже был намеченный план действий. Пусть некоторые и занимались вербовкой, но большинство игроков уже состояло в определенных группах.

Еще одна проблема в том, что для того чтобы участвовать в самом важном аспекте "Полководца" — рейдах, всегда требовалась поддержка за спиной. Маги, в этом случае, были особенно востребованы. Маги могли наносить до 200 % урона в случае совместимости их атрибутов. Но в обратном случае, могли получить и эквивалентный этому штраф. Потому требовалось набирать квалифицированных магов в различных направлениях.

Естественно, квалифицированных и известных магов было очень трудно завербовать, тем более высокоуровневых.

Поэтому если не можешь переманить такого, то нужно просто прокачать своего!

Было гораздо эффективнее привлекать новых игроков и поднимать их с нуля, потому что из них легче состряпать то, что тебе нужно. Пусть уличные зазывалы не так эффективны, как хотелось бы. Но даже так, это все равно лучше, чем размещение постов в интернете. Ведь общение с игроками на прямую в игре дает гораздо лучший результат.

Однако после множество неудач, находились и весьма огорченные данным фактом ребята.

Это в основном те, кто уже имел большой опыт игры и высокие уровни. Им приходилось не по нраву бегать по улицам с целью вербовки каких-то игроков, только что начавших игру.

Поэтому некоторые вели себя немного грубо.

— Эй, ты! Подожди минутку!

И сейчас как раз такой случай.

Это крикнул один из вербовщиков, что зазывал в свою гильдию, он схватил за запястье одного из игроков, что собирался войти в Башню Магов. Он крепко держал его за руку,

чтобы не дать ему вырваться.

— Ты ведь новичок, верно? Выслушай меня.

Говоря это, игрок под ником Судури уставился на новичка пред собой.

Появление новичка не было чем-то исключительным, но у Судури было какое-то предчувствие, когда он его увидел. Чувство, что этот парнишка один из "неудачников"!

"Этот парень определенно неудачник. Если не приведу хотя бы его, то наш мудака-гильдмастер опять устроит мне взбучку."

Гильдмастер Судури был его старшаком по школе, который приволок его силой, потому что тот был его сошкой. Вытрясая деньги у тех, кто играл в "Полководца", он купил себе V-Gear и вместе с его, так называемыми, подчиненными обосновал свою гильдию.

Само собой, людей у него в гильдии было мало. Меньше десяти человек. Так что гильдмастер приказал ему заняться вербовкой новичков, если тот не хочет снова получить по печени. Судури было бы пофиг, будь это просто онлайн угроза, но тот ему частенько наваливал, когда они собирались выпить.

Так что Судури сейчас было хорошо. Так как ему казалось, что он уже нашел одного неудачника, он планировал просто заставить его присоединиться к своей гильдии.

С другой сторону Хурокан просто глумился над этим стервятником, чьей мишенью он стал.

"Он наверняка принял меня за лоха."

С ним это не впервой. Так что он прекрасно понимал, о чем тот думает. С ним обращались так почти всю его жизнь, так что он уже давно по привычке к подобным вещам.

Но в "Полководце" все было по-другому. После того, как он сделал себе имя и стал зарабатывать себе этим на жизнь, он снес головы всем тем, кто обращался с ним как с неудачником и скормил их головы тиграм, что находились поблизости. Он показал им, кто на самом деле являлся неудачником.

Но для Хурокана, который сейчас был только на 1 уровне, это не по силам.

Хурокан уставился на парня.

— Чего тебе надо?

— Ты ведь собираешься стать магом, верно? Если присоединишься к нашей гильдии, то мы обеспечим тебе всяческую поддержку.

Даже говоря все это, он все так же продолжал держать запястье Хурокана. Но Хурокан прекрасно понимал его намеренья.

"Он совсем меня за идиота держит?"

Так что, вместо того, чтобы хмуриться, Хурокан лишь улыбнулся. Видя все это, Судури сразу же продолжил.

— Просто прекрасно, неважно какую ветвь ты выберешь. Мы все равно будем тебя всячески поддерживать. Наша гильдия не принимает кого попало, понимаешь? Только избранных.

Парень начал нести какую-то ересь о том, что Хурокан имел мужественные лицо или то, что его предки в прошлом были добродетелями. Прервав весь этот фарс, Хурокан задал лишь один вопрос.

— Ты сказал, что подойдет любой атрибут, что я выберу?

— Конечно!

— Даже черная магия?

— Хм?

После этих слов Судури немного засомневался. Более 90 % магов выбирали светлую магию, т. к. она имела самый широкий спектр маг. атрибутов. С другой стороны, в черной магии имелся лишь один атрибут.

— Ты хочешь стать проклятым магом?

Среди тех, кто становился черными магами, большинство выбирало ветвь проклятья.

Магические дебаффы имели множество направлений. Магические проклятья черных магов имели лишь один атрибут, но в нем и была вся изюминка. Да, они не могли совмещать их с другими маг. атрибутами, но они были тоже сильны. Поэтому можно ожидать вполне приемлемых результатов при столкновении с монстрами. В средних и мелких гильдиях не было дебафф-магов с широким спектром атрибутов, поэтому многие приглашали проклятых магов.

Однако проклятые маги не очень популярны, т. к. ничего не могут сделать сами. Как и во всех остальных играх, было не особо весело проводить весь бой за чьими-то спинами.

— Просто прекрасно! Если ты хочешь стать проклятым магом, то тебе обязательно потребуется наша поддержка.

Все было просто прекрасно.

Судури так и представлял как этот лузер становится его счастливым билетом. Но, пока Судури летал в облаках, Хурокаан прервал его своими словами.

— Нет, я не планирую становиться проклятым магом. Я буду некромантом.

— А?

Услышав это, Судури ослабил свою хватку.

"Черт, да он не какой-то там неудачник, он чертов извращенец..."

"Он хочет стать некромантом? Я никогда бы не подумал, что этот неудачник решить стать одним из этих извращенцев."

А пока Судури ослабил хватку, Хурокаан выдернул свое запястье из его рук, но Судури не планировал и дальше его держать, он просто молча наблюдал за ним.

— Ну так что, ты все еще хочешь, чтобы я присоединился?

Вместо ответа Судури, просто развернувшись, сплюнул. И послал Хурокаана куда подальше.

Наблюдая за ним Хурокаан прошептал.

— В следующий раз, если увижу тебя...

— Что?

Он сказал это достаточно тихо, так что Судури его не расслышал. Он просто среагировал на звуки, но Хурокаан после сказанного уже давно вошел в башню.

А сказал он.

— ... Если еще раз схватишь меня за запястье, я отсеку тебе голову.

Это было его последним предупреждением.

★★★

В "Полководце" лучший способ отличить игрока от НПС — это их левое запястье. У игроков на левом запястье всегда были их "умные" часы. Эти часы имели самые различные функции. Игроки могут проверять свою статистику, подтверждать задания, карты и проверять свои характеристики, общаться внутри и вне ВР мира, фотографироваться или снимать видео, быстро переодевать свою экипировку.

Игроки не могли снять свои часы. Единственная возможность их снять, это обрубить руку уже мертвому игроку. Так что игроки когда умирали, оставляли другим свои часы. Если

кто-нибудь заберет эти часы, то их можно будет отнести посреднику, находящемуся в каждом замке или городе. Взамен они получают случайные предмет из инвентаря.

Поэтому все ПК-игроки были нацелены на левое запястье. Если им удастся быстро его отрезать, то игроку не удастся использовать команду, чтобы быстро надеть свою экипировку, и им ничего не останется, кроме как бежать.

В некоторых случаях, ПК-игроки угрожали своим жертвам, предлагая оставить им жизнь в обмен на запястье. И это было одним из худших вариантов, т. к. игроки не могли использовать функции своих часов до тех пор, пока их запястье не восстановится. Они не смогут даже ответить, если им позвонят из вне. Поэтому в таких случаях большинство просто выходят из игры, и ждут пока все не утрясется. Люди, обычно, называли этот период перекур, ну или время-медитации. Во всяком случае, каждый в подобной ситуации чувствовал себя хреново. В это время они часто задавались вопросом, за что же они отдают так много денег, играя в "Полководце". Причем всегда.

Как результат, всякий хоть раз убитый ПК-игроком, был очень чувствителен, когда дело касалось их левого запястья.

"Я вспомнил некоторые негативные моменты из-за кое-кого."

В этом плане Хурокан был до истеричности чувствителен. После того, как его схватили за запястье, он был в очень плохом настроении.

"Я запомнил твое лицо."

Сейчас Хурокан показывал темные потаенные уголки его души.

Он отпустил его на первый раз, но второго не будет.

"Если такое произойдет еще раз, то я уничтожу тебя вне зависимости от того, какой у тебя будет уровень."

— Фуууух!

После глубокого вдоха, он успокоился, и направился прямо к НПС на первом этаже. Перед ним в окошках сидели два НПС, прямо как в банке. К одному из окошек была длинная очередь из игроков, к другому почти никого не было.

В длинной очереди стояли игроки, желающие обучиться светлой магии, а пустующая линия, видимо, очередь на обучение черной магии.

Различие между белой магией и черной просто на лицо. Будь все иначе, Судури бы не плюнул на этого Некроманта-неудачника.

Даже сейчас игроки в длинной очереди выказывали жалость в отношении Хурокана. Словно глядели на человека, идущего на смерть.

Под их жалостливыми взглядами Хурокан подошел к своему НПС. Это был смуглый старик, с морщинистой кожей. НПС завел диалог с Хуроканом.

— Я черный маг Голко. Ты заинтересован в обучении черной магией?

[Задание по выбору класса началось.]

[После того как вы выберете класс, пути назад не будет.]

[Переход от черной магии к белой, дорого вам обойдется.]

В ушах Хурокана зазвучала система оповещения.

Но Хурокан спокойно ее проигнорил.

— Да.

— Невозможно ступить на путь черной магии просто сказав. Скрепи здесь свою решимость.

Голко достал бумагу, сморщенную как его кожа.

Это был договор, и Хурокану требовалось подписать его в пяти местах с обеих сторон.

Это чтобы игроки потом не жаловались администраторам игры о смене класса. А это случалось довольно часто. Всегда находились недовольные своим выбором, которые пытались снова поменять себе класс. Некоторые даже нанимали адвокатов. Контракт должен был расставить все точки над *i*. Хурокан быстро подписал его.

После того, как Голко подтвердил подпись, он обратился к Хурокану.

— Протяни свою ладонь.

Он протянул свою ладонь и Голко пальцами написал на ней цифру 3.

[Ваш ключ был отпечатан на вашей ладони.]

Голко стал подробно все объяснять.

— Поднимаясь на второй этаж, ты увидишь 4 комнаты. Войдя в третью комнату, ты попадешь в библиотеку. Ты можешь вынести оттуда лишь одну книгу. Ты можешь свободно посещать это место до тех пор, пока не определишься с выбором, но когда ты выйдешь оттуда с книгой, то чтобы попасть туда снова, тебе потребуется новый ключ.

Подобная система действительно очень соответствовала Магам.

[Через установленное на ваших часах приложение вы в любой момент можете переслушать свой диалог с НПС.]

Выслушав последнее оповещение, Хурокан лишь крепче сжал руки.

Больше 50 % игроков "Полководца" становилось магами.

Новичкам на удивление легко было за них играть. В отличие от мечников, которым приходилось напрямую сталкиваться с огромными монстрами, магам приходилось просто атаковать, стоя за чужими спинами. Знают, когда и как требуется унести отсюда ноги, уже прекрасно.

Маги были очень популярны, и спрос на них соответствовал их популярности.

Ведь этим классом можно было играть только в ВР мире, использовать магию — уже было очень романтично для многих людей.

Поэтому большинство игроков очень много раздумывали над своими первыми навыками. Все варианты были хороши... даже принявшие окончательное решения, немного сомневались после увиденного количества книг.

Но для Хуракана все было иначе.

Войдя в библиотеку, он быстро взял нужный ему навык и ушел.

Без сучка, без задоринки.

Просто у него не было другого выбора. Это было основное заклинание в древе навыков Некроманта. Чтобы использовать более высокоуровневые заклинания ему требовался этот навык, к тому же он и на высоких уровнях постоянно используется.

"Как хорошо, что не пришлось сильно заморачиваться с выбором."

Выйдя из комнаты, Хурокан сразу изучил книгу. Обучиться заклинанию из книги навыков было просто. На обложке книги располагался отпечаток руки. После того, как ты положишь на нее свою левую ладонь, из часов выйдет голографическое окно.

[Выучить навык: Ядро Скелета?]

После подтверждения, он сразу же изучал заклинание.

[Вы приобрели навык: Ядро Скелета.]

[Вы приобрели титул: "Младший Некромант".]

Он сразу получил титул. После изучения навыка Хурокан просто выкинул книгу на землю. Еще одним плюсом "Полководца" было то, что можно было мусорить в любом месте

и в любое время.

Затем он проверил свой навык.

[Ядро Скелета]

Ранг: F

Количество скелетов, что вы можете призвать: Воин (1)

Описание: Вам дается способность создавать Ядро Скелета. Если наполнить ядро магической силой, то вы призовете подчиненного вам скелета.

Простенькое описание.

— Ядро Скелета.

Хурокан сразу же активировал навык.

[Если просто использовать заклинание, то будет создано стандартное ядро.]

После короткого оповещения у Хурокана на ладони появилось Ядро Скелета размером с палец.

Хурокан крепче сжал ядро.

"Самое главное, что этот парень обладает своим боевым ИИ."

Статистика скелета менялись в зависимости от ядер, что использовались при его создании. В этом плане могли помочь финансовые вливания, но боевые навыки ИИ не купишь.

По данным исследования Хурокана все боевые навыки ИИ призванных монстров были очень плохи. Но вместо этого им давался навык самообучения. Они могут быть улучшены путем бесчисленных битв, в которых развивался их боевой ИИ. Все было логично. Если бы призываемые скелеты имели боевые навыки игроков 300-го уровня, то все бы играли за некромантов.

Но Хурокану было больше интересно, насколько велик их боевой ИИ в начале.

"Просто имейте хотя бы основы, пожалуйста. Остальное я возьму на себя."

Если они окажутся совсем бесполезными, то класс некроманта станет для него большей головной болью, чем он ожидает.

★★★

Почти все содержимое "Полководца" связано со сражениями. В то же время сражения это почти все, что мог предложить "Полководец". Если бы пред-боевая подготовка была затруднительной, то игра станет никому не нужной.

Поэтому вся подготовка к сражениям была простой.

В центре всего этого была Ассоциация Завоевателей.

Ассоциация Завоевателей предоставляла игрокам различную информацию и жилье во время охоты на монстров. Поэтому большинство игроков по умолчанию становились ее членами. Особенно новички, им предоставлялись различные льготы, поэтому они первым делом вступали в Ассоциацию Завоевателей.

После вступления в Ассоциацию Завоевателей игрокам выдавалось оружие и доспехи, пригодные до 10 уровня. Благодаря этому новичкам не требовалось копить и тратить лишние деньги на оборудование, и сражаться при этом с монстрами голыми руками.

Помимо этого новички могли использовать Тренировочное Подземелье Ассоциации Завоевателей.

Тренировочное Подземелье было специально разработано для игроков ниже 10 уровня, чтобы они могли испытать себя. Если учебник давал оценить вкус реальных сражений "Полководца", то Тренировочное Подземелье учило подготовке к реальному бою. Так как он

был типа Инст*, то в нем некому было тебе помешать и игроки могли спокойно сосредоточиться на боевых действиях.

Прямо сейчас Хурокан находился в Тренировочном Подземелье.

Вокруг было округлое пространство размером с футбольное поле. А под висевшими факелами виднелось два прохода.

Как только Хурокан вошел в один из проходов, во втором проходе появился монстр.

Это был волк.

Сквозь свет факелов виднелись золотистые зрачки и черное тело.

Угольный Волк.

Как можно понять из названия, его тело состояло из угля и было весьма хрупким. Он был столь слаб, что 1 уровневый новичок смог бы одолеть его голыми руками. Ну, а так как все игроки были оснащены доспехами и оружием из Ассоциации Завоевателей, то справиться с ним было плевым делом.

Но даже так, лишь 90 % умудрялось пережить схватку с ним. Получается, что каждый десятый погибал в его зубах.

Это и есть настоящее сражение.

Некоторым не поможет даже эпические предметы и навыки, ведь что от них прок, если не знаешь как ими пользоваться.

Конечно же Хурокан справился бы с ним и голыми руками секунд эдак за 30.

Но не сейчас.

Хурокан положил руку в карман. Почувствовав у себя в руке Ядро Скелета, он стал наполнять его маной. Впитав ее, черепообразное ядро окружило голубое сияние.

— Воин Скелет, я выбираю тебя!

Хурокан кинул ядро в Угольного Волка.

Да, все правильно, его поза тоже соответствовала сказанным словам.

[Воин Скелет впитал в себя вашу магическую силу и материализовался.]

Интересно, что произошло дальше. Ядро скелета стало расти, словно на дрожжах.

"А это круто."

Скелету-воину потребовалось меньше секунды, чтобы обрести свою полную форму.

Он был ростом чуть ниже среднего, 160 см. Он был не особо большим, а костяная структура соответствовала человеческой. От того он выглядел немного жутко. Было бы неплохо, имей он отличительный от человека скелет. Два синих огня мерцало в его пустых глазницах, бабушек до инфаркта точно довел бы.

Сразу после своего появления он уставился пустыми глазами на волка и заревел.

Это была демонстрация гнева на угрозу своему хозяину, и выглядело это жутко.

Взглянув на скелета воина, Хурокан принял серьезный и строгий вид.

— Прикончи его.

После команды Хурокана, воин-скелет сразу же побежал в сторону Угольного Волка размахивая над головой длинной костью, словно дубиной.

Рык!

Волк не подавал признаков отступления перед бежавшим на него Скелетом Воином. Грубо прорывав, он устремился вперед.

Бег скелета-воина и Угольного Волка создавали в воздухе определенный контраст звуков, а вместе с этим расстояние между ними потихоньку сокращалось.

Наблюдавший за этим Хурокан помрачнел.

"Только не говорите мне, что он так и собирается бежать на таран. Не важно, насколько может быть плох по началу его боевой ИИ, но это просто невозможно..."

Прежде, чем Хурокан закончил свою мысль...

Краш!

Раздался глухой звук.

Волк и скелет столкнулись друг с другом. Хотя скелет замахнулся своей костью, но достичь своей цели ей было не суждено, волк оказался быстрее. После столкновения тело скелета прогнулось, словно тетива натянутого лука, и он отлетел. После короткого полета, он кувырком прокатился по земле, выглядел он жалко.

А у наблюдающего за ним Хурокана выражение лица стало еще более жалким.

"Что это за ужас? Разве скелеты на видео у Богатого Лича не двигались намного быстрее?"

Конечно, он не ожидал от него каких-то ошеломительных результатов. Он понимал, что ему для этого придется использовать свои боевые навыки для обучения.

Но он ожидал большего.

У монстров в "Полководце" были довольно высокие ИИ. Создатель "Полководца" — Tobot Soft являлась ведущей компанией по разработке ИИ, так что, естественно, в этом игра превосходила остальные.

Но чтобы все было так плохо.

"Я ведь не совершил непоправимую ошибку?"

Хурокан приложил пальцы к своим нахмуренным бровям.

А пока это происходило, Угольный Волк, отправив скелета полетать, продолжал все так же доблестно стоять.

Гррррр!

Он собирался убить Хурокана. Полностью сосредоточившись на нем, он с низким рыком устремился прямо на него.

Хурокан уже слышал топот его проворных лап и все равно продолжал стоять, нахмурившись. Хурокан прекратил свои самоистязания и обратил внимание на волка, когда между ними оставалось всего 20 метров. Чтобы покрыть эти 20 метров хватит и одного вдоха.

В этот момент Хурокан снял с правого бедра кинжал и легко перекинул его в левую руку. Как только его рука схватила кинжал, Угольный Волк прыгнул на него с расстояния в 5 метров.

Он широко разинул свою пасть, обнажив свои острые клыки, планируя вгрызться Хурокану в шею.

Большинство людей на этот момент замирали в ужасе.

Но кем был наш Хурокан?

Великим Палачом.

С точки зрения боевых навыков и боевого опыта он стоял на вершине всего "Полководца". Он даже не переставил ноги. Он слегка повернул корпус так, что Угольный Волк лишь слегка задел его левое плечо. Все как и планировалось.

Резь!

Хурокан всадил ему кинжал в левый глаз.

Визг!

Угольный Волк прокатился по земле, не сумев правильно приземлиться.

Использовать минимум телодвижения при уклонение и использовать силу противника, чтобы нанести более глубокую рану. Без сомнений, при виде подобного мастерства обычные игроки почувствуют огромный восторг, а у бывалых ветеранов по коже пробегут мурашки.

"Пф."

Для Хурокана это оказалось слишком просто. По его мнению, это даже не походило на охоту, не то, что на сражение. Кто станет называть давку муравья сражением?

А в этот момент Скелет Воин поднялся с земли и вновь устремился на волка.

— А?

Хурокан был слегка удивлен, но скелет не обратил внимания на реакцию своего хозяина и все так же продолжал бежать к своей цели. Угольный Волк поднялся, и с воткнутым кинжалом помчался на скелета.

Краш!

Они в очередной раз столкнулись.

Как и ожидалось, скелета-воина снова отправили в полет. Вновь наблюдая одну и ту же сцену, Хурокан снова нахмурился. Затем Угольный Волк опять переключился на Хурокана, но в этот раз он не стал нападать, а стал наворачивать круги, выжидая подходящего момента. Вот он, результат самообучения. После свидетельства его боевых навыков, он понял, что не стоит атаковать Хурокана в лоб.

"Похоже у меня нет выбора."

Хурокан щелкнул пальцами.

Это была базовая команда.

Один щелчок означал переход в оборонительный режим, два — в боевой.

"Если подумать, разве там не было третьей команды, активирующей специальный навык?"

Щелкнув трижды, активировалась определенная последовательность действий.

Хурокан уставился на Угольного волка, пока тот продолжал кружить вокруг него. Казалось, он не станет нападать, пока не увидит брешь в его защите. Затем, Хурокан уставился на скелета-воина. В режиме обороны он стал в защитную стойку, осторожно наблюдая за Угольным Волком, потерявшим к нему всякий интерес.

"Нужно все проверить."

Теперь он желал узнать, что это за уникальный навык. Хурокан не знал, к чему это приведет, но собирался это проверить.

Щелчек, щелчек, щелчек!

Хурокан трижды щелкнул пальцами.

Затем, стоявший в защитной стойке скелет, резко расслабился. И медленно поплыл назад.

[Скелет-воин начинает свой танец.]

Лунная походка Майкла Джексона. Танец, который когда-то влюбил в себя весь мир, танец, доводивший фанатов до слез, этот легендарный танец снова явил себя миру в этом подземелье.

И Хурокан, единственный свидетель подобного зрелища, обхватил себя двумя руками за голову, словно был глубоко тронут этим.

"...Боже, сейчас ведь не слишком поздно удалить своего персонажа, и снова стать мечником?"

Кажется, впервые за все время своей игры Хурокану захотелось плакать.

Бууу!*

Вернувшись из VR мира, Ан Джэ Юна встретил звук охлаждающегося V-Gear.

[Выключение системы. Пожалуйста, подождите.]

После процесса охлаждения появилось оповещение. Ан Джэ Юн выплюнул изо рта мундштук, и V-Gear с глухим стуком разблокировался. Затем он снял с себя тяжелый шлем и громоздкие перчатки. Он весь пропотел, лежа в футболке и своем нижнем белье. Все это не из-за игры. Просто в его однушке было очень жарко. Температура в помещении достигла 28,5 градуса по Цельсию, неподобающая для 3-го января.

Ан Джэ Юн провел руками по своим пропитанным потом волосам.

"Счета за отопление собираются меня доконать."

Все дело не в сломанном обогревателе или каких-то других неисправностях. Он поднял температуру намеренно. За длительное время пребывания в "Полководце" он обнаружил, что при температуре воздуха в 27–29 градусов, игралось гораздо лучше. Это было очень важно. Если его тело придет в упадок, то это отразиться и на игре. Если его самочувствие ухудшиться, то система принудительно выведет его из игры. В обычных случаях все было бы нормально, играй он в соответствие со своим самочувствием, но в критических положениях и рейдах победа или поражение зависели от того, насколько хорошо он будет себя чувствовать.

"Счетчики за отопления обходятся мне в несколько сотен тысяч, и если добавить к этому проценты за кредит и ежемесячную плату за игру, то скоро я останусь до суха высосанным."

"Полководец" был просто машиной по высасыванию денег.

Справиться с ней было не просто. Ан Джэ Юн выдохнул. Он не планировал выходить из игры, просто у него на это была весома причина.

"Это не тот Некромант, о котором я знал."

Он должен был все уточнить.

Он испытал скелета воина в бою, и чем дольше он наблюдал, тем больше росло его разочарование. Так разочарование переросло в тревогу. Проблема в том, что он не имел ни малейшего представления, как это исправить.

Ан Джэ Юн не был дураком. Он видел видео боев Некромантов. 1 января, вернувшись в прошлое, он занял денег у частных заемщиков, и купил V-Gear в Peach Store, а после всего этого он просмотрел различный материал по Некромантам. Он даже изучал их тренировочные методики.

Однако он так и не нашел информации, почему его скелет был таким камнем.

Скелеты-воины в просмотренных роликах все хорошо сражались. Они должным образом защищались своими щитами и контратаковали своими мечами и копьями. 10 воинов-скелетов, стоявших в строгом построении, выглядели очень впечатляюще.

"Так почему же мой скелет такой мешок?"

Ан Джэ Юн хотел выяснить правду, а не сидеть и ломать над этим голову.

Ведь у него не было времени решать все самому.

Если он так и не поймет причины, ему придется начать все с начала. Времени было в обрез. Ему требовалось достичь определенных результатов в течение первых трех месяцев, в ином случае ему прямая дорога в мастерскую.

"Похоже, у меня нет другого выбора."

Единственный вариант, это купить подробную информацию и методики обучения.

"Придется раскошелиться."

"Полководец" приносил деньги. И информация о том, как получить прибыль, тоже стоила денег.

И не малых. Информация о том, как получать прибыль или определенные стратегии охоты, стоили миллионы вон. Тоже самое было с тренировками своих персонажей. Подобные вещи вообще не показывались на видео. Все это происходило в виде урока тет-а-тет. Стоимость за урок варьировала от 100 тыс. до нескольких млн. вон.

Информация может показаться не столь важной, но "Полководец" была не просто игрой с клавиатурой и мышью. Любая информация, что позволяла заработать или исправить некоторые погрешности, останется с тобой на всю жизнь.

Получить эту информацию было легко.

Были высокоуровневые игроки, которые выпускали видео бесплатно. Нужно просто связаться с одним из таких игроков по эл. почте.

Но так как у Ан Джэ Юна осталось не очень много денег, он засомневался. Он никогда бы не подумал, что будет покупать информацию из-за какого-то скелета. Он хотел решить данную проблему в подземелье до достижения 10 уровня, но видимо он был слишком наивен.

"Ну, раз я все равно решился на это..."

Ан Джэ Юн подумал о своем банковском счете. После всех покупок, у него почти ничего не останется, а ведь на оставшуюся сумму ему требовалось еще и прожить целых три месяца. Тратить большие деньги сейчас было бы не разумно, но иного выбора у него не оставалось.

"Надеюсь оно того стоит."

★★★

Прошло 11 месяцев с момента запуска "Полководца". Самый высокий уровень был у игрока Сульво 85 уровня. В нынешнем Топ-100 он занимал позиции с 79–85.

Однако не нужно полагать, что для того, чтобы стать Топ-игроком нужно иметь 70+ уровень. Игроков с уровнем 60+ уже можно считать хорошими игроками. Ведь это означает, что они проводят в ВР мире не меньше, чем в реале.

Хелген. Он был некромантом 61 уровня. Он, вероятней всего, сейчас самый высокоуровневый некромант в игре, на его канале в YouTube было уже свыше 300.000 подписчиков. С рекламы на бесплатных видео роликах и просто платных видео он имел свыше 10 млн. вон в месяц.

Так же он подрабатывал тренером. В его уроках не было лишней информации, что делало их очень популярными.

Его уроки были разбиты на этапы, и самые начальные стоили млн. вон. Конечно, стоимость была большой, но спрос оправдывал предложение. В любом случае, все, кто играл за некроманта все равно были крайне эксцентричными людьми. К тому же, он не просто отправлял видео уроки. Он так же отвечал на все вопросы, с которыми сталкивались покупатели. Бывало, он встречался с клиентами прямо в игре, чтобы помочь им. Так что это еще не много. Некоторые люди платили сотни тысяч вон только чтобы посмотреть стримы девушек Виджеев.

Потому Ан Джэ Юн не особо возражал по поводу стоимости.

Из-за изменениях курса доллара к вону, пришлось заплатить 1.1 млн. вон.

Он сразу получил видео от Хелгена. Его видео содержали различные жизненно важные

советы для некромантов. Ан Джэ Юн сразу же посмотрел, есть ли в содержании что-нибудь о скелетах и навыке Ядро Скелета.

— Сейчас поговорим о навыке Ядро Скелета.

На видео стоял человек, одетый в большую змеиную накидку. Позади него стояло 12 скелетов.

— Скелеты обладают отличным боевым ИИ. Так же они имеют отличные навыки самообучения.

— Ага, задница у меня отличная.

Прокомментировал его Ан Джэ Юн пока, с серьезным видом, наблюдал за видео.

— По началу, призвав скелета и приказав ему вступить в бой, вы можете посчитать меня лжецом.

Щелчек!

Вместе с этими словами Хелген щелкнул один раз. После этого скелеты подняли щиты, и встали в оборонительную стойку. Ну, а т. к. их тела были не слишком большими, то они почти полностью скрылись за своими щитами.

— При всем их хорошем самообучении проблема в том, что им не хватает опыта. Другая же проблема в том, что сражение — вещь не простая. Если вам кто-нибудь скажет посмотреть бои ММА и описать каждый ход, что сделали бойцы, то для вас это окажется непосильной задачей. То же самое и со скелетами. Если им приказать что-то столь сложное, с чем они никогда не сталкивались, то они просто не поймут этого. Для этого и существует режим обороны и нападения.

В этот момент Ан Джэ Юн стал что-то понимать.

"Я вижу."

Объяснение продолжалось.

— Важно обучать скелетов режиму обороны. Это не сложно. Скелеты будут просто пытаться заблокировать или уклониться от атак оппонента. Это уменьшает урон, наносимый игроку.

Ан Джэ Юн понял.

"Защита проста в освоение, и пока ты можешь защищаться от атак соперника, то и просчитать его будет легко."

Конечно, мастера, подобные Ан Джэ Юну, прекрасно понимают значение правильной обороны.

Даже такого безмозглого скелета-воина требовалось обучить правильной защите.

Пока ты можешь себя защитить, ты всегда будешь на шаг впереди своего оппонента. Противники тоже реагируют на твою защиту. Они могут попытаться сломить ее, или обойти. Могут даже выжидать подходящего момента. Из этих 3-ех вариантов, защищаться требовалось только от 2-ух. Пока оппонент пытается пробить твою защиту, ты должен максимально терпеть и удерживать его натиск. А если противник пытается обойти ее, то твоя задача его остановить.

Если противнику удастся пробить защиту, то уже ничего не поделаешь.

Но если защитнику удастся защититься, то у него появится шанс для контратаки. Может добиться удачной контратаки и не легко, но просто выполнить ее не трудно. Так что это одновременно и легко, и трудно.

Пока Ан Джэ Юн обдумывал все это, Хелген отдал приказ скелетам, чтобы провести демонстрацию. Он направлялся вместе со скелетами на охоту за монстрами. После того, как

они окружили монстра щитами, они атаковали его копьями когда тот открылся. А потом снова поднимали щиты, демонстрируя абсолютную слаженность.

— В сражениях воины-скелеты растут путем проб и ошибок. К тому моменту, как вы достигнете 20 уровня, они должны сражаться лучше большинства игроков. Тогда-то вы и поймете, насколько же превосходным ИИ они обладают.

Сначала оборона, а затем нападение.

Именно такой способ обучения использовал Хелген. На самом деле все было просто, но понять все это самому было бы трудно.

Хелген хорошо отрабатывал свои деньги. Поэтому он продолжал объяснять наилучшие способы обучения боевого ИИ скелетов. Против каких монстров стоит выходить, чтобы достичь лучших результатов в обучение, какие монстры лучше всего подходили для создания ядер для скелетов-воинов и т. д. Ан Джэ Юн понял, что потратил свои деньги не зря.

"А он хорош. Отрабатывает затраченные деньги."

В этом и была причина того, что Хелген был хорошим Некромантом.

Потребители не стали бы тратить деньги на бесполезную чушь. Но если затраченные деньги себя окупают, то они без колебаний это приобретут.

"Почему тогда он был столь непопулярен?"

Ан Джэ Юну было очень любопытно.

Даже если он не один из Топ-игроков, некромант 60 уровня, все равно, должен был привлечь определенное внимания. Тогда почему Ан Джэ Юн не мог вспомнить этого игрока? Даже будь он не сильно популярным, Ан Джэ Юн бы точно запомнил его.

На это было две причины.

Во-первых, он бросил "Полководец". Во-вторых, он достиг своего предела.

"Полководец" это не та игра, которую ты бросил бы, просто захотев. Это случится только тогда, когда ты столкнешься с большим притеснением.

Это была основная причина.

Методики Хелгена не были плохими. Все было логичным и эффективным. Для начала оборона, а потом нападение. Подобным методом он превратил своих скелетов в солдат.

Но подобное действует лишь на мелкую рыбешку.

В этой системе был огромный недостаток. Уйти в оборону, означало отдать противнику первый удар. Не плохой вариант при встрече со слабым противником. Однако при столкновение с более грозными монстрами, что имели уровень выше твоего и к тому же обладали специфическими навыками, история шла совсем по другому руслу. Высокая вероятность, что скелеты просто не выдержат его первого удара.

Богатый Лич решил эту проблему деньгами.

Путем вливания денег в игру Богатый Лич поднял характеристики своих скелетов до небывалых высот. Но подобным воспользоваться мог только он.

Иначе говоря!

"Это не по мне."

С методиками Хелгена он мог бы стать обычным некромантом. Но Ан Джэ Юну нужен был другой подход.

Но он не сильно расстроился. Это дало ему некоторую уверенность.

"Значит они не глупы."

Самым большим беспокойством Ан Джэ Юна были заниженные ожидания по поводу их боевого ИИ. Благодаря Хелгену он понял, что им просто не хватало опыта и знаний.

Они были словно чистый лист бумаги, готовый впитать в себя новые знания.

"Впитывать в себя..."

Ан Джэ Юн встал. Он закинул в рот горстку конфет, и снова одел V-Gear.

"Давайте потанцуем."

★★★

Херак!

С резким, оглушительным звуком голова скелета-воина отлетела. Он продолжал размахивать своим оружием вокруг, чтобы восстановить равновесие, когда Хурокан отправил его в полет низким ударом колена.

Бам!

Когда скелет с глухим звуком упал, Ан Джэ Юн приказал резким тоном.

— Встал!

После его слов скелет снова встал, подняв свою голову, и поставил ее на место.

Глаза скелета, которые горели синим пламенем, образовали "Хо", что выглядело довольно мило.

Но Хурокан продолжал сохранять серьезность. Он не пытался над ним подшутить или посмеяться. Когда скелет снова пришел в норму, Хурокан опять послал удар в его голову. На этот раз скелет-воин наклонил голову в сторону, избегая удара.

Херак!

Но тут же головой поймал согнутый локоть Хурокана. Его ударили по голове, так что он был на некоторое время ошеломлен, а в это время Хурокан ударил его по лодыжке. Тело скелета-воина вытянулось параллельно земле, прежде чем упало с глухим звуком.

Гремит, гремит!

Раздался звук гремящих костей.

Хурокан снова стал кричать на скелета.

— Если словил удар, то не стой столбом! Двигайся! Будь осторожен и продолжай уклоняться!

Скелет нечего не ответил, просто молча уставился на Хурокана.

Ну, это ожидаемо. Скелеты-воины не могли напасть на своего хозяина. Другими словами, они не могли контратаковать Хурокана.

Хурокан знал об этом. Все, чего он хотел, чтобы тот уворачивался от его атак.

"Сначала заблокировать удар, а потом начать атаковать. Подобный метод не сработает с действительно грозными монстрами."

Сначала защищаться, а потом начать атаку не получится.

Тогда?

"Сначала уклониться, а потом контратаковать в ответ."

Лучше всего сначала уклониться. Вместо того, чтобы блокировать удар. Уклонение — тоже средство обороны, но разительно отличающееся от блока.

А если не удастся?

"Если это не удастся, я удалю некроманта и снова стану мечником. Конечно, я впустую потрачу свое время и деньги, но это лучше чем упустить свой второй шанс."

Отступи, когда это необходимо.

Если что-то действительно не работает, то оно и не заработает, сколько бы ты не пытался.

Хурокан снова замахнулся рукой на только что поднявшегося скелета. Он следовал по

той же траектории, что и в первый раз, и скелет-воин увернулся от удара, наклоня голову набок. Затем Хурокан согнул локоть. Скелет Воин наклонился, увеличивая радиусклонения и успешно избег локтя Хурокана.

Свист!

Хурокан было уже ударил его по лодыжке, но скелет-воин снова избежал его удара.

Однако как только нога Хурокана вернулась в обратное положение, он тут же сделал широкий удар другой ногой.

Свист!

Скелет-воин наклонил корпус немного назад, снова избегая удара.

Затем.

Бам!

Он упал на землю. Потому-что слишком сильно отклонился назад и потерял равновесие. Наблюдая за этим, Хурокан позволил себе легкую улыбку.

"Не плохо."

Он поглощал все. Скелет-воин имел также одно очень удивительное преимущество. У него были только кости, что давало его суставам больше маневренности. Даже если ему вывернуть сустав, он с легкостью сможет вставить его обратно.

В нем сочетались прекрасные данные для хорошего уклонения. Следовало просто пользоваться своей головой, чтобы задействовать свои преимущества.

Хурокан!

Подобные качества были необходимы, чтобы достичь его уровня.

И если такое возможно...

"Если вокруг будет еще десять таких же как я, то это станет командой-мечты."

Дзинь!

Слабая улыбка Хурокана превратилась в жестокий оскал.

Хурокан коснулся своих наручных часов и активировал фонотеку. Вокруг сразу послышалась музыка.

Да, это один из шедевров Майкла Джексона — Billie Jean.

— Ладно, потанцуем снова, детка.

[Вы получили уровень.]

[Вы получили благословение. Все негативные эффекты исчезли, а ваша выносливость и магическая сила восстановились.]

[Вы достигли 10 уровня. Монстры в Тренировочном Подземелье больше не будут появляться.]

Сразу после получения уровня, Хурокан повернул голову, а скелет тем временем направил свою длинную кость в сторону Угольного Тигра. Конец кости был резким и жутким, а Скелет Воин державшийся ее, выглядел устрашающе. Он был похож на хладнокровного воина.

Наблюдавший за этой сценой Хурокан потер подбородок.

'Я достиг 10 уровня, но...'

С того момента как Хурокан начал "Полководец" прошло 5 дней, и сейчас он достиг потолка в Тренировочном Подземелье.

Это хороший темп. Быстрее среднестатистического игрока, примерно на уровне старательно играющих. Однако, медленнее целеустремленных и талантливых людей. Талантливый игрок, тративший большую часть времени в "Полководце" может достигнуть 5

уровня в течение 4 дней. Особо выдающиеся, за 3 дня.

В сравнение с ними, темп Хурокана был очень низким.

'Это заняло больше времени, чем я полагал.'

Прежде чем он вернулся в прошлое, Хурокан достиг 10 уровня в течение 3-ех дней. Все потому, что тогда Хурокан решил зарабатывать в "Полководце" себе на жизнь. В тот момент он не брал свой талант в расчет, ибо не знал о нем.

В любом случае, времени ушло на это больше чем он рассчитывал.

Однако, Хурокан не был этим зол или раздражен, на его лице сияла удовлетворенная улыбка.

"Это стоило затраченного времени."

Он собрал хороший урожай.

Боевой ИИ Скелета Воина был действительно выдающимся. Он лично провел его боевую подготовку, и теперь скелет сражался лучше среднестатистического игрока.

И было еще кое-что.

"Они превзошли мои ожидания."

Скелеты Воины кое в чем превосходили игроков.

Штраф после смерти!

Получая повреждения, они могли вновь восстановиться питаясь магической силой своего хозяина.

Если их полностью уничтожить, то потом можно было повторно призвать. Чтобы Ядро Скелета восстановилось, требовалось подождать 30 мин. По прошествии этого времени, Скелета Воина можно было вновь призвать.

Другими словами, Скелетам Воинам не нужно было страшиться смерти.

Это было огромное преимущество.

В "Полководце" смерть, была огромным риском. Как результат во всех сражениях акцентировали свое внимание на снижение количества смертей. Порой, конечно, приходилось жертвовать жизнью. Но в любом случае, это всего лишь игра; поэтому смерть была не столь критичной вещью. Но для Скелета Воина смерть вообще ничего не значила.

Был еще один фактор, что особенно привлекал внимание Харукана.

"Самое главное, не нужно было беспокоиться о предательстве с их стороны."

Скелеты не могли предать своего хозяина.

Подготовка Скелетов Воинов включала в себя побои и жестокое обращение. Даже так Скелет Воин ни разу не контратаковал своего хозяина. Неважно в какую ситуацию они попадут, они всегда абсолютно лояльны своему призывателю. Единственное, они всегда обнажали свои клыки, если существует риск угрозы их хозяину.

В принципе оно и понятно. Это все таки ИИ.

Но увидев все это своими глазами, Хурокан по достоинству оценил своих Скелетов Воинов, он даже нашел это Благородным.

"Если бы меня вынудили пережить столько побоев, я бы давно самоубился."

Если бы к Хурокану относились так, как он к своим Скелетом, то его терпелки и на день не хватило бы.

В любом случае, Хурокан охарактеризовал своих скелетов на отлично. Он чувствовал себя превосходно, представляя как у него в подчинение будет двадцать подобных скелетов.

Ну, сейчас у него не было времени мечтать.

'Теперь нужно определить, как я буду вкачивать свои статы.'

Теперь достигнув 10 уровня, у него не будет возможности выкачивать соки из этого данжа. Ему придется отправиться на поле боя, полное конкуренции и насилия.

Конечно, он не боялся сражений. Вообще, он сам предпочел бы кого-нибудь ударить в спину, нежели подставить свою. До этого он получил уже один такой удар, и все из-за предательства. А ведь Хурокана, как правило, трудно было провести.

И сейчас вся проблема, это выбор направления своего развития.

Хурокан собрал много информации о некромантах. Даже Хелгену пару вопросов по почте задавал.

Согласно собранной информации, некроманты в "Полководце" делились на два типа.

"Пойти ли мне по стандартному пути развития?"

Наиболее часто встречаемыми были Некроманты Призыватели. После каждого поднятия уровня, тебе в свободное распределение давалось 5 очков характеристик. Некроманты с уклоном в призыв вкладывали 4 или даже все 5 очков в магию.

Причина была проста. Магия призыва требовала множества магической энергии. На призыв уходило много маны, а на его поддержание уходило еще больше. Этот класс просто не мог обойтись без магии.

Это самый популярное развитие Некроманта в "Полководце".

Но недавно возникла новая тенденция, благодаря информации обнародованной Хелгеном.

"Или мне стоит пойти по ветви взрыва?"

Недавно некроманты подрывники привлекли к себе не мало внимания.

Подобный некромант уходил в магию взрыва. У него были заклинания вроде взрыва голема, но причина по которой некромант подрывник обратил на себя столько внимания, это возможность массового подрыва. На это уходило много времени, но массовый взрыв трупов, скелетов и големов выходили далеко за пределы возможностей магов того же уровня. Но некромант подрывник должен был вкладывать все свои очки в интеллект, потому что сила магии взрыва напрямую зависела от этой характеристики.

Хурокану пришлось тщательно рассмотреть все свои варианты. Для соло рейдов, он знал, что ему потребовался бы мгновенно убивающее движение. Но подобный удар сработает против соответствующего по размерам врагу. Учитывая большие габариты большинства рейд-боссов, он, вероятно будет убит прежде, чем закончит свое заклинание.

"Так же есть Бессмертный Некромант."

Бессмертные Некроманты в настоящее время не известны. В древе навыков они выбирали путь модификации тела, и все статы вкладывали в выносливость.

Бессмертный некромант появились благодаря навыку 140 уровня — Сосуду Жизни. Этот навык позволяет игроку стать Личом. В независимости от полученного урона, пока Сосуд Жизни в безопасности, Лич не погибнет.

Конечно, они не были бессмертными в прямом смысле этого слова. Просто пока они избегают прямого повреждения Сосуда Жизни, их выносливость могла увеличиться в десятки раз. Под Сосудом Жизни располагались более низко ранговые навыки восстановления и модификаций тела.

Это позволяло им стать превосходными танками. Как результат очень востребованными во многих гильдиях, на роль более эффективных танков.

Это три разновидности Некроманта, о которых знал Хурокан.

Но Хурокан не мог определиться с выбором.

Все дело не в его нерешительности.

"Этого не достаточно."

Просто этих трех вариантов было не достаточно. Она не вписывались в образ, что он нарисовал у себя в голове.

Однако, если бы ему пришлось выбирать, то он бы пошел по стандартному пути, как и Богатый Лич.

Другие варианты отпадали.

Но глядя на боевые возможности скелета воина, Хурокан передумал.

В тактики — защищайся, потом нападай, были свои прорехи, им не избежать получения урона.

Но если призываемые могли достаточно хорошо уклоняться, не получая при этом урона. То можно было вкладывать меньше очков в магию. В теории по крайней мере.

Чтобы привести эту теорию в действие, потребовался бы тренер, пример для подражания Скелетам Воинам. Должен быть кто-то, кто заполнит этот пробел в знании их боевого ИИ.

Кто же мог подойти для роли прообраза?

Естественно Хурокан.

Хурокан был уверен. Нет никого, кто смог бы сражаться лучше, чем он. Даже учитывая уровень, характеристики или предметы, он был абсолютно уверен в своей победе.

Поэтому лучше образа чем Хурокана не сыскать.

В этом то и была вся проблема.

"Скелеты Воины сейчас не могут увернуться от моих ударов из-за разницы в характеристиках. Но спустя какое-то время, они будут видеть меня словно в замедленной съемке."

Это значит, что есть определенный предел его обучению. Если скелеты его превзойдут, то их прогресс остановиться. А чтобы соответствовать их росту, ему придется вкладывать очки в силу.

Но если он так сделает, то в его характеристиках настанет полная анархия.

До возвращения в прошлое, Хурокан вкладывал все очки в силу. Потому, что он был мечником. Даже при равных количествах силы, мечники, благодаря своим благословениям и применяемым навыкам десятикратно увеличивали свои результаты.

У магов были аналогичные навыки. Что-то вроде Магии Мечника, который использовал магию для увеличения их боевого потенциала. Были к например некоторые маги, что вкладывающие очки в силу и выносливость.

Черные маги не отличались. Есть навыки, что позволяют им сражаться в ближнем бою при использовании их магии. Но даже так, они не были ровней мечникам.

Самый большой промах во всем этом, это полная неразбериха в характеристиках персонажа, в которых основной уклон шел ни туда, ни сюда.

Но именно это и создавало различные вариации в древе навыков.

'Само по себе это не так уж и плохо.'

Но если и ставить себе подобные цели, то уж лучше выбрать белую магию и довести все атрибуты до максимума.

Конечно это не значит, что подобная разрозненность не могла привести к успеху.

Ну, в любом случае, это дорога на которую пока никто не ступал. Ведь этот путь может оборваться на пол пути или завести тебя в тупик. Если подобное произойдет, то это станет

концом. Не будет возможности исправить свою ошибку. Ведь маловероятно, что снова дадут шанс вернуться назад и начать все с чистого листа.

'Я не могу заикливаться над этим слишком долго.'

Хуроكان закрыл глаза.

Что бы он не выбрал, некоторых сожалений все равно не избежать. Вопрос лишь в том, какой путь принесет их в наименьшем количестве.

"Богатый Лич был в состоянии добиться успеха в соло рейдах, но даже после огромных финансовых вложений, он не стал в этом лучшим."

Если ему судьбой уготован провал, то уж лучше пройти свой путь, выложившись на все сто.

'Игры — это единственное, в чем я силен. Если я не могу набраться смелости, чтобы сделать свой шаг, то вся моя жизнь и яйца выеденного не стоит.'

Хуроكان провел по часам, открывая голограмму своих характеристик. И глядя в это окно Хуроكان улыбнулся.

"Сильный Некромант. Зато как звучит. По крайней мере из этого выйдет дельный банер."

[Хуроكان]

— Уровень: 10

— Класс: Маг

— Титулы: 2

— Статистика: Сила (48) / Выносливость (3) / Интеллект (14) / Магия (14)

Увидев цифры в голограмме своих характеристик, Хуроكان заскрежетал зубами.

"Верно ли я поступаю?"

Хуроكان вложил все свободные очки характеристики в силу, всего 45 очков.

Интеллект и магия повысились за счет пассивного прироста за класс. Маги получали по одному очку к интеллекту и магии за каждый уровень. Мечники же, силу и выносливость. Помимо этого, благодаря двум имеющимся титулам, Хуроكان получил по одному очку в интеллект и магию.

На данный момент Хуроكان имел достаточно магической силы, чтобы 3 раза призвать скелета.

Но это просто призыв. Поддержание призванного скелета и лечения его повреждений дополнительно отнимало ману. Если учесть все это, то два скелета, это его предел.

"Если я не буду вкладывать очки в магию, то ситуация станет только хуже."

Сейчас все в порядке, потому что навык Ядра Скелета пока на низком уровне. Но когда он поднимется, то на создание, поддержание и восстановление скелетов расходы вырастут в геометрической прогрессии.

Помимо этого, обычный некромант мог легко контролировать 9 Скелетов Воинов, 3-ех Скелетов Магов и Голема. А Богатый Лич вообще контролировал до ста голов. Плюс, некроманты обычно используют атакующую магию и проклятья. Конечно, все это было лишь низко ранговыми заклинаниями, которые были легки в применение.

По этой причине все Некроманты вкладывали все очки в магию. Магия поднимала объем маны и скорость ее регенерации.

"Если я так и продолжу вкладывать все очки в силу, то достигну потолка примерно на 50 уровне. Определенно."

Хуроكان был в этом уверен.

Если он продолжить все в таком же темпе, то к 50 уровню в его характеристиках воцариться полный хаос.

Эту проблему нужно было решать с помощью экипировки и званий. Ему требовались предметы снижающие потребление маны и увеличивающие скорость ее регенерации. Так же требовалось множество титулов, что бы поднять характеристику магии.

Конечно, все это было не просто.

"Если бы у меня было Ожерелье Ануга, то не пришлось бы переживать по этому поводу..."

Ожерелье Ануга.

Это был эпический предмет, сделанный из глаз Ануга, босса 200 уровня. Он сокращал потребление маг. энергии на 35 %, информация об этом предмете произвела настоящий фурор. Кроме того, у этого предмета не было штрафа на ношение. Неважно на каком ты был уровне, на 300 или 400.

"Если подумать, то на него даже не было фиксированной цены. Последним его владельцем был... Метеор Уокер, если не ошибаюсь?"

Т. к. предмет был очень дорогой, то информация о его цене не распространялась. Никогда не проводились официальных торговых сделок. О его владельцах ходили лишь слухи, но никто не знал наверняка. Под подозрение мог попасть любой. Очевидно ведь, что истинный владелец предмета не выдаст себя.

Конечно, думать, что сможешь обрести подобный предмет слишком смелая вещь. Тем более для Хурокана, чей потолок 50 уровень, мечтать приобрести бесценный предмет 200 уровня. Хурокаан даже не рассматривал подобные варианты.

Основным ядром в планах Хурокана были Титулы.

'Ну, я в любом случае собираюсь закрыть этот пробел Титулами.'

Титулы!

Вот, во что верил Хурокаан.

Титулы очень важны в "Полководце". Во всех РПГ играх поднятие каждого последующего уровня становилось все тяжелее. Так же и в "Полководце". Однако в здесь давались большие возможности в поднятие своих характеристик с помощью присуждаемых званий.

Хороший Титул мог повысить определенный стат на 20 очков. Это равносильно набору 4 уровней. Большинство званий присуждалось с убийства боссов. Поэтому гильдии были так одержимы рейд-боссами.

Даже так, еще не один человек не поднимал своего персонажа с акцентом на получение Титулов. Их бы просто посчитали идиотами. Даже с деньгами можно было обрести лучшую экипировку, но не Титулы. Этого — игроки достигали лишь по ходу игры.

"Да, я сумасшедший. Кто в здравом уме будет делать такое?"

Хурокам отключил окно голограммы.

Его часто называли сумасшедшим, до его возвращения в прошлое. Подобные вещи его не пугали.

К тому же для сожалений было уже поздно.

'Я должен двигаться вперед.'

Если это невозможно, то он совершит невозможное!

Именно этого Хурокаан и добивался.

★★★

В "Полководце" был достаточно простой сюжет.

Свиные монстры стали наполнять некогда спокойный мир, и на них пошла войной. Это стало началом эпохи сражений, и нанесший последний удар станет Императором Войн, другими словами — Полководцем; и лишь одному суждено закончить эту эпоху!

Именно поэтому игра называлась "Полководец".

Конечно, помимо этого было множество других сюжетных ответвлений. Отношения между разными королевствами, героические сказки мелких племен, древние руины, и т. д. Было множество вещей побуждающих героический дух игроков.

В подобном мире Ассоциация Завоевателей была первой, с чем сталкивались игроки. Ассоциация Завоевателей играла большую роль в "Полководце".

Покорение монстров основная задача "Полководца". Все в игре было сосредоточено вокруг охоты на монстров. Ассоциация, занимающаяся покорением монстров, просто не могла стать незначительной частью игры. Все королевства и племена сотрудничали с Ассоциацией Завоевателей. Игроки, что не вступали в нее, никогда не показывали особо выдающихся результатов.

Ассоциация Завоевателей давала игрокам звезды в соответствии с их заслугами. Чем больше звезд, тем более важную информацию и задания ты мог получить. Некоторым игрокам попадались групповые задания. Находилась множество игроков, что проплачивали себе в них место. Если задания были связаны с большими Титулами или наградами... то и стоило это соответствующе. Обычные игроки не понимали зачем тратить на это столько денег.

В каждой из Топ-30 гильдий была команда Звездных Охотников, они занимались только сбором звезд, в рейдах они не участвовали.

Важные задания, как правило, брались напрямую у НПС. А обычные, игроки могли получить в Ассоциации Завоевателей, зайдя в любое ее предприятие, достав свои часы и просто взглянув на список доступных заданий. Вроде бесплатного Wi-fi в кафе.

Поэтому посетив филиал Ассоциации Завоевателей всегда можно увидеть игроков зависающих в своих часах.

Они искали легкие, более выгодные и менее объемные задания.

"Эти ничего не понимающие люди, всегда все усложняют."

Хурока не намеревался становиться частью этой толпы.

Выбор заданий? Если бы они были уверены в своих силах, то не было бы никакой необходимости так заморачиваться над выбором. Все, что нужно было сделать, это взять задание и выполнить его.

Хурока лучше всех понимал систему выдачи заданий Ассоциации Завоевателей. Было время, когда он изучил ее вдоль и поперек. Окружающие говорили ему, что он с легкостью поступил в престижный университет, если бы так же серьезно отнесся к учебе в своей средней школе. Иногда он платил деньги за информацию. Это единственные случаи, когда Хурока без колебаний тратил деньги на свои знания.

'Все задания на данных уровнях приблизительно равны. Ну, разве что старые задания немного прибыльнее.'

Хурока отсортировал список заданий по дате добавлений. Старые задания, это задания которые бросили на пол пути, или же с которыми не смогли справиться. По сути, на них просто все забыли.

Из-за того, что все больше игроков не могло с ними справиться, Ассоциация

Завоевателей стала увеличивать за них награду. Об этом знали не многие. В "Полководце" об этом не сильно распространялись. Так как вокруг "Полководца" начало крутится все больше и больше денег, то и подобные вещи стали вроде корпоративных тайн. Эту информацию можно было продать за несколько млн., а то и за несколько десятков млн. И тем более никто в здравом уме не станет трезвонить обо всем этом в интернете, лишь ради чьей-то благосклонности.

К тому же бывали и люди, что размещали ложную информацию, чтобы привлечь к себе побольше внимания. Поэтому в "Полководце" ходило множество ложных слухов.

И это не все. На старых заданиях не было большой конкуренции. Большинство игроков жаждало новых заданий. Просто они воспринимали все старые как неприбыльные, мол все хорошее уже разобрали. Поэтому-то и считали, что что-то новое будет получше.

А все новые задания, чаще всего, вертелись вокруг определенных областей. Система выдачи заданий работала по принципу выгодного распределения игроков. И часто создавала множество заданий в определенных локациях, чтобы заполнить пустующие зоны. Именно поэтому там частенько случались стычки между игроками, группами и даже гильдиями.

Конечно, 10 уровневые игроки, только вышедшие из Тренировочного Подземелья не могли об этом знать.

Поэтому, когда приходила очередная выдача новых заданий...

"Я только что заполучил задание редкого ранга. Ищу двух мечников в группу."

"Я огненный маг 15 уровня. Я ищу редкие задания. Я могу поручиться за свое мастерство."

Все становилось как в балагане, постоянно кто-то да что-то кричал.

А Хурокан находил это довольно забавным. Они были уверены в своей правоте, но Хурокан видел их в роли детей, играющих в песочнице.

"Боже, как это мило."

Он тем временем, пробежался взглядом по определенному заданию.

"Хм? Мистер Бим?"

Его привлекло одно ключевое слово.

Слово 'Мистер Бим.'

Ему оно о чем-то напоминало.

Хурокан стал вспоминать, где же он его встречал.

"Ах!"

Удивившись, Хурокан все-таки вспомнил.

'Список заданий, в котором вы могли обрести Титул Восходящей Звезды! Вот почему оно мне так знакомо.'

Хурокан сразу же проверил его содержимое.

[Пещера Мистер Бим]

— Ранг: Редкий

— Ограничение Уровня: 10~25

— Описание: Мистер Бим находится к востоку от замка Фигар. Монстры в ней стали очень свирепы. Выясните причину этого и устраните ее.

— Награда: 10 золотых и дополнительное награда.

Дополнительная награда.

Это фраза могла таить в себе многое, но Хурокан прекрасно помнил, что это титул Восходящей Звезды.

'Господи, не могу поверить, что мне выпал шанс получить Титул "Восходящей Звезды".'

Титул Восходящей Звезды. Это звание присуждалось лишь игрокам до 15 уровня. Он поднимал все классовые характеристики на 3 %. Т. е. для мага это интеллект и магия.

Данный эффект накладывался даже на статы полученные от экипировки.

Проблема была лишь в том, что только игроки не достигшие 15 уровня могли его получить, и такие задания встречались крайне редко.

В результате, кто-то предпринимал попытки перехватить все задания дающие звания Восходящей Звезды. Эта информация в будущем станет общедоступной как раз после подобных событий.

Ну, в итоге каждый новичок пытался запомнить весь этот список заданий, словно от этого зависела его жизнь. Но запомнить все задания было невозможно, поэтому все заучивали лишь основные термины. Хуроكان был одним из них, поэтому-то он и вспомнил слова "Мистер Бин".

'Я помню, как решил заучить все это на всякий случай... но кто бы мог подумать, что именно здесь мне это и пригодиться...'

Хуроكان, который не выучил ни одного английского слова перед экзаменом, кропотливо заучивал весь список заданий. Он и не поверил бы, что его старания окупятся подобным образом. Жизнь была полна сюрпризов.

В любом случае, Хуроكان не мог упустить такую возможность.

[Вы приняли задание, Пещера Мистера Бима]

Хуроكان принял задание.

"Титул Восходящей Звезды..."

Улыбка растянулась у него на лице. Титулы, что увеличивали характеристики в процентном соотношении были одними из лучших в игре.

'Если мне в дополнение к Восходящей Звезде удастся заполучить Титулы Сверхновой, Убийцы Драконов, и Героя Великих Сражений...'

Все это были званиями, что прибавляли к характеристикам в процентном соотношении.

'То вместо беспорядочного персонажа, я получу настоящего читера.'

Читер.

Об этом мечтали все игроки.

Все игроки прошедшие через учебник "Полководца" обычно пребывали в сомнениях.

Стоит ли продолжать эту игру? Возможно ли потребовать возврат денег?

Но такие мысли быстро проходили после прохождения Тренировочного Подземелья.

Их точка зрения кардинально менялась при сражениях с различными монстрами в этом подземелье и достижении 10 уровня.

"Хм, оказывается, я в этом весьма талантлив."

Они становились увереннее.

А какой у них был выбор.

В действительности, обычный человек не сможет одолеть голыми руками огромную псину. Даже если взрослому человеку дадут в руки нож, и скажут одолеть бойцовскую породу, его ожидает лишь полный провал.

Но в Тренировочном Подземелье, игроки сражались с волками, тиграми, анакондами, и другими монстрами, которых тебе никогда не доведется увидеть даже в зоопарке. Да и не только это, игроки ведь всегда могли записать видео своих сражений. После небольшого редактирования, они становились главными героями своих собственных фильмов.

Поэтому очевидно, что со временем игроки обретали все больше уверенности в своих силах. В этом и заключался весь смысл Тренировочного Подземелья.

Обучение!

Цель — придать игрокам уверенности в предстоящих сражениях.

По достижению 10 уровня, эти игроки, уже уверенные в себе, осваивали новые навыки, а богатеи выходили в мир уже обмундированные в лучшую экипировку.

Мир "Полководца" тоже был очень впечатлительным. Леса и горы, в которых не ступала нога человека. В этом огромном мире, игроки становились эльфами и гномами, которыми так восхищались во Властелине Колец. Они свято верили, что их приключения, когда нибудь станут героическими подвигами.

Но как только они выходили на поле битвы, то сразу же превращались в Хоббитов. Жалостливый вид, а весь окружающий их мир так и норовил их сожрать.

Когда они начали сражения с монстрами в лесах и горах, то понимали разницу между монстрами в Тренировочном Подземелье и реальными монстрами.

"Увааааа!"

Это была группа из 3 человек.

Типичная группа из начинающего мечника, мага и целителя. Даже если присмотреться к их экипировке, то все равно было бы трудно различить их классы.

"Ты debil, как ты умудрился упасть?"

"Ой! Атакуй его магией! Мы должны спасти этого идиота!"

"Да подожди ты, я кастую заклинание. Кроме того, если я его брошу, то он сразу же переключится на меня."

"Просто сделай это!"

Первый монстр, с которым они столкнулись в реальном сражении был Гнилодревый Волк.

Он был монстром 15 уровня, и выглядел он, словно засохшее дерево в форме волка. По форме он был чуть длиннее обычного, но в общем плане он не обладал особо крупными размерами.

И был он не особо сильным. А если точнее, то он вообще был одним из самых слабых монстров 15 уровня. Даже присмотревшись, по его тонкому, увядающему силуэту, можно понять, что сильной защитой он не обладал. Игроки могли с легкостью одолеть его с экипировкой выданной им Ассоциацией Завоевателей. В дополнение к этому, они были очень слабы перед огненным атрибутом. 10 уровеньный огненный маг мог бы с легкостью уделывать его 2-мя фаерболлами.

Его даже прозвали Лесным-мешком. Прозвище дали из-за простоты в его убийстве, вроде мешка с песком, как тренировочная груша, разве что приставка 'лесной' осталась из-за его внешнего вида.

Хоть и на 10 уровне, но группа из 3-ех человек могла с легкостью его уничтожить. Их план был таков, мечник должен был блокировать волка, пока маг не скастует огненный шар.

Но возникла одна проблема.

Мечник бросился в Гнилодревую Волка, как и планировалось, и заблокировал его удар деревянным щитом. Затем он отступил, и готовился принять на себя следующий удар. Вот до этого момента все шло гладко.

Проблема возникла, когда мечник споткнулся о камень. Как только он упал, Гнилодревый Волк прыгнул ему на грудь.

И занял верхнюю позицию.

Было очень не легко скинуть взобравшегося на тебя оппонента. Для этого требуется не только сила, но и техника. Но сколько людей имело подобный опыт?

"Помогите мне! Спасите меня!"

Рычание

Напротив, Гнилодревый Волк выпустил грубый рык, полоснув мечника своими клыками и когтями. Два напарника наблюдающих со стороны просто запаниковали и не знали, что им делать.

"Черт, что нам делать?"

"Я не знаю!"

И так ясно, что их группе не удастся дальше охотиться без мечника.

Подобно этому, многим новичкам первый бой обходился двухдневным отпуском от игры.

Но были и те, кто обходился без этого, Хурокан к примеру.

Хурокан.

На пути к горе Мистеру Биму он столкнулся с синим оборотнем, каждый предположил бы, что судьба его сочтена.

Тем более он был некромантом, вложивший все очки в силу. У него не было специальной экипировки. Единственное, что у него было, это заклинание проклятья, что приобрел он по достижению 10 уровня. У него не было денег на снаряжение. Каждый сказал бы вам, что сейчас он испытает горький привкус "Полководца".

Да и не только в этом дело, синий оборотень, был одним из сильнейших монстров на 15 уровне.

Это можно определить по одному по его внешнему виду. Он был ростом под метр восемьдесят, с длинными свисающими руками. У на руках у него были острые и длинные словно кинжалы когти. Сквозь синий мех виднелись его красные глаза, а из пасти выпирал широкий оскал острых клыков. Подобное даже игроков повыше уровнем вогнало бы в страх.

Его сила соответствовала его свирепому виду.

Потому-то ему и дали прозвище Убийца Новичков!

Даже группа из 3-ех человек с трудом бы с ним совладала.

Но Хурокан, не стремившийся убежать от монстра, лишь улыбнулся.

'Отлично, просто прекрасная возможность и это с самого начала. Синий оборотень — это от кожи до костей ходячий мешок денег... я заполучу тебя для навыка Ядра Скелета.'

Синий оборотень довольно редко появлялся.

К тому же, благодаря его прозвищу 'Убийца Новичков', каждый игрок слышал о нем по крайней мере один или два раза. Видео охоты на синего оборотня гарантировало определенное количество просмотров.

Ну, а так как столь прибыльная рыбка сама приплыла в его сети, то почему бы Хурокану и не порадоваться.

"Начать запись."

У Хурокана в голове по этому поводу вообще не было никаких сомнений.

Если бы он вложил все очки в магию и интеллект, то ему бы пришлось тяжело, но он вложил все очки в силу.

В "Полководце" характеристика силы, является показателем физических возможностей твоего персонажа, словно количество лошадок у автомобиля.

Другими словами, Хурокан не будет уступать тому в силе и скорости.

Конечно, он не вложил ни одного очка в выносливость, так что ему придется тяжело, если оборотень его все-таки достанет.

Но для Хурокана подобный риск был обыденностью.

Ведь Мечники вкладывали очки еще и в выносливость. Особенно танкующие мечники, они вкладывали большую часть очков в выносливость, но и атакующие мечники тоже сражались на передовой, так что они тоже немного да вкладывали очки в выносливость.

Но это, как правило, касалось обычных игроков.

Хурокан же, стремившийся догнать Топ-игроков, что стартовали на год раньше него, не мог позволить себе вкладывать очки и туда и сюда.

К тому же, у него было преимущество в виде наследия первопроходцев. Всегда можно было посмотреть видео, и изучить монстров, чтобы уменьшить риски в сражение, а так же выбить себе нужное снаряжение.

Хурокан использовал подобную тактику боя, чтобы сделать себе имя. Он не боялся и тем более не беспокоился по поводу малого количества здоровья.

Тем более у Хурокана был помощник.

Хурокан кинул Ядро Скелета, что держал в свои руках. Как только он коснулся земли, то тут же начал расти, пока не принял форму Скелета Воина. Держа в руках острый костяной клинок, сразу же после своего появления, он продемонстрировал свою ярость в отношении синего оборотня.

Он низко прорычал, а глаза его засветились голубым пламенем.

Синий оборотень не отступил перед взором его синих глаз. Он тоже устремил свои красные зрачки на него. В битве духа, он не уступит.

Рааааа!

Синий оборотень громко заревел и устремился в сторону Скелета Воина.

Взмах!

Он просто замахнулся своими когтями. Скелет воин не бросился ему навстречу, а сохранил небольшую дистанцию. А после он отскочил на довольно приличное расстояние, словно только что продемонстрированная ярость была лишь игрой.

Хурокан обучил его этому.

Как в боксе, лучше всегда сохранять небольшую дистанцию, что бы после уклонения мгновенно контратаковать оппонента. Подобные вещи, были очень близки к искусству. Если ты можешь демонстрировать подобные навыки, то тебе открыта прямая дорога в киноиндустрию.

Это было очень трудно.

Обычно не обязательно было идти на риски и сохранять подобную дистанцию, лишь ради хорошего контрудара.

Прыжок!

Отскок!

Он просто избегал ударов противника, не атакуя в ответ.

Скелету воину не требовалось контратаковать. Эту роль брал на себя Хурокан, незаметно подкрадываясь к нему со спины.

'Отлично, сейчас.'

Хурокан скрывал свое присутствие, пока синий оборотень не открыл свою спину. Как только Хурокан это заметил, то сразу же рванул со своего места.

Камни, корни деревьев и пни не мешали бежать Хурокану. Он был словно хищником, стремившийся к своей добыче.

К моменту, когда синий оборотень обнаружил его присутствие, было слишком поздно.

Свист!

Острый клинок, что Хурокан получил в Ассоциации Завоевателей уже вошел между ребрами его позвоночника.

Его уже ранили,

Рычание!

Синий оборотень резко обернулся с яркой болью в глазах. Его замахнувшиеся руки, были словно хлысты. Это была инстинктивная реакция на атаку со спины.

Ожидавший подобного поворота Хурокан, уже выпустил клинок и спрыгнул со спины. А когда он приземлился, то замахнулся ногой по его левой лапе, целясь в меж коленный сустав, тем самым опрокидывая синего оборотня.

Бам!

Потеряв равновесие, синий оборотень упал назад. Его голова припала к земле, а зрачки сильно затряслись. А клинок, что торчал в его спине, от приземления насквозь пробил ему грудь.

Затем, как будто так и дожидаясь этого момента, к нему на грудь запрыгнул скелет.

А после вонзил в него свой костяной клинок.

Звук вонзания!

Клинок вошел не особо глубоко, что не очень соответствовало торжествующему образу Скелета Воина.

Видимо это задело гордость скелета, так что он принялся пинать того в грудь.

Вонзил, еще раз вонзил!

Столкнувшись с такой чередой атак со стороны скелета, синий оборотень испустил неведомый доселе рык.

КрааАААА!

Вместе с этим, синий оборотень использовал свою правую руку, чтобы отшвырнуть Скелета Воина.

Звук удара!

Скелет отлетел словно пылинка. Ну, тут ничего не попишешь, все таки Скелет Воин был тем еще дрыщем.

Спустившись с оборотня, Хурокан отошел, и стал готовиться к следующему шагу. Он видел как улетел его скелет и заметив краем глаза, как стала утекать его мана, лишь покачал головой.

'Тебе требовалось ударить его и снова отступить... походу, мне придется научить его, как правильно удерживать выгодную позицию.'

После того, как синий оборотень убрал помеху со своей груди, он встал.

А пока это происходило,

Пошатывание!

Он на мгновение потерял равновесие, но потом снова ровно встал. Он был в довольно плачевном состоянии.

Кинжал пронзил ему грудь, а три раны, оставленные скелетом, кровоточили, словно протекающий кран.

Происходи все это в реальности, он бы давно уже умер.

Но это была игра. С игроками все обстояло так же. Монстры не умрут от какой-то дыры в груди. Даже снеся им пол головы, они будут жить. Единственный способ мгновенно убить монстра, это за раз отрубить ему голову. И даже в подобном случае, срабатывало это не всегда.

Подобные повреждения могли расцениваться как серьезный критический урон.

"Хорошо, у него началось кровотечение."

Сражение в той или иной мере уже закончилось. Он в любом случае умрет, требовалось лишь побыстрее помочь ему в этом.

К тому же!

Хурокан должен был быть осторожен, нельзя давать ему времени на передышку. Монстры обладали режимом восстановления. Когда они входят в этот режим, то начинают восстанавливать свое здоровье с поразительной скоростью. Поэтому важно было удостовериться, чтобы монстр не смог в него войти.

Монстр входит в этот режим, если не получает урон в течение определенного времени.

Другими словами, его требовалось постоянно атаковать.

Но рисковать и вытаскивать кинжал у того из груди было не обязательно. На низкоуровневых монстрах действовал более эффективный метод.

Чутка поискав, Хурокан взял в руки камень и кинул тому в голову.

Чпок!

С гулким звуком, голова синего оборотня задрожала. А наблюдавший за этим Хурокан усмехнулся.

'Было время, я часто применял этот прием. Как же я любил это делать.'

Совет.

Низкоуровневым монстрам можно было нанести значительный урон, просто бросая в них камни.

Это лучший метод, для регулярного нанесения урона. Это основы основ во всех рейдах, метать камни в голову... т. е. использовать метательное оружие в качестве регулярного нанесения урона, чтобы предотвратить вхождение босса в режим самовосстановления.

Синий оборотень зыркнул на Хурокана, и яростно заревел.

Граааааа!

[Синий оборотень вошел в состояние ярости.]

Это был рык полный гнева.

Синий оборотень. В игре он просуществовал всего пару дней, и все таки, это первый раз за всю его короткую жизнь, когда в него кинули камень.

Конечно, он не по этому так взбесился. Все как и гласило в оповещение, он просто вошел в состояние ярости, камень здесь ни при чем, совсем.

'Похоже, я нанес ему изрядную сумму урона.'

Поведение монстров в состоянии ярости было еще проще.

Давая волю своему гневу, они проявляли лишь враждебность к своему врагу. Они становились неосторожными, не обращали внимание на окружение, и готовы были положить свои кости на то, чтобы содрать шкуру со своего противника. Если объяснить игровыми терминами, то вы полностью переключали на себя агро противника.

Синий оборотень переключился на Хурокана.

Он выглядел ужасно, пока он бежал его глаза были налиты яростью, а кровь с него продолжала литься ручьем.

Но улыбка все не спадала с лица Хурокана.

"Зря ты"

Щелчек!

'так тарачишься на меня, понимаешь?'

Щелчек!

Как только Хурокан дважды щелкнул пальцами, Скелет Воин, что стоял в стороне пуль полетел в сторону оборотня, и достав свой костяной клинок, вонзил в него.

Резь!

Даже так, оборотень продолжал бежать на Хурокана. Казалось, он решил потратить свои последние силы, чтобы нанести удар по нему.

Свист!

Синий оборотень замахнулся достаточно сильно, чтобы с удара раздавить Хурокана. Но он, чуть отклонившись назад, с легкостью ушел с ее траектории. Подобным образом Хурокан себя вел, лишь когда чувствовал себя в своей тарелке.

"Из этого получится занятная картина."

В этот момент, на смену его улыбки пришло жесткое выражение лица.

"Дерьмо!"

Он даже выругался.

Ведь Хурокан наконец-то понял.

"Маска хахве! Черт, я забыл надеть маску хахве!"

Что он совершил серьезный промах.

Заработок через видео теперь считается обычным делом. Особенно это касается игроков, что зарабатывали в играх. В прошлом, они зарабатывали себе на жизнь продавая экипировку, сейчас же заработок через платные видео трансляции превысил этот доход. Было множество игровых Виджеев, чей заработок за год доходил до сотен млн. вон.

То же относилось и к "Полководцу". Даже без эфирных каналов вещания, все видео связанные с ним всегда находились в топе. "Полководец" стал угрожать даже Голливуду!

Естественно, загружали все, что только могли. Были даже видео с коровами и собаками. Как результат, почти ежедневно в сеть загружалось порядка миллиона видео роликов связанных с "Полководцем". Было очень не просто выделиться среди этого моря. Единственные варианты, это вкладывать больше денег на раскрутку своих видео, или создать уникальную концепцию, которая будет выделяться.

Так и была сформирована Гильдия "Хахве маска".

Ан Джэюн и Ким Донгсу. Они придумали это, когда вместе стали раздумывать над концепцией, которая позволила бы выделиться их гильдии. Это было не легкой задачей. Они даже подумывали включить грязный контент, разгуливая в нижнем белье. Но самое смешное, так это то, что такие люди уже были. Была даже гильдия, которая после каждого успешного рейда танцевала в одном нижнем белье. Пусть она не была одной из Топ-30 гильдий, но все равно была довольно известной.

В любом случае, предложившим этот вариант был Ан Джэюн.

"Почему бы нам не носить хахве маски?"

Хахве маска.

"Это в духе Кореи, ты так не думаешь?"

Это была не плохая идея. К счастью, до этого еще не появлялось подобных гильдий.

Этому была еще одна причина.

"Кроме того, мы все товарищи по оружию. Давай не будем делать различные униформы для ношения."

Почти у всех известных гильдий был свой отличительный знак, и все они носили соответствующую униформу, в соответствие со своим символом. Чем больше была гильдия, тем больше в ней состояло людей. Поэтому они часто делились по различной униформе — 1-й корп, 2-й корп, 3-й корп, и т. д.

Но Ан Джэюн предложил, что бы каждый член их гильдии просто носил хахве маску. Тогда они все стремились лишь к счастливой жизни. Его предложение было одобрено, так и появилась Гильдия "Хахве маска". Концепция ношения масок в сражениях очень хорошо зашла, и они быстро привлекли к себе внимание.

Поэтому Хурокан не мог выбросить идею Хахве маски. Оно было его гордостью, радостью, его детищем. Тем более он знал, что это действенный метод. Вообще, он должен был снова начать делать это раньше остальных.

Но он забыл об этом.

С трупом синего оборотня перед собой, Хурокан лишь покачивал головой, при просмотре записи через экран голограммы.

"Видео получилось хорошим, но..."

Снятое сражение получилось превосходным. Подобного стиля еще не видели в "Полководце". Оно могло стать вирусным, если бы получило распространение, а Хурокан получил бы известность.

С другой стороны, если он действительно желал продвинуть свою концепцию хахве маски, то ему не следовало загружать это видео, со своим реальным лицом.

Он не опасался, того, что станет известным. Просто в этом времени, он не хотел, чтобы окружающие знали о его реальной личности. Его война с "Штормовыми охотниками" еще не началась.

'Концепции работает только тогда, когда вы холите ее и лелеете.'

Важно понимать.

Носить хахве маску, после того, как показал реальное лицо? Результат будет гораздо хуже. Особенно, когда концепция касается масок, всегда требуется сохранять определенную таинственность.

Самое главное, что Хурокан не имел красивого лица, чтобы его демонстрировать. Он был бы счастлив, если бы его хотя бы за это не наказали. Конечно, если он использует режим анти-лица, то сможет исказить свои черты. Это были основы. В "Полководце" можно было использовать режим анти-лица, чтобы запретить другим людям тебя снимать. Иначе в "Полководце" появилось бы куча вуайеристов.

Конечно, при желании он мог бы загрузить свое видео. Ему просто требовалось подставить хахве маску к своему лицу.

Но он не мог позволить себе нанимать для этого профессионалов.

"Ух."

В конце концов, Хурокан решил отказаться от видео. Пусть это и расточительно, но он всегда может сделать еще одно. Хотя синие оборотни были популярной темой в запросах, это не гарантировало тебе обязательных просмотров.

"Я тупой."

Да и винить Хурокану было не кого. Разве что себя.

Таким уж был Хурокан. Он был далек от слова "совершенство". Кроме игр, он был плох

во всем. Именно поэтому он решил посвятить свою жизнь играм. Если бы он был так же хорош в чем-нибудь еще, он бы не решился снова продолжать играть, предательство и так сильно его подкосило.

После того, как он успокоился, Хуроكان встал.

У него не было на это времени.

Плюс, убийство синего оборотня само по себе очень прибыльное дело.

Ему была дана возможность.

"Похоже, теперь я могу по назначению использовать Ядро Скелета."

★★★

В "Полководце", уже готовые предметы не выпадали с монстров.

За исключением предметов, полученных в качестве награды за задания, большинство предметов создавались самими игроками. Процесс создания, или крафтинга, делился на три этапа.

Во-первых получение материала. Чтобы получить материалы, игроки убивали монстров. После того, как ХП монстров достигает 0, их можно освежевать. Снятие кожи с монстра, это как открытие подарочной коробки. Если делать это наобум, то лента будет вам очень мешать, но если использовать нож, то все пойдет как по маслу.

После снятия шкуры, кожи или чешуи, тело монстра начинает таять. Игроки называли это состояние мороженного. Во время этого процесса, можно было отведать мяса монстра. Они на удивление обладали абсолютно различными вкусами, словно ароматы различного мороженного. Оно было так же прохладным, словно десерт для игроков.

Наконец, после того как монстры заканчивали таять, они оставляли после себя кости и драгоценные камни.

Важно отметить, что кожу и кости можно получить с любого монстра, но не драгоценности. Драгоценные камни падали редко. Из некоторых да, из некоторых нет. И эти драгоценные камни, как правило, использовались для создания высоко рангового снаряжения, начиная с редкого.

Кроме того, если игрок пожелает, он мог преобразовать кожу и кости в монеты. Если преобразовать, к примеру, кости и кожу монстра размером с квартиру, то в итоге выйдет 20-ти килограммовый мешок монет. Конечно это все еще не мало, но уже легче, чем носить с собой подобную тушу. Да и кому не понравится получить мешок монет. Некоторые бы даже сказали "Это все мне?". Но опять же, здравый смысл интересуется, почему бы не разместить все это в инвентаре.

Эти материалы могут быть использованы в изготовление предметов в Кубе на производственной локации, расположенной в определенных замках. Официальное наименование Куб, но игроки чаще всего называли его игровым автоматом. Если положить в него основные материалы, необходимые для изготовления предмета, получится предмет обычного ранга. Чтобы получить предмет редкого класса и выше, требовалось дополнительно вкладывать драгоценные материалы. После вложения материала в куб, его требовалось хорошенько растряссти; затем из него выпадал предмет.

В любом случае, выпадавшие из него уникальные предметы, были минимум на 25 уровней выше обычных. В настоящий момент игроки 70-ого уровня были вершиной, и предметы на 25 уровней превышающий этот потолок — были бесценны.

Что касается навыка Ядра Скелета, он использовал те же материалы, что и куб. Это очень простенький процесс. Все, что вам требовалось, это держать в руках монеты и в это же

время использовать навык Ядра Скелета.

Затем.

[Вы создали Ядро Скелета с использованием костей синего оборотня.]

[Владение навыком Ядро Скелета увеличилось.]

Было получено новое Ядро Скелета.

Хурокан раскрыл ладонь. Вместо человеческого черепа, форма ядра приняла вид волчьей головы. Хурокан сразу же кинул ядро на землю.

Появился новый Скелет Воин. С волчьим черепом, скелет стал выглядеть гораздо устрашающе, нежели раньше. У него были два вызывающих озноб клыка, и пара красных глаз, что очень понравились Хурокану.

Взмах!

Хурокан устроил ему сюрпрайз пинок, который тот с легкостью избежал. Избежав удара, он увеличил дистанцию между ним и Хуроканом. Хурокан после демонстрации его навыков слегка улыбнулся.

'Он стал гораздо быстрее, чем раньше.'

Новый Скелет Воин был явно быстрее обычного.

В то же время, он чувствовал себя немного подавленным.

"Использовать монстров для создания Ядра Скелета. Использование мелких рыбешек не доставляет особых проблем, но ведь ради этого придется использовать и боссов... что за деньго-пожирающий навык."

Характеристики Скелетов Воинов напрямую зависели от монстров использованных при создании Ядра Скелета. Поэтому создания из Боссов будут гораздо сильнее.

С другой стороны, кости монстров были наиболее часто используемыми материалами.

Это значит, что Хурокану это дорого обойдется.

Конечно, в этом плане быть скупым было непростительно. Ведь эти затраты в будущем, еще себя окупят.

Хурокан вынул хахве маску.

'Больше никаких ошибок.'

Хурокан так же достал хахве маску для скелета воина. Он был полон желания продвигать свою идею.

"Хм?"

И тут Хурокан еще раз кое-что осознал.

"Она не подходит ему, из-за его выпирающей пасти!"

Он действительно был тугодумом во всем, кроме игр.

"Бл*ть, ну почему я такой баран?!"

Это еще одна из причин, почему Хурокан посвятил свою жизнь именно играм.

Скелет Воин приземлился на спину гнилодревового медведя, вонзая в него свой клинок. Затем наступив на спину медведя снова, он отскочил от него словно пружина.

Куоооо!

Гнилодревый медведь поднял свое тело вверх. Изначально конечно, он хотел так сбросить скелета, но тот оказался проворнее его.

После аккуратного приземления, Скелет Воин быстро ретировался и скрылся в чаще лесных массивов.

Потеряв из виду скелета, медведь испустил гневный рев, при этом яростно маша руками. Он демонстрировал свою агрессию. И чтобы остановить его приступ гнева...

Чпок!

Камень. Прилетел точно в нос гнилодревового медведя.

Из-за внезапного каменного 'арт обстрела', гнилодревый медведь пришел в замешательство.

Куо?

Разгневанный медведь снова встал на свои четыре лапы.

Затем широко раскрыв пасть, устремился на Хурокана. Конечно, его это не особо беспокоило, чтобы еще обращать на это свое внимание.

Скелет Воин начал действовать. Он яростно побежал в сторону гнилодревового медведя, словно волк на четырех конечностях. Челюсти Скелета Воина, на основе синего оборотня, были достаточно сильны, чтобы оттапать от медведя приличный кусок плоти. Кроме того, на гнилодревом медведе четко виднелись с десятков подобных укусов.

Кууооооо!

Даже выпуская столь яростный рев наполненный болью, он не переставал двигаться в сторону Хурокана. Но Хурока даже ничего и не предпринимал, как медведь свалился, словно марионетка с отрезанными нитями.

Постепенно накопленный урон опустил шкалу его здоровья до 0.

Затем.

[Вы получили уровень.]

Хурока достиг 11 уровня.

Великолепная скорость.

Он потратил 5 дней на получение с 1 по 10 уровни. И дня не прошло с того момента, как он еще раз поднял свой уровень.

Этот отличный темп хорошо демонстрировал реальные возможности Хурокана и причины его уверенности в себе.

'Скорость прокачки на высоте, такая же, как когда-то на моем мечнике.'

Его слаженность со Скелетом Воином становилась все лучше, с каждым последующим боем.

Обновление Скелета Воина было правильным решением.

Хурока уставился на волчий череп Скелета Воина. Все таки волчья челюсть был дана ему не для красоты. Его челюсти были гораздо мощнее, чем он полагал.

Кроме того, его движение стали гораздо лучше, в отличие от того момента, когда он был обычным скелетом.

'Я знал, что навык использовал характеристики использованного монстра в качестве основы, но они превзошли все мои ожидания.'

'А если я использую кости дракона, то получится ли у него использовать его дыхание?'

Потенциал Скелета Воина был гораздо выше ожиданий Хурокана.

"Уровень его боевых навыков тоже повысился."

При участие скелета в каждой битве, не удивительно, что он так быстро рос в своих навыках.

"Такими темпами я смогу достигнуть E ранга по достижение 20-го уровня."

Конечно были и плохие новости.

"Проблема в том, что у меня недостаточно маны, чтобы использовать проклятья."

Когда он достиг 10 уровня, он выучил одно из заклинаний черной магии.

А именно [Метка Демона].

Это был полезный дебафф навык, который снижал статус цели на 10 %. Однако, из всего множество пройденных боев, количество раз когда он его применял, можно было пересчитать по пальцам одной руки.

'Магия проклятья слишком ценна...'

Эффективность магии проклятья намного превосходила магию призыва. Иначе зачем было возводить проклятых магов в отдельную категорию? Помимо снижения статус, ветвь проклятий имела и другие заклинания. Были проклятья, что увеличивали раны, замедляли лечение, или создавали иллюзии. Даже среди Топ-30 гильдий всегда велась ожесточенная борьба за магов-дебафферов. Как результат, самые известные Маги Проклинатели не вступали в гильдии, а выступали в роли фрилансеров. Поскольку они не получали штраф за несовместимость атрибутов, то они хорошо справлялись с любыми противниками.

'Я еще даже не притронулся к своей модификации тела...'

Сосуд Жизни был замечательным решением, чтобы восполнить пробел в отсутствие выносливости. А для этого требовалось изучить ветвь модификации тела. К сожалению, он не мог получить в свои руки даже книгу навыка Перешивка Кожи, чтобы начать эту ветвь развития.

В конце концов все упиралось в деньги.

Книга навыка Перешивка Кожи, позволяла перешивать кожу с монстров на себя, и ее приобретение стоило денег.

Помимо этого Хурокану требовалось приобрести экипировку, что восполнила бы его пробел в объемах маны. И это тоже стоило денег.

И Хурокана беспокоило их отсутствие.

"Должен ли я начать ПК?"

К нему уже забирались не добрые мысли, о начале ПК игроков.

Конечно, подобное не входило в его планы. Хотя он был достаточно вовлечен в ПК, за что в ПВП битвах его прозвали Великим Палачом, но он никогда не убивал от скуки, или ради чужих предметов.

Против Топ-игроков он сражался честно и справедливо. Что касается его ПК игроков, то он занимался этим только в случае мести своим обидчикам. Вообще, он никогда ни шел на конфликт первым. Да и в своих ПК похождениях он всегда был в меньшинстве. Хурокан всегда встречал свой конец в одиночестве. Хотя он никогда не отказывался от боя и удовлетворялся лишь вернув обиду с тройцей, но он никогда не трогал случайных игроков.

И тот факт, что Хурокан задумался о подобных вещах, ясно показывало его затруднительное положение. Ведь в течение ближайших трех месяцев он должен был добиться определенных результатов.

"Ц..."

Хурокан цокнул языком.

'Я хочу, что бы кто-нибудь меня спровоцировал.'

Понимая ход своих мыслей, словно загнанного в угол, Хурокан покачал головой.

'Ааа, я хочу, чтобы какой-нибудь тупой, безмозглый мудака наехал на меня! Мне нужно-то всего лишь трое, пусть придут ко мне, я немного отрежу им руки, и получу свои законные деньги с их предметов.'

Он закончил свои мысленные потуги.

"Фуух".

И с глубоким вздохом встал со своего места.

★★★

[Вы достигли Мистера Бима.]

Хурокан посмотрел на вершину горы перед своими глазами. Вершина этой горы выглядела словно колонна ведущая в небо. Немного своеобразный был пик этой горы.

Мистер Бим.

Это 1800-метровая гора, и довольно небольшая в сравнение с остальными горами в "Полководце".

"На это ушло целый день."

Хурокан прибыл сюда спустя 26 часов после выхода из замка Фигар.

Ну, если бы он сразу направился к Мистеру Биму, то смог бы достичь его за 4 часа. Но он никуда не спешил. В его поисках не было ограничений по времени, поэтому он взял на себя смелость поднять пару уровней и сделать парочку новых видео роликов.

Самое главное, прибытие к Мистеру Биму не завершали его поиски.

"Найти здесь пещеру... ну, "Полководец" славиться своими тупыми заданиями."

Ведь настоящие трудности только начинались.

Сколько пещер было на горе Мистера Бима? Их было гораздо больше одной или двух штук. Да даже будь она одна, попробуй отыскать ее тут.

Плюс, здесь встречались монстры до 30 уровня. Пусть они не были боссами, но на данный момент Хурокан не сможет с ними справиться. Ну, может и смог бы, будь он обвешан униками.

Наконец-то Хурокан отправился на поиски.

Задания выдающие титул Восходящей Звезды обычно собирали вокруг себя много внимания. Пусть вероятность встретить подобное задание крайне низка, но людям всегда нравилось надеяться на лучшее, это словно выиграть в лотерею.

Поэтому Хурокан планировал выпустить бесплатный видео ролик. А титул Восходящей Звезды был его приманкой. План состоял в том, что бы обеспечить себе приток фанатов своим необычным стилем ведения боя. Чем больше фанатов, тем больше денег.

Моя первая цель, достичь тысячи постоянных зрителей!"

Хурокан начал восхождение на гору.

★★★

Онлайн игры — это свободные земли. Здесь законы были не властны. В пределах игровой системы игроки могли использовать абсолютно все. Это включало ПК, кражу монстров, и воровство. За подобные вещи здесь тебя не посадят в тюрьму.

Но даже так, обычно люди подобным не занимались. Это считалось невежливым. Большинство игроков старалось придерживаться элементарных правил. Проблема заключалась в тех, кто делал то, что им не велено.

Семья Ральф.

Все три члена этой группы относились именно к данной группе игроков.

Два мечника и целитель, их общий уровень 62, в среднем 21.

Они были друзьями в реальной жизни, так что поднакопив немного денег они вместе решили приобрести "Полководца" и насладиться этой игрой. Все шло нормально, до данного момента. Проблема заключалась в том, что наслаждение им приносило бесчисленное ПК слабо выглядящих игроков.

Они провоцировали целей своего ПК. Сначала они крали монстров, на которых те нападали. В "Полководце" нет ничего более бесящего, чем кража твоего монстра. Ведь на

каждого монстра ты тратишь огромное количество усилий и времени. В первый раз могли стерпеть, но второго такого шанса тебе не дадут.

"Что это за ребята сейчас проходили?"

"Ты про ту группу из 3-ех игроков?"

"У них нестандартное снаряжение. Мы не мало подзаработаем убив их."

"Но если они являются частью какой-нибудь гильдии, то у нас начнутся проблемы."

Правило номер один — никогда не трогай сторону, если подозреваешь ее в нахождение в гильдии. Если они это сделают, то гильдия придет уже по их душу.

"Ц... Сегодня нет ни одной хорошей добычи. Всего несколько дней тому назад здесь было полно охотящихся игроков."

"Это потому, что здесь генерировалось множество монстров. Теперь же большинство новых заданий появляются к западу от замка Фигар. Скорее всего, все остальные уже там."

"Тогда почему бы не убить кого-нибудь из встречных?"

"Даже не думай об этом."

Правило номер два — не ПКашь случайных игроков.

"Нас сметут словно мусор, если не будем осторожны."

"Я знаю. Я просто спросил."

Есть определенная разница между просто ПК и ПК в качестве мести. Хотя оба эти метода не приветствовались, но в первом случае могли вмешаться третьи стороны, нежели во втором.

"Джайю прав. Что может быть лучше, чем поглумиться над низкоуровневыми неудачниками? Какое же удовольствие давить этих раков."

Семья Ральф была не совсем обычно группой ПК игроков. Они относились к тому типу людей, которым доставляло удовольствие доставать свои цели после их ПК, они действовали так до тех пор, пока полностью не выпустят пар.

"Эй, Эй."

Они нашли удачную находку.

"Как насчет него?"

"Кого?"

"Вон того парнишки."

Появилась добыча. Они заметили игрока взбирающегося в гору не через тропы.

"Давайте посмотрим. Его вещи, это должно быть снаряжение выданное Ассоциацией Завоевателей? И он должно быть мечник, верно? Иначе, он бы тут один не бегал."

"Но если он тут один, не значит ли это, что он не новичок... а просто играет в одиночку?"

В "Полководце" трудно было найти игроков одиночек, обычно все собирались в группы из 3-ех человек.

Встретить одиночку можно лишь по двум случаям.

В первом, игрок был выше по уровню, чем монстры на данной локации. Во втором же, это просто временная аномалия, ему просто повезло еще не умереть.

Семья Ральф снова посмотрела на свою жертву.

Они не могли сказать, как именно он выглядел потому, что он был в маске. Ну а т. к. он был далеко, то и разобрать его телосложение они тоже не могли. Но опять же, телосложение в "Полководце" не играло никакой роли.

Но охотясь на легкую добычу в последние пару дней, их шестой чувство подсказывало

им.

"Он явно слабак. Он не один из про-игроков."

"Согласен."

"Да, я тоже чувствую исходящую от него ауру неудачника."

"Это будет пустяковым делом!"

Каждый раз, когда они это чувствовали, дела шли как по маслу.

"Ладно, это наша последняя охота у Мистера Бима. Потом уйдем отсюда куда подальше."

Одинокий игрок охотился на пса слизняка, монстра 10 уровня. Чтобы убить это слабого монстра, он пытался целых 10 минут.

Когда этот игрок поднял свой меч, чтобы нанести последний удар, кто-то толкнул его в плечо. Игрок упал на землю, а толкнувший его взмахом меча добил слизняка.

Игрок смотрел на все это с земли.

Толкнувшего игрока звали Хайбола, он слегка улыбнулся упавшему.

"О, извини."

Извинениями тут и не пахло. Он явно специально толкнул его.

"Что ты делаешь?!"

Упавший игрок подскочил с земли и начал кричать. Если бы это произошло в реальности, он бы без стеснения, немедленно обратился в полицию.

Но тут не реальность. Это виртуальный мир. Здесь нет закона, здесь нет полицейских. Здесь всем управляет сильный кулак.

"Что? Что ты только что сказал?"

На крики игрока, выражения лица Хайбола резко изменилось. Он повернулся с устрашающим выражением лица и взглянул на игрока.

Затем.

"Что происходит?"

"Хэй, что-то случилось?"

Тут же незаметно подтянулись два друга Хайбола, члены семьи Ральф.

Трое против одного.

Подобного было достаточно, чтобы усмирить разгневанного игрока.

Хайбола начал глумиться.

"Я немного накосячил, но тут же извинился, но этот ублюдок продолжил орать и оскорблять меня."

"Что? Кто смеет оскорблять лидера семьи Ральф?"

"В играх часто случаются ошибки. Кто будет орать из-за подобного? Кто этот придурок."

Затем Хайбола крепко схватил игрока за плечо, пока он пятился назад.

"Ну, повтори, что ты там сказал. Если осмелишься."

Хайбола еще пару раз толкнул игрока за плечо, пока тот продолжал отступать и начал на него напирать.

Двое других наблюдавших, начали нагло хохотать. Само собой, они с самого начала это планировали, и сейчас находились на самой середине сие веселья.

Актерское мастерство Хайбола, с каждым днем становилось все лучше.

"Слушай, а ведь мы можем срубить не мало просмотров, если заснимем это."

Жертва могла лишь злиться. Не нужно быть гением, чтобы понять их намерений.

В реальном мире, большинство людей давно бы накинулись на них с кулаками, а здесь и по давно. Но людей, что контролировало себя даже в играх было еще меньше.

"Если ты сейчас же не остановишься, то я за себя не ручаюсь!"

Жертва семьи Ральф, была как раз из этого меньшинства. Хотя он и отступал назад, но он не был напуган. В конце концов, он озлобленно уставился на Хайбола через свою маску.

"Пхахаха!"

Наблюдая за гневом своей жертвы, семья Ральф разразилась в истерическом смехе. Словно смотрели на комедийное шоу. Двое других стояли сзади и продолжали смеяться, в то время как Хайбола подошел к своей жертве и прописал ему пощечину.

"Будешь и дальше продолжать это терпеть? Или же собираешься что-нибудь предпринять? А?!"

От их постоянных провокаций, игрок явно становился злее.

"Если вы продолжите это, то не оставите мне выбора, кроме как вступить в бой."

"Вступить в бой? Ты действительно сказал слово "бой"?"

Хайбола сказал это достаточно громко, чтобы его друзья слышали, казалось они вот-вот попадают от смеха.

"О боже."

'Когда же мы в последний раз так весело кого-нибудь травили.'

Для них, гневная реакция жертвы, была сродни рыбке пойманной на крючок. Рыбку ловить всегда интересно, но когда рыбка вертится и пытается уйти, становилось еще интереснее.

Хайбола тоже доставляло удовольствие от унижения своей жертвы. На само деле, он с трудом продолжал себя сдерживал. Все его тело так и зудело.

"Ладно, погнались! Начнем же наш бой!"

Он принял вызов.

Нет, он не согласился на бой. То, на что он согласился, это односторонняя давка, сродни убийству муравья. Это у его противника будет отчаянный бой.

Затем, сразу после того как он принял вызов.

Резь!

Клинок пронзил его правый глаз.

"А?"

Хайбола не понял, что произошло. Он даже не заметил клинка, что оказался у него в глазу. Это произошло слишком быстро.

В результате чего, Хайбола потерял зрение в своем левом глазу.

Сразу же после этого...

Резь!

Клинок, что пронзил его левый глаз, тут же оказался в правом. Светлый мир в его глазах резко потух.

"Что?"

Даже сейчас Хайбола не понимал, что с ним произошло.

Это первый раз, когда его привели к слепой казни. Для обычных игроков, атака по глазам была редкостью.

Но игроки "Полководца" специализирующие на ПвП и ПК прекрасно знали о слепой казни. Все, что тебе нужно было делать, это избегать атак по глазам. Это гораздо опаснее, чем атака по горлу или по сердцу. Игрок бы от такого не умер, по крайней мере сразу, за

исключением случаев, когда голову отсекают за раз. Но если тебя все-таки лишили зрения, требовалось сохранять хладнокровие.

И что же спрашивается, произойдет, если атака успешно пройдет?

"Что?"

Тогда разница в уровнях полностью сойдет на нет.

Пока Хайбола паниковал, добыча семьи Ральф, Хурокан, левой рукой наклонил ему голову. И когда его голова немного отклонилась назад, у него открылась шея.

Резь!

Хурокан сразу же ударил его в открытое горло.

И не раз.

Резь! Резь!

Он продолжал бить его без остановки. Его рука двигалась очень быстро, словно игла швейной машинки.

Он не просто бил его клинком. Он высекал прямую линию. И явно намеревался отрубить тому голову. Клинок, что начинал с его гортани, был уже у задней части его шеи. За одно мгновение, он нанес шесть последовательных ударов.

"Уааааааа!"

Хайбола громко закричал.

Не из-за боли. Вся боль, что он чувствовал, это сильные тычки в области шеи.

Проблема в его положение. Он резко потерял свое зрение, а затем что-то резко вошло ему в горло. Сколько раз вы сталкивались с такими вещами? А сколько вообще людей переживало подобный опыт?

Не удивительно, что он запаниковал.

Хайбола пытался сопротивляться, размахивая кулаками из стороны в сторону, но Хурокан ожидал нечто подобного и уклоняясь, продолжал рубить того по шее.

Резь, резь!

Этот жуткий звук продолжал звучать, словно тиканье часов.

И все это произошло за считанные секунды.

"Что?"

"А?"

У его друзей просто не было возможности вовремя на это среагировать.

Всего минутой назад, они чуть ли не падали со смеху. А теперь же, они просто застыли от оцепенения, словно истуканы.

Через некоторое мгновение, мечник, который имел хоть какой-то опыт сражения, вышел из ступора.

"Хайбола!"

Сразу после того, как он прокричал имя своего товарища, целитель тоже пришел в себя. Мечник вытащил свой обнаженный клинок.

Звон меча

Это не меч выдаваемый Ассоциацией Завоевателей, его он купил на деньги заработанные с ПК игроков. Хотя меч в его руках, обладал отталкивающей аурой, он продолжал стоять на месте.

Спасти своего товарища? Но как? Как ему спасти товарища, что стоит к нему спиной?

Именно такие мысли вертелись у него голове.

Между тем, Хурокан услышав, что его товарищ обнажил свой меч, продолжил напирать

на Хайбола, затем быстро засунул руку в карман, и вытащив из него Ядро Скелета, быстро кинул ее к его товарищам.

Скелет Воин быстро предстал перед ними во всем своем великолепии.

"Что!"

"Скелет?"

С внезапным появлением скелета, их разум окончательно взорвался.

'Он не мечник?'

"Некромант?"

Они полагали, что он мечник. А как иначе. Если кто-то борется с псом слизняком в течение целых 10 минут с мечом в руках, то кем он может быть еще, если не мечником?

Но тут появился Воин Скелет. И не обычный, а созданный из костей синего оборотня. У него был явно волчий череп, а т. к. на ней не было кожи, то его торчащие клыки вызывали страх у окружающих.

Кроме того, игроки в "Полководце" сталкивались с нежитью только по достижению 30-ого уровня. Ради снижения сложности, игроки до 20 уровня, сталкивались лишь со слабаками, вроде слизней. Все это результат поблажки со стороны "Полководца".

Но, а так как никто из них двоих еще ни разу не сталкивался с нежитью, то они просто запаниковали.

В это же время, Хайбола, тоже находился в панике, потому что не пришло никакой помощи со стороны его товарищей. В этом совершенно темном мире, он слышал лишь их дыхания, Хайболу казалось, что он сходил с ума.

А Хурокан тем временем, продолжал месить клинком по его шее. Звучало все это, словно работа на инструментах. Продолжая в таком духе, Хурокан повернулся. Тело Хайбола развернулось вместе с ним, и теперь они открыто стояли перед его двумя товарищами.

"Это всего лишь самооборона. Я не желал всего этого. Так что не стоит винить меня в этом."

Никто бы в здравом уме не стал бы говорить подобных вещей. Он выглядел психопатом в чужих глазах.

А после, Хурокан прошептал Хайболу на ушко.

"Я в этом не виноват. Ты ведь согласишься со мной, не правда ли?"

Хайбола резко передернуло. Но в то же время его охватил гнев. В результате, он разжал до этого плотно стиснутые челюсти.

"Тыыы...!"

И в этот же момент, Хурокан резко вонзил клинок в его рот. Хайбола же почувствовал лишь то, как что-то прикусил, и его грудь резко вздымалась, потому что он не мог говорить.

Это все, что почувствовал Хайбола. Однако два его друга, наблюдавшие за этим со стороны, полностью оцепенели от увиденной сцены.

"Ч-что нам делать?"

И это несмотря на то, что они ясно осознавали что нужно делать. Но осознание этого, оставалось лишь у них в голове.

Хурокан заметил их реакции через свою хахве маску.

"Один в начале двадцатых, другой на пике второй десятки."

Хурокан давно их заметил.

В этом не было ничего сложного. Мистер Бим, это тебе не туристическое место. Да и шел он к тому же не по тропе. Люди ходили везде, где только могли. И при всем этом они

продолжали за ним следовать. Он останавливался, они тоже. И завязать разговор они не пытались.

Было ясно, что они пометили его своей жертвой. Хурокан не мог не догадаться об этом, ведь он имел огромный опыт в подобных ситуациях.

Так что он давно разработал план, чтобы разобраться с ними. Он специально скрыл свою личность в роли некроманта, и делал вид, что с трудом справляется со слизью. Отступив назад, он увеличил дистанцию между Хайболом и его друзьями, и позволил потерять им бдительность, все прошло по его плану.

И подобный план был необходим.

Он пошел против группы из 3-ех человек, что были выше его по уровню. Одна характеристика силы в несколько раз превышала статьи Хурокана. Так что одолеть их грубой силой он не мог. Если бы Хайбол оставался спокойным, и попытался стряхнуть Хурокана, то он бы давно выскользнул из его рук.

Но чтобы предотвратить такой поворот событий, Хурокан решил действовать жестко. Выколоть ему оба глаза, постоянно целиться ему в шею, и спровоцировать его, чтобы при открытии рта, вонзить клинок, все это Хурокан спланировал специально, что бы вогнать его в панику.

Опытный про-игрок вроде Хурокана, отозвался бы о них как о,
"Мусор среди мусора."

Другими словами, семья Ральф, в сравнение с Хуроканом были просто детьми.

В то же время, это служило прекрасным доказательством. Доказательством того, что за ними не стояла гильдия!

А это означало одно.

"Не нужно беспокоиться о мести."

С грабежом этих ребят у Хурокана не было никаких проблем.

Поэтому Хурокан улыбнулся.

'Спасибо за угощение.'

Одна из целей всех игроков в "Полководце" это получение прозвища. В "Полководце" прозвище, было одним из показателем твоей популярности. В то же время, все желали получить себе крутое, классное прозвище. Ну, по крайней мере, вряд ли кто-нибудь возжелал бы получить себе прозвище Великого Палача.

И конечно Хурокан получил это прозвище не из-за его добрых побуждений.

Жестокость!

Бои Хурокана были безжалостны.

Вообще во всех боях в "Полководце" не было место жалости. Кровавые сражения были нормой, странно было бы не назвать их безжалостными. В тоже время, была некая романтика в этих кровавых сражениях. Красота возникающая при столкновении различной магии и навыков, это тебе не просто рукопашные бои.

Но все бои Хурокана были односторонней резней, в них не было места зрелищности в обмене заклинаниями и навыками. Во всех своих сражениях он действовал эффективно и подавляюще, но если он оказывался в проигрышной ситуации, то это просто означало, что разница в силе была слишком велика. Сражения между равными соперниками, это спорт, но когда разница в мастерстве очевидна, то это простая давка оппонента.

Но именно в этом и было очарование Хурокана. Именно поэтому, несмотря на свой поздний старт, он смог сделать себе имя. В то же время, ему приходилось идти на это, как

раз из-за большого разрыва. Т. к. он не мог сравниться с врагом в качестве экипировке, уровне, статых, заклинаниях, или титулах, то ему просто приходилось действовать максимально эффективно в своих сражениях. Да, было бы круто устроить зрелищный бой, но у него не было такой возможности.

Именно тогда, когда Хурокана предала "Хахве маска" и он пошел войной на "Штормовых охотников" его стиль стал еще жестче и отчаяннее. Идя войной против всего мира, у него не было выбора, кроме как стать лютым монстром в глазах своих врагов.

А после своего поражения, у Хурокана не осталось ничего кроме сожалений. Семье Ральф действительно не повезло стать его первыми козлами отпущения.

И этот несчастливый для них день все продолжался.

Удар... удар...!

Хурокан не переставал его резать. Он продолжит это делать, пока его противник не испустит свой последний вздох. В конце концов, спустя целую минуту, после начала этой резни, Хурокан наконец остановился.

С Хайболом теперь покончено. Хайбола, теперь уже в реальном мире, тоже должен был это заметить. И если он не из тех извращенцев, кому доставляет удовольствие быть убитым, не имея возможности двинуться, видеть или хотя бы ответить, то он должен был уже давно выйти из игры. Сомнительно, что он оплачивал игру в "Полководце", чтобы испытать подобные ощущения.

А после того, как с их товарищем было покончено, двое остальных не знали куда им деваться.

"Что нам теперь делать?"

Священник не смог бы ему ничего сделать, его класс не предназначен для боя. В конце концов, для этого был мечник Джайю.

Однако сейчас у Джайю не было возможности сдвинуться с места, т. к. скелет преграждал ему путь. Он уже пытался его атаковать, но Воин Скелет легко увернулся ото всех его атак. Этот скелет двигался совсем по другому, нежели монстры, с которыми он сражался до сих пор, Джайю не мог решиться, чтобы на него напасть. Если бы у него хватало на это смелости, то он бы давно уже так и поступил.

Конечно, все дело было в беспощадности Хурокана. То, что поначалу казалось маленькой аппетитненькой рыбкой, оказалось огромной белой акулой. И Джайю в этот момент находился в открытом океане прямо перед этой акулой. Семье Ральф, еще не доводилось сталкиваться с подобным ужасом, было видно, как они застыли на месте.

Хурокан тоже это заметил, он прекрасно понимал, в каком они сейчас положение.

'С точки зрения чистой силы, я все еще слаб.'

Хурокан целенаправленно внушал в них страх. Это единственная возможность, что бы отключить их калькуляторы разума под ошибкой 'логической неисправности'.

"Мериться с ними силенками было бы трудно."

Хурокан значительно уступал им в силе. Сочетания священника и мечника слишком хороша. Плюс их разница в уровнях. Хурокан только на 11, с выданным Ассоциацией Завоевателей стандартным снаряжением. Игроки же семьи Ральф были в среднем на 20 уровне... возможно, даже имели редкие предметы.

"Хаа, выносливость это моя проблема."

Вся проблема заключалась в выносливости Хурокана. Он прекрасно понимал о слабостях Некроманта.

Даже после одного единственного удара, ему будет худо! И у него не было священника готового его исцелить.

Но он не собирался отпускать эти двоих. Это шло в разрез с его принципами, убийство этих придурков, сравнивалось с убийством десятков монстров. Трудно было отыскать еще одну подобную возможность.

Так что теперь ему надо...

"Ковать железо, пока горячо."

Схема была проста.

Хурокан повернул свой взор в сторону Джайю, что столкнулся со скелетом, и их взгляды встретились.

"Это просто самооборона. Не я начал это сражение".

Его голос был полон уверенности.

"От*бись!"

Конечно, для одного из слушателей это было полнейшим бредом. Так что Джайю бурно отреагировал на его слова. Вообще у него вообще не было на это право. Они ведь действительно сами все это начали. Если все произошедшее станет достоянием общественности, то игроки "Полководца" будут стоя аплодировать Хурокану, а семью Ральф ждут лишь презрительные плевки в свою сторону. Может, даже найдется парочка жертв семьи Ральф, что решат отправить ему денег на ланч, в качестве благодарности.

В любом случае, слова Хурокана еще раз потрясли ум Джайю.

"Этот ублюдок..."

Он был напуган, зол, раздражен, и очень взволнован.

В его голове вертелось множество мыслей, что вызывало у него головную боль. Он просто хотел убежать, но не мог. Джайю взглянул на своего друга, Драла.

Выражение Драла не сильно отличалось. С подобным хобби, вроде издевательств над слабенькими игроками, он ожидал, что нечто вроде этого когда-нибудь, да произойдет, но никогда бы не подумал, что произойдет это подобным образом. Самое главное, что он не мог вступить в бой, потому что он был священником. В конце концов он выступал лишь в роли поддержки. Поэтому принимать решение должен был Джайю.

В результате Джайю и Драл пытались перекинуть друг на друга роль инициатора, молча переглядываясь между собой.

Хурокан наблюдавший за паникой этих двоих, лишь улыбнулся.

"Придурки."

Он не в первый раз сталкивался с таким игроками.

Игроками, что вели себя словно короли, а когда их загоняли в угол, они тут же превращались в 5-летних деток.

'Если вы собирались бежать, то бегите. Если собрались сражаться, то сражайтесь.'

Если бы Хурокан был на их месте, то он незамедлительно бы принял решение. Сражаться или отступить. В "Полководце" было лишь два варианта. Не рассчитывайте на пустые разговоры, они здесь ничего не решают.

Поэтому.

"Ладно, я не горю желанием продолжать это бессмысленное сражение."

Теперь его очередь говорить.

"Если вы решитесь уйти, то я тоже отступлю."

При этом Хурокан поднял обе руки. Для Джайю и Драла, Хурокан сейчас выглядел чуть

ли не святым. Слова Хурокана тоже звучали очень искренне.

"Я скажу это только один раз. Я не заинтересован в ваших вещах. Если вы согласны отступить, то закончим на этом."

Джайю и Драл оставались поражены.

Джайю слегка расслабился. В этот момент он посмотрел на Драла, и их взгляды встретились, впервые за долгое время. И они оба пришли к одному и тому же решению.

"Покончим уже с этим."

Невероятно уже то, что ситуация все таки переменялась к лучшему, и это учитывая то, что они продолжали упрямяться. Так как их противник предложил им перемирие, у них не было причин ему в этом отказывать. В этот момент Джайю расслабился, его плечи поникли, а меч опустился. И заметивший это Хурокан...

Щелчок, щелчок!

Тут же два раза щелкнул пальцами.

Режим нападения!

После команды своего хозяина, Скелет Воин без колебаний устремился на своего врага.

Треск, треск!

Со звуком трещащих костей, Воин Скелет за одно мгновение сократил дистанцию между собой и Джайю.

"Что!"

Всполошившийся Джайю, постарался как можно сильнее замахнуть мечом, из своего расслабленного состояния.

Его меч двигался горизонтально, словно взмах битой бейсболистом. Только глухой звук летевшего лезвия, в нем не было резкости. Скелет Воин подобным явно не возьмешь, тем более его мечом управляла лишь грубая сила.

Воин Скелет с легкостью уклонился от этой атаки, немного наклонив вперед свой корпус, и тут же устремился в сторону лодыжки Джайю. Затем с глухим звуком, он опустился вниз.

Ноги Джайю были закованы в сталь, только лодыжка его была прикрыта кожаными сапогами и носками. Клыки скелета, могли с легкостью прокусить кожу монстров, так что его удар с легкостью пройдет по Джайю.

К тому же, для большинства людей будет трудно правильно отреагировать на укус в лодыжку. Джайю прищурил глаза, в них появилось замешательство. Но даже так, ответил он хорошо. Он быстро направил свой меч в сторону Скелета Воина, что прокусил его лодыжку.

Вонзил!

Меч прошел сквозь костяную броню скелета и воткнулся в землю.

А в это же время.

Взмах меча!

Пока никто не заметил, клинок Хурокана быстро встретился с глазами Джайю.

"Аааа."

Дежавю.

Сразу же последовав за Джайю, Хурокан принялся месить его по шее. Под эти душе леденящие звуки, Хурокан лишь усмехнулся. Его план прошел на отлично, не было причин не порадоваться этому.

Это выбивалось из стандартной схемы. При столкновении с группой из нескольких игроков, в первую очередь обращали внимание на священника. Пока священник оставался в

живых, он легко мог вытащить потенциальный труп с того света. Пока высокоуровневый священник остается жив, а в его запасе остается мана, ни мечник, ни маг, да вообще никто не умрет.

Но сейчас немного иной случай. Священник 20-ого уровня, максимум мог подлатать мелкие раны, да восполнить выносливость. До хорошего священника ему было далеко.

К тому же, он был тем еще бараном. Даже ребенок сможет спокойно поддержать мечника стоя у него за спиной. Но что делал Драл, когда Хайбола оказался в опасности? Он оказался совершенно бесполезен. У него не было опыта в подобных ситуациях. Учитывая это, лучшим решением было для начала вынести мечника. Конечно, Хурокан не предвидел подобной ситуации, и не состряпал этот план исходя из полученного анализа их действий.

Расчет в его голове был прост.

"Этот священник — всего лишь цыпленок. Не нужно вообще обращать на него внимание. Он наверняка просто сбежит при первой же возможности."

Он даже не брал этого священника в расчет!

Как Хурокан и полагал.

"Уваааааа!"

В тот момент, когда Джайю был убит, Драл просто сбежал.

Хурокан насмешливо улыбнулся. Настал торжественный момент, получения своей награды.

★★★

"10 часов".

Бой был закончен.

Хурокан с Джайю разобрался так же быстро, как и с Хайболом. А за Дралом он бежать не стал. Конечно его можно было догнать, но сделать это будет трудно. на это бы ушло не меньше десяти минут, да и могли возникнуть проблемы с возвращением к этому месту.

Хурокан сосредоточился на сборе трофеев.

Это не шутка. У них было 10 часов. У Хайбола и Джайю было по 4. Конечно, это были часы с убитых ими игроков. Добавив к этому их собственные часы, получилось 10.

'Если бы можно было их полностью опустошить.'

Этим он обеспечил себе 10 предметов. Учитывая уровень игроков, на которых охотилась семья Ральф, в 5 случаев из 10, там окажутся стандартные предметы выданные Ассоциацией Завоевателей. Но даже так, вещи выпавшие с семьи Ральф, будут весьма полезны.

"Хорошие предметы 15–20 уровня могут уйти за 300,000 вон."

А оружие на этих же уровнях, могло спокойно уйти и за 100.000. Игроки, потративших более 2 млн. на игру, не поскупятся на обретение оружия, которое пригодиться им от 2–4 недель.

Еще одним источником дохода были крафтовые монеты. Карманы Хайбола и Джайю были переполнены монетами и драгоценными камнями, что выпадали с монстров. Так что высока вероятность, что все это может уйти по приличной цене.

Хурокан определил все монетки через приложения установленного на часах. После их подтверждения, он улыбнулся.

"Неплохо."

Для ПК игроков в приоритете были часы. А только потом крафтовые монеты и драгоценные камни. Ведь таскать с собой все остальное было крайне неудобно.

"О?"

Как и ожидалось, среди них нашелся довольно хороший драгоценный камень.

"Разве это не глаз Черного Гоблина?"

Глаз Черного Гоблина.

Хуроكان знал о нем немного. Это крафтовая ювелирка, которая использовалась для создания предметов редкого класса. Если точнее, то для создания магической брони.

Этот крафтовый материал, повышал магию и интеллект.

И был определенно дорогим.

"Если я правильно помню, то за него должны неплохо заплатить."

Хуроكان однажды уже продавал его. До своего возвращения в прошлое, он находил его на 20-ых уровнях. В то время он стоил около 300.000 вон.

"Все остальное тоже не плохо. Я хорошо подзаработаю на всем этом."

Он заработал больше чем полагал, и это за каких-то 10 минут. На его лице растянулась широкая улыбка.

Но был еще один плюс.

"Что мне делать с видео? Отослать к профи на редактуру? Думаю, вышло бы весьма не плохо."

ПК видео имело хорошую аудиторию.

Хуроكان, чьи бои были довольно жестокими, был 'другим'. В "Полководце", где каждый второй использовал самые разные способы, чтобы выделиться, быть 'другим' было очень выгодно. То же самое было с Хуроكانом до возвращения в прошлое. Его неповторимый стиль выделял его среди остальных и сыскал ему славу.

"Видео обойдется мне порядком 200.000, правильно?"

В определенном плане, это видео будет хорошей демонстрацией его профиля, демонстрирующее его уровень и потенциал.

Улыбка Хурокана слегка скривилась.

После того, как Хуроكان забрал свою добычу, он сразу же направился к замку Фигар. Носить все это одному, было все равно что повесить табличку 'Убейте меня'. Хотя он и потратил некоторые усилия, чтобы добраться до Мистера Бима, но лучше потратить еще пару часов, чем потерять всю добычу.

После возвращения в замок Фигар, Хуроكان разделил всю добычу, на нужное и нет.

Во-первых, он забрал себе Глаз Черного Гоблина. Он планировал создать из него предмет. Все остальное он в спешке продал. Хотя он и продал все ниже рыночной цены, но у него на руках сразу же появились деньги. Он получил чуть меньше 150.000 вон, ощутив прибыль.

Но когда он начал распаковывать все 10 часов, его ожидал сюрприз.

"Боже мой."

Глядя на список 10 предметов, что ему выпали, глаза Хурокана резко расширились.

[Кожаные Брюки Черного Гоблина]

*Основные Свойства

— Ранг: Редкий

— Интеллект +5

— Магия +5

— Требуемый Уровень: 15

*Дополнительные Свойства

— + 2 ко всем характеристикам за каждый дополнительно одетый предмет из комплекта Черного Гоблина.

*Описание

— Кожаные штаны, сделанные из шкуры Черного Гоблина. Хотя они не очень комфортны, зато позволяют владельцу обрести силу Черного Гоблина.

[Меч с Эссенцией Гнили]

*Основное Свойство

— Ранг: Редкий

— Магия +10

— Требуемый Уровень: 15

*Описание

— Этот меч пропитан редкой эссенцией гнили. Сам по себе меч ни чем не выделяется, но сама эссенция гнили наделяет владельца магической силой.

"2 предмета редкого ранга?"

Хуроكان был готов танцевать, просто получив материалы для крафта. Он ожидал, что получит стандартно выданные предметы из Ассоциации Завоевателей. Поэтому получив 2 предмета редкого ранга, он был чрезмерно счастлив.

Кроме того, оба предмета поднимали магию.

'Но зачем было использовать эссенцию гнили для создания меча?'

Было ошибкой использовать эссенцию гнили для создания меча. Эта эссенция прилично поднимала статистику магии. Поэтому ее часто использовали в создание оружия для магов, вроде посохов или жезлов. Вполне вероятно, что крафтер ошибся в процессе создания. Хотя этот меч был редкого ранга, но его с трудом можно было как таковым назвать.

Но подобное оружие идеально подходило для некроманта силового типа, Хуроكان был единственным, кто по достоинству нашел бы ему применение, неожиданный поворот судьбы. Словно Король Артур вытащивший Экскалибур.

'Если я создам робу или ботинки с Глазом Черного Гоблина, то я...'

К тому же, если Хуроكان создаст предмет с использованием Глаза Черного Гоблина, то он смог бы получить около 20 очков магии с комплекта Черного Гоблина. 20 очков магии сильно увеличивали объем маны Хурокана, даже по достижению 15 уровня.

Помимо этих двух предметов, было еще 5, не входившие в стандартное снаряжение выдаваемое Ассоциацией Завоевателей. Половина игроков использовали подобные комплекты, не говоря уже о том, что все вещи из часов выпадали в случайном порядке. При такой-то удаче, стоило бы купить лотерейный билет.

'Единственный недостаток в том, что я не могу сейчас их надеть.'

К сожалению, вся эта экипировка имела ограничение в 15 уровень, так что сейчас у Хурокана не было возможности их надеть.

"15 Уровень."

Хуроكان быстро все посчитал.

'Титул Восходящей Звезды можно получить до 15 уровня.'

15-ый уровень.

Достигнув 15 уровня, он сможет одеть всю новоприобретенную экипировку и пойти проходить пещеру Мистер Бим. Даже новичок догадался бы, что нужно делать. Задача Хурокана на данный момент проста.

"Время сделать парочку видосиков."

Охота.

Все, что ему сейчас нужно, это охотится.

★★★

При просмотре сайта, на своем планшетном ПК, лицо Хурокана стало мрачнее.

'300.000 вон, за редактировку видео... это дешево, учитывая навыки Романи, но...'

После выхода, Ан Джэюн получил отснятые записи. Он начал искать профессионалов для редактирование своего видео. Это не заняло много времени. Он знал, кого искать.

Романи Фильм.

В прошлом, Ан Джэюн часто контактировал с ним. В самом начале, большинство видео роликов сделанных "Хахве маской" отправлялись ему, он хорошо знал свое дело.

Когда влияние гильдии "Хахве маска" стало больше, они заполучили поддержку нескольких профессиональных команд редакторов, так что с Романи Фильм контакты потихоньку сводились на нет, но Хурокан всегда отправлял ему записи своих личных боев.

"Хм, а если подумать, то я ведь всего единожды встречался с Романи. И он был действительно очень хорош."

Он был лучшим.

Владелец Романи Фильм, Романи, был ярим поклонником Великого Палача Хурокана, и он как никто другой мог прекрасно показать все очарование Хурокана. Он даже откладывал остальную работу, чтобы сначала заняться видео Хурокана. Хурокан планировал наладить с ним хорошие контакты, как и в старые времена.

Проблема была в деньгах.

Даже с уже имеющимся роликом, на его редактирование все равно уйдет очень много времени и усилий. И все это стоило денег.

Романи брал 300.000 вон.

Это не дорого. Известные профи в этой области брали за видео миллионы вон. Даже в случае Романи, благодаря видео "Хахве маски" он стал известнее и цена за его работу тоже увеличилась до 1 млн. вон. Топ-30 гильдий на обработку своих видео тратили до 30 % от его общего дохода.

Поэтому Ан Джэюн не поспешил в деньгах. Вообще это была прекрасной возможностью нанять квалифицированного специалиста, за небольшие деньги.

Прежде всего, это видео послужит стартом для Ан Джэюна. В мире, где пластическая хирургия стоила миллионы вон, было бы глупо поспешить из-за каких-то 300.000, ради видео ролика, что станет его лицом.

'Кажется, придется какое-то время пожить на воде.'

Ан Джэюн горько улыбнулся.

Урчание!

Как будто предчувствую предстоящую беду, его желудок издал жалостливый крик.

★★★

Романи. Он мечтал стать известным режиссером в Голливуде. Однако были сотни и тысячи других людей с такими же целями, что устремлялись в США, и Романи не смог выделиться из этой толпы. Он продавал свои услуги по небольшой цене ради налаживания связей и получения опыта.

На пути к своей мечте, он проводил голодную жизнь. Поворотным моментом стало появление V-Gear.

Создание виртуальной реальности стало революционным моментом в киноиндустрии. Поэтому, многие постарались побыстрее взобраться на сцену, чтобы получить так необходимые в эту ВР эру навыки и опыт. То же относиться и к Романи. Во время процесса создания ВР видео, ему удалось сделать себе имя, на тех немногих своих трудах, что обратили на себя большое внимание. У него появился шанс на хорошую жизнь, при этом занимаясь своим любимым делом.

Его дни были одновременно и радостны и скучны. Он радовался, когда приходилось иметь дело с интересными роликами, и очень недомогал, когда приходилось делать конфетку буквально из нечего. Поэтому при каждом запросе он молился.

"Пожалуйста, пусть в этот раз попадется что-нибудь достойное."

Он не мог отказаться от клиента. Так что ему приходилось уповать лишь на милость Божью.

На данный момент Романи, с апатичным взглядом изучал новый запрос.

"Корея, видео введение, ПК..."

В кратком описание, не было ничего особо выделяющегося. На самом деле, при просмотре 11 уровня клиента, его лицо потемнело. Когда ему отправляли видео 10 уровневые игроки, у всех на уме было только одно. Это были игроки богатей, что хотели похвастаться собой перед своим окружением в соц. сетях. Все, что они отправляли было полной туфтой.

И Романи чувствовал, что это очередной, подобный запрос.

Но впервые, интуиция его подвела.

"....Вау."

Пока он смотрел видео, в нем словно щелкнул переключатель.

Он пересмотрел бесчисленное количество ПК видео, и все они были зрелищными. Но в них не было ничего, кроме зрелищности. Столкновения мощных навыков и заклинаний, действительно были словно сцены из фильмов.

Но это видео не было зрелищным. Тем более там не было каких-то громких навыков или заклинаний. Это было простым противостоянием одного странного игрока в маске против группы из 3-ех человек. Обстановка была простой. Во всем видео не было ни намека на зрелищность.

Однако, был определенный сюжет, интрига, жестокость. Словно это была постановка в которой отыгрывали лучшие актеры.

И самая лучшая часть...

— Я...

Была, когда игрок в маске, ослабил бдительность противника разговорами. В отличие от сражений с грубой силой, в сражение игрока в маске было некое напряжение, что заставляло зрителей заглатывать слюни от волнения.

Романи был очарован.

"Скорее всего это видео не найдет себе большой аудитории."

Честно говоря, Романи не думал, что это видео наберет популярности. Оно было слишком жестоким. Хотя "Полководец" и был игрой только для взрослых, но если он выделит всю жестокость игрока в маске, то видео тоже получит возвратные ограничения на просмотр.

Но у Романи не было причин для беспокойства. Он получил свои деньги, все, что ему нужно, так это работать.

Самое важное...

"Ну, по крайней мере мне будет весело."

Он наконец-то нашел хоть что-то достойное его пристального внимания.

★★★

Как только "Полководец" стал на вершине рынка VR игр, вокруг него стало собираться множество денег и деловых сделок.

Как результат, все что было связано с "Полководцем" уходило по большой наценке. Среди всего этого, больше всего подорожал человеческий ресурс. Просто быть хорошим игроком "Полководца" означало получить славу и богатство сопоставимую со спортивными звездами. Все Топ-игроки стали конкурировать между собой, чтобы повысить свою рыночную стоимость, некоторые миллиардеры даже покупали себе игроков, как это происходило со спортивными клубами.

В этом огромном денежном круговороте, люди начали снимать свои видео, мечтая на этом разбогатеть. Конечно, встречались среди них и куры способные вынашивать золотые яйца. Но из 1000 — 999 обычные цыплята. Только один среди тысячи был самородком.

Естественно, удача здесь так же важна как и навыки. Но удача посещает только тех, кто может ее распознать. Гильдматер "Штормовых охотников", одной из Топ-30 гильдий, и одна из самых лучших игроков всего "Полководца" — Чой Суйлин. Для того, чтобы она обратила на тебя свое внимание, потребуется удачи в 1000 раз больше.

И сейчас здесь был такой победитель.

"Не плохо."

Чой Суйлин была одним из самых величайших игроков "Полководца". Естественно, ее стандарты были очень высоки. Даже Топ-игроки были посредственны в ее глазах.

Но человек в этом видео обратил на себя ее внимание. Это великолепная удача. Она редко просматривала видео ролики. И на это видео натолкнулась случайно.

'Он должно быть на уровне 10, но его боевой опыт будет повыше ветеранов "Полководца". Я сомневаюсь, что он и в реальности киллер... должно быть, он пришел из другой игры.'

На самом деле Чой Суйлин не могла описать словами, почему она так заинтересовалась этим игроком.

Шестое чувство.

Ее шестое чувство говорило ей.

'Я хочу его.'

Она не могла понять почему, но она желала заполучить его в свои руки.

Конечно, в этот момент это видео четко отпечталось в ее памяти.

"Хахве Маска Хурокан."

[Вы получили уровень.]

Наряду с оповещением о получении уровня, Хурокан поднял свои руки.

"Да!"

Он весело крикнул, чем немного потряс молчаливый лес.

Это весьма необычное зрелище. Какой-то парень в хахве маске радостно машет руками. Нормальный человек такого бы точно не сделал.

А Хурокан не намеревался на этом останавливаться. Он начал напевать и пританцовывать. Скелет Хурокана, будучи единственным свидетелем этой сцены, просто молча наблюдал. Его выражение лица было таким же как и всегда, но с виду казалось, что он

находил это забавным. Нормальному человеку стало бы неловко, но Хурокану было все равно.

"Хм, хम्म~ 15 уровень ~!"

Хотя получение уровня радовало всех игроков, но действия Хурокана были перебором. Если Хурокан не сумасшедший, то у него должны были быть на это причины.

"По крайней мере, на некоторое время я избавлен от дефицита в мане!"

Предметы, что он получил от Семьи Ральф. Он наконец соответствовал требованиям, чтобы надеть их. Он уже использовал драгоценный камень Глаз Черного Гоблина для создания предмета.

Эти предметы восполняют пробел в характеристиках Хурокана. Так что его радость была оправдана.

"Хорошо, время примерить обнову!"

Хурокан поместил держащий руками меч в ножны на своей талии. А затем крутанул свой циферблат и выбрал 2-й слот.

"Надеть слот."

После команды Хурокана его штаны, обувь и ножны с мечом начали таять. А потом появились новые.

Его черные кожаные штаны и черные кожаные ботинки плотно прилегали к телу, в то время как вместо старого меча появился новый, длинный меч.

Это была Система Замены Слотов "Полководца". Игроки имели 3 свободных слота на замену, и могли поместить туда 3 любых предмета, что пожеланию могли тут же надеть на себя.

Кроме того, Система Замены Слотов имела различные стили. Можно было переодеваться как твой любимый герой из Marvel — Железный человек; или преобразоваться как волшебные девочки из твоего любимого аниме. Конечно, игроки должны были заплатить за эти специальные стили. Самый популярный стиль железного человека стоил 100 долларов в месяц. Мало того, что многие его приобретали, но находились и те, кто покупали специальный костюм железного человека, и бегали в нем целый день.

Ну, а так как Хурокан сейчас на мели, то и стиль у него оставался стандартным.

"Ммм."

В любом случае, после замены слотов, он впервые увидел свою новую экипировку, Хурокан осмотрел свои кожаные штаны и ботинки. Его ранее счастливое выражение быстро напряглось. Хурокан слегка коснулся своей задницы. Его Кожаные Штаны Черного Гоблина ярко сияли и ощущались очень гладкими. Даже намащенные штаны не были столь скользкими

Его обтягивающие кожаные штаны очень хорошо демонстрировали его выпирающую часть. Хотя они шли под его кожаные ботинки, но не очень походили под его обычный, серый верх.

Модный террорист.

Хурокан инстинктивно коснулся хахве маски на своем лице. Убедившись, что она была на месте, Хурокан, прищипнул языком.

"Блять."

'Кожанные Штаны Черного Гоблина. Они определенно принадлежали девушке.'

Игроки могли редактировать внешний вид своих вещей в процессе создания.

Обработанные предметы, автоматический изменялись в соответствии телу владельца. Большинство людей не заходило так далеко в своей обработке. Если бы они переборщили, то стоимость изделия понизиться.

В этом плане, обтягивающие кожаные штаны обычно принадлежали девушкам. На вещах не было никаких гендерных ограничений, и так как они изменились в соответствии с телосложением владельца, менее комфортными они от этого не станут. Несмотря на это, никто не порекомендовал бы тебе носить одежду противоположного пола.

"... черт тебя подери."

Конечно, у Хурокана не было ни малейшего желания носить женские вещи.

Но какой у него был выбор?

"По крайней мере, в них легко перемещаться."

У Хурокана не было свободы выбора в своей экипировки.

Плюс, кожаные штаны были достаточно хороши, чтобы игнорировать их неприглядную внешность.

Чтобы успокоить себя, Хурокан открыл окно своих характеристик.

[Хурокан]

— Уровень: 15

— Класс: Маг

— Количество Титулов: 2

— Статистика: Сила (72)/ Выносливость (7) / Интеллект (43) / Магия (43)

Смотря на свои очки характеристик, Хурокан стал расслабляться.

'Комплект Черного гоблина очень хорош.'

Во-первых, он поднял все характеристики на 4 очка. Это эффект от ношения 2-ух предметов из комплекта Черного Гоблина. Потом кожаные штаны и кожаные ботинки давали 10 очков интеллекта и магии соответственно. Наконец, Меч Эссенции Гнили добавлял еще 10 очков магии.

Все это буквально удваивало его характеристику магии.

'Похоже, что с призывом скелетов не будет никаких проблем.'

С имеющейся, на данный момент, маной он мог спокойно призвать 2-ух скелетов. После того, как он оценил по достоинству навык Ядро Скелета, он поскорее хотел призвать себе 2-ого.

'Есть люди, что ради этого бегают голышом по округе, так что все не так уж плохо.'

Хурокан слегка погладил себя за задницу. Он действительно был очень недоволен ее гладкостью.

'... все не так уж плохо.'

Повторил еще раз себе Хурокан. На этом его ворчания закончились. Самое главное, это дальнейшие планы.

До этого, его целью было поднятие уровня, однако теперь он любой ценой должен был избежать получения нового уровня. Что бы получить титул Восходящей Звезды, требовалось иметь не более 15 уровня. Если он получит новый уровень, то навсегда потеряет шанс получить титул.

Плюс, он должен был закончить поиски [Пещера Мистера Бим] как можно быстрее. Чем дольше затягиваются его поиски, тем больше он теряет времени.

"Я закончу его в течение 2-ух дней."

Хурокан возвратился к форме Великого Палача.

★★★

Хурокан встал перед пещерой. Затем он проверил описание задания в свои часах.

[Вы прибыли в Пещеру Мистера Бим.]

Он получил новое оповещение о задании.

"Я наконец нашел его."

Хурокан встал. Не входя в пещеру, он продолжил смотреть на ее вход.

Чтобы найти эту пещеру, он целый день обыскивал округу горы Мистера Бим. Эта пещера была седьмой по счету. Это было не трудно, потому что он избегал сражений с монстрами, дабы не поднять свой уровень. Однако, с течением времени он становился все более раздражительным.

Взойти на гору, чтобы найти пещеру. Со стороны казалось легко, но на деле могло довести до белого каления.

Даже сейчас Хурокан был все еще раздражен, нежели счастлив. Он хотел закончить побыстрее с заданием и начать двигаться дальше.

Но как бы там не было.

'Расслабься.'

Хурокан не торопил себя. Хотя это было в его стиле, двигаться только вперед, но его огромный игровой опыт был не для галочки. Он лучше всех понимал, что ему делать.

Хурокан осмотрелся. Он подошел и встал у определенного места.

Его Скелет Воин последовал за ним, и Хурокан обратил его обратно в форму ядра. Хурокан поместил ядро Скелета Воина в свой карман и вошел в небоевой режим.

Его следующий шаг...

'Выйти из системы'.

Выход из игры.

★★★

Перед тем как почистить зубы, Ан Джэюн выпил протеины.

Отрыжка

Протеины, что он купил ради экономии денег, на вкус были не очень. Не преувеличением было бы назвать его дерьмовым.

"Я скучаю по дням с белковой говядиной и с французскими углеводными багетами..."

Ан Джэюн вспомнил былые времена. Хотя все было не слишком роскошно, но он наедался в сласть. И играл с набитым животом.

После того, как он закончил грустить по старым временам, он лег в кровать. У его головы не лежал V-Gear шлем, а только его подушки.

Ан Джэюн положил голову на подушку, а другую поместил между ногами.

'Ох, моя лучшая позиция.'

Он наконец нашел пещеру Мистера Бим, что так долго искал. Обычный, среднестатистический игрок постарался бы сразу закончить задание. Но и результаты в их жизни выше среднего не поднялись бы.

'Я должен быть на пике своих возможностей.'

Монстры в пещерах горных цепей были выше по уровню, чем монстры снаружи. Кроме того, в отличие от открытого пространства, где всегда можно было убежать, в пещерах такого не сделаешь. С монстрами там встречаешься буквально в притык.

Кроме того, было важно вовремя отдыхать от "Полководца". Невозможно было играть в игру целыми днями. Забота о своем здоровье была в приоритете у каждого игрока. Ведь

игрока всегда могло выкинуть из игры, если состояние его здоровья будет в плохом положении.

Если бы игрока убили из-за принудительного выброса из системы, то это было бы действительно плохо. И пришлось бы начинать все с начала. В случае Хурокана, он возродился бы вновь, уже в замке Фигар, откуда ему пришлось бы снова идти и взбираться на гору Мистера Бим. Затраченное время в подобных случаях, не стоит пренебрежения своим сном.

'Хорошо, время баиньки.'

Было очень важно быть в своем лучшем состоянии перед важными рейдами, экспедициями или сражениями, и сон был действительно лучшим инструментом, чтобы привести игрока в лучшую форму.

"Zzz..."

Некоторые говорят, что тайна в становление Топ-игроком, это возможность засыпать в любой ситуации.

Храп...

В этом плане, Ан Джэюн действительно был одарен божественным талантом к "Полководцу".

"Ммм... нет, нет! Только не кожаные штаны..."

У Ан Джэюна была божественная супер способность, засыпать в момент, когда голова касалась подушки.

Топ-игроки "Полководца" не колеблясь, делали все, что хоть как-то могло увеличить их потенциал. И подобные их методики называли Допинг Рецептами.

Допинг Рецепты Топ-игроков даже продавали за деньги, а в игре допинг-микстуры из этого рецепта и материалы для него уходили за довольно большие суммы. Это было одной из причин, почему рейды делали столько денег.

У Ан Джэюна, конечно, тоже был собственный Допинг Рецепт. Однако, он никогда не продавал его.

Сыпиться... Сыпиться...

Перед Ан Джэюном была большая чашка размером с пивной стакан, нежели обычной кофейной кружкой. 2/3 стакана было заполнено кофе, а после Ан Джэюн бросил туда парочку белых неизвестных комочков. Эти комочки были не сахаром, а леденцами глюкозы, что он так часто ел.

Он продолжал кидать туда леденцов глюкозы так, что казалось это не в кофе кидали леденцы, а к леденцам налили кофе. Ан Джэюн не остановился, пока чашка с кофе не стала переполненной. Затем он слегка потянул свое кофе. Дегустируя смесь из дешевой сладости и дешевой горечи, Ан Джэюн нахмурился.

Причина почему другие бы не стали брать Допинг Рецепт Ан Джэюна была очевидна. Хотя кофеин и сахар оба были хорошими возбудителями мозга, но подобный метод был слишком варварским.

"ТЬфу, слишком горький."

И Ан Джэюн сам прекрасно это осознавал. Но поскольку у него не было денег, чтобы придумать что-нибудь по лучше, то и результаты на лицо. Просто немного глотнув, он быстро вышел из своего сонного состояния, и его ум стал ясным.

"Хорошо, давайте посмотрим, что же произошло, за то время пока я спал."

Теперь полностью проснувшись, Ан Джэюн включил свой планшетный ПК и начал

просматривать связанные с "Полководцем" новости.

[Гильдия "Гидра", первой обнаружила Монстра 100 Уровня. Началась подготовка к рейду.]

Первые новости, что привлекли его внимание, были новости о Гильдии "Гидра".

С помощью кофе с леденцами, мозг Ан Джэюн быстро воспрял.

"Первый монстр 100 уровня... Черно Металлический Воин вроде? Кажется, в прошлый раз они попыток эдак 5 или 6 точно завалили, прежде чем им удалось его одолеть?"

Ан Джэюн знал будущее, но знал он не все. Он знал лишь общий поток деталей. Поэтому он старался восполнить пробелы в знаниях, читая свежие новости.

"Желаю им потерпеть побольше неудач, чем в прошлый раз."

Для Хурокана все Топ-30 гильдий были врагами. Чтобы свершить свою месть, и стать лучшим в "Полководце", он должен был обойти все Топ-30 Гильдий.

"Черно Металлический Воин связан с поисковым заданием Оскверненного Графа, Цепочка заданий на его поиски должна начаться сразу после этого. Ц. Я должен был войти в эту цепочку, чтобы получить Титулы, в которых я так нуждаюсь, но с моим уровнем... вообще не резон. Если бы только я возвратился 10-ю месяцами ранее... то именно я стал бы тем, кто убил Черно Металлического Воина. Какая жалость. Тогда и я получил бы свой титул..."

"Ц..."

В любом случае, Ан Джэюн любил читать эти новостные статьи и вновь вспоминать общие детали будущего, о котором он знал.

"Ну, я полагаю, у меня нет другого выбора. Похоже, мне придется участвовать лишь следующем главном сценарии с Аморальным Принцем."

Ан Джэюн чувствовал, словно стал всемогущим существом.

'Аморальный Принц... тогда я мог лишь тихонько стоять в сторонке и посасывать свой пальчик. Но теперь все отличается. Задумываясь об этом, Гильдия "Арес", что завершила основные поиски Аморального Принца, заработала на нем неплохие денежки.'

Ан Джэюн расплылся в легкой усмешке.

"Да. Будь это Гильдия "Гидра" или Гильдия "Арес", не имеет значения! Именно я буду смеяться последним, ха-ха-ха!"

Но эта легкая усмешка...

[Королева "Штормовых Охотников" побеждает Хед-Хантера!]

Быстро искривилась, после прочтения следующей статьи.

"В задницу ее."

Королева "Штормовых Охотников" Чой Суйлин.

Ан Джэюна охватывала головная боль, просто от одного прочтения ее имени. Относительно ее, у него были не очень приятные чувства.

"ТЦ!"

Он даже прицыкнул языком.

Конечно, Ан Джэюн не горел желанием видеть это имя, но он не мог избежать столкновения с ним.

"В любом случае, я делаю все это ради тебя, Чой Суйлин."

Выключая свой планшетный ПК, Ан Джэюн залпом выпил свой кофе, словно стакан пива. Он закинул леденцы из чашки себе в рот.

Затем

Хруст!

Он с гневом раздавил их у себя во рту.

★★★

Стоя перед пещерой, Хурокан включил фонарик на своих часах.

Пунь!

Сфера света размером с кулак появилась из его часов. Он схватил сферу рукой и прицепил ее к голове Скелета Воина, что стоял рядом с ним, казалось словно на нем была шахтерская каска. Затем он ударил его и приказал.

"Иди вперед!"

Скелет Воин слегка коснулся места, по которому он был поражен, а затем двинулся в пещеру.

Наблюдая за тем, как продвигается в глубь его Скелет Воин, Хурокан имел торжественное выражение лица.

'Я покончу с этим за один заход.'

Титул Восходящей Звезды было не просто получить. Большинство игроков потерпят неудачу, даже если им дать шанс.

Причина?

Нужно было закончить эти поиски будучи на 15 уровне, когда минимальный требуемый для этого задания это 20-ый. Трудности в поиске были слишком высоки. Вот почему за это давали титул Восходящей Звезды. Требовалось выполнить задание, что под силу только 20-ым уровням, будучи на 15. Люди только подобного калибра были достойны титула Восходящей Звезды.

Плюс, в "Полководце" были стандартные группы из 3-ех человек. Поэтому, это задание обусловлено для группы из 3-ех человек. Другими словами, Хурокан должен был сделать то, что с трудом бы выполнила бы группа из 3-ех человек.

Можно понять, насколько это было трудно.

'Если я не смогу сделать это будучи на 15 уровне, то это просто означает, что сейчас мне это не под силам.'

Вот почему он добрался до уровня 15. Пусть он мог получить уровень во время выполнения задания, но это был неизбежный риск. Т. к. у него не было денег, что бы обмазать себя униками, то приходилось выкручиваться так.

Хурокан заранее вытащил свой меч и встал в защитную стойку. Концентрируясь на своем окружении и Скелете Воине, он следовал позади него. Его концентрация была на максимуме.

'Бросьте в меня все, что у вас есть.'

Улыбка, под его хахве маской стала столько же пугающей, как у серийного убийцы. Это демонстрировало его уверенность в том, что он справится со всем, что ему приготовят.

Но спустя 10 минут его улыбка исчезла.

Затем с щелчком своих пальцем он завопил.

"Закончить запись!"

Затем он раздраженно схватился за голову.

"Грааааа!"

"Почему здесь нет ни одного монстра?"

В течение всех 10 минут Хурокан оставался напряженным, словно шел по минному полю. Но никто не вышел, чтобы поприветствовать его. Здесь даже не было разделений, что

обычно были в пещерах. Он просто долго и не прерывно шел вперед.

'У меня уже тело зудит.'

Эти 10 минут были очень напряженными. Хурока не просто шел; он шел, поддерживая максимальную концентрацию и бдительность. Кроме того, ограниченное видение в темноте, один путь, неизменный пейзаж и замкнутое пространство, все это вызывало нарастающее напряжение. Словно сидеть в пустой белой комнате и смотреть на часы.

Хурока прыгал на месте, и махал своим мечом. Он не делал разминку тела, скорее ума, просто сбрасывал стресс. Только успокоившись, он перестал это делать. Хурока, похоже, переоценил ситуацию.

'Похоже впереди меня ждет не что большее.'

У охотничьих угодий были свои конструкции.

Даже в самых трудных угодьях, причины трудностей были разные, где-то количество монстров просто зашкаливало, а где то количество монстров было низким, за то высокоуровневым.

Каждый бы смог понять, что данный случай относился к последнему.

"Все не так уж плохо..."

Хурока считал, что так будет гораздо лучше, чем бороться с многократной толпой монстров. Но это понижало шансы на выживание.

"Но, в этом есть и свои минусы..."

Несмотря на все это, трудно было оставаться спокойным в этой ситуации. В конце концов, ему предстояло столкнуться с сильным монстром.

После того, как Хурока привел свои мысли в порядок, он поднес часы ко рту.

"Начать запись."

Он начал продвигаться вперед.

★★★

Воин Скелет внезапно встал.

"Хм? Иди! Вперед! Чего ты встал?"

Даже после воплей Хурокана, Воин Скелет продолжал стоять в темноте, а затем обернувшись молча уставился на Хурокана.

Это бунт? Мысль, что казалось бы только пришла, сразу же пропала.

Хурока обрадовался.

"Может ли это быть?"

Он прошел мимо Скелета Воина и уставился на пустой пространство. Он не мог ничего разглядеть. Полная темнота преградила ему путь и даже фонарь на голове Скелета Воина не мог осветить ее. Казалось, это не пустота, а просто черный барьер преградил им путь.

Хурока протянул руки в пустоту.

[Желаете войти в подземелье?]

Тут же послышалось оповещение.

'Как я и думал, это все таки подземелье.'

Темнота исходила из подземелья.

В "Полководце" за инст-подземелья никто не гонялся. Они частенько были завязаны на каком-то задании. Как только задания завершались, то эти инст-подземелья исчезали. Именно поэтому они не несли в себе особой значимости. Их нельзя было повторно пройти.

"Хм."

В этих подземельях были свои плюсы и минусы.

Плюсом было то, что они были изолированы от внешней среды. Это препятствовало вмешательству из вне. По этой причине, гильдии очень приветствовали подобные подземелья. Они могли сделать все согласно своему плану. Кроме того, т. к. в подобных подземельях требовалось пройти все с первой попытке, то это считалось хорошим знаменем.

Но тут не без своих недостатков.

"Я не имею свободы передвижения..."

Хоть игроки могли свободно в него входить, но они не могли оттуда выйти.

Было бы хорошо, если бы это была открытая область из которой Хурокан мог бы спокойно сбежать, если встретится с непосильным противником. А вы думаете зачем он вложил все очки своего некроманты в силу? Правильно, чтобы убежать! Если бы все свелось к тому, что противник будет слишком силен, он просто использовал бы своего скелета в качестве приманки, а сам бы убежал. Но в инст-подземельях это не работало. Он не сможет оттуда выйти, прежде чем не одолеет всех монстров внутри. К тому же он не мог ожидать помощи извне.

Действительно, жизнь или смерть.

Поэтому Хурокан прервался на короткий сон.

Он не знал, что его могло ожидать внутри. И он не сможет оттуда сбежать. У него нет поддержки. Убей, либо будь убитым. Вспоминая еще и темноту в подземелье, это не сулило ему ничего хорошего.

Опасность.

Большинство игроков приняло бы решение здесь отступить. Это было логично.

"Это действительно очень опасно."

Хурокан не отрицал этого факта. Риск был больше, чем он ожидал.

"Но это лишь значит, что и награда будет велика."

Его ожидала хорошая награда. Хурокан перебирал в голове варианты действий.

'Нужно лишь убить монстров в этом подземелье, затем мне дадут титул Восходящей Звезды... теперь же, в этом задании, существует высокая вероятность получить еще один связанный титул. Так как никаких вмешательств извне не ожидаются, то мне предстоит разобраться лишь с тем, что внутри подземелья. О посторонних монстрах тоже не стоит волноваться. Так же, я не растерял своей силушки в процессе выполнения этого задания, так что я все еще нахожусь в своей прекрасной форме.'

Было высока вероятность проигрыша.

Однако сейчас, он был как-никогда верен своей интуиции.

"Если сейчас все пройдет удачно, то выйдет не маленькое количество просмотров."

Его интуиция подсказывала ему, что видео его сражения получится очень хорошим. Он мог гарантировать это.

'Что ж, приманка у меня уже есть. Так что я думаю, что смогу достигнуть десяти тысяч просмотров в течение двух недель.'

Титул Восходящей Звезды в сочетании с пустой, темной пещерой были просто превосходной приманкой. Не каждый осмелился бы пойти на такой шаг.

"Ну действительно, какой сумасшедший пойдет туда при таких высоких рисках?"

Выполнить невозможное. Чтобы зарабатывать в "Полководце", нужно совершать невозможное.

Людей, наблюдающих за "Полководцем", было гораздо больше играющих. Все, что

хотели видеть зрители, это как кто-то ломал рамки возможного. Никто не хотел наблюдать за посредственными вещами.

Чтобы заработать деньги, нужно было захватить внимание зрителя. Некоторые могли сделать деньги в игре посредством охоты, и крафтом предметов, но все это не идет ни в какое сравнение с деньгами, что давали тебе большие просмотры. Именно поэтому гильдии и Топ-игроки всегда бросали вызов сильным монстрам и боссам.

Для кого-то опасность, а для кого-то возможность!

'Я войду сразу после того, как откатиться навыв Ядро Скелета.'

Хурокан принял решение.

[Вы вошли в подземелье.]

В момент, когда Хурокан вошел в пустоту, он оказался в пространстве шириной 300 кв. метров. Потолок 4 метра в высоту, а пол был восьмиугольной формы, с колоннами на каждом углу.

"Кольцо."

Словно ринг ММА.

Потом.

пррррр!

Сфера света на голове Скелета Воина резко взлетела и достигла потолка. А после потоки света осветили темное пространство. Свет освещал стадион не полностью, а скорее смешивался с темнотой, формируя собой тусклое освещение.

Напряженность заполнила воздух.

'Прекрасно.'

Хурокану понравилась эта атмосфера. Видео, что он снимал, должно было оправдать его ожидания.

Потом потоки света стали освещать то, что скрывалось за тьмой...

Кррррр!

Монстр с ревом оповестил о своем появлении.

'Оборотень.'

Хурокан быстро признал своего противника. Это было не трудно сделать.

"Он немного больше, но все же."

У оборотня перед ним было несколько отличий в сравнение с синим оборотнем с которым он сталкивался ранее. Этот оборотень был чуть выше 2-ух метров, с длинными руками. Его длинные когти напоминали хук Пуджа. И мех его был черным, а не синим.

"Мм?"

Но то, что привлекло внимание Хурокана больше всего...

"Это?"

Его глаза.

"Черный мрамор?"

Цвет его глаз был красным с примесью черного мрамора. Это действительно смотрелось гротескно.

"Вот черт."

Уголки его рта изогнулись.

"Кто бы мог подумать, что мы столкнемся с ответвлением задания о Оскверненном Графе?"

Оскверненный Граф.

Это был первый основной сценарий "Полководца".

Основной сценарий "Полководца" был огромным ступенью. Игроки должны были пройти эту ступень, чтобы добраться до следующей сюжетной линии.

"Последнее задание основного сюжета в котором я участвовал, был четвертым, Армия Дракона."

До своего возвращения в прошлое, Хурокал участвовал в четвертой сюжетной линии.

Оскверненный Граф, Аморальный Принц, Разрушенное Королевство... хотя Хурокал не мог играть даже роль поддержки в первых трех сюжетных линиях, но он сделал ошеломляющее повышение до одного из лидеров в Армии Дракона. Это случилось тогда, когда Гильдия "Хахве маска" начала делать себе имя.

Никто не знал, сколько еще было сюжетных линий. Tobot Soft считала эту информацию совершенно секретной. Самое важное, это то, что награды за выполнение основных сюжетных линий были удивительны. Во-первых, титулы выдавались словно леденцы. И разница между именем и не именем титулов с выполнения основной сюжетной линии была огромна.

Во-вторых, привлекаемое внимание у них было на совершенно другом уровне. Видео заданий с основной сюжетной линии имели совершенно другую аудиторию. На них хорошо заходила продажа живых билетов. Более 10 миллионов человек купило видео трех заключительных сражений по заданию Разрушенного Королевства.

Конечно, на подобные задания велась ожесточенная конкуренция среди Топ-30 Гильдий. Ведь лидерами в выполнении основных сюжетных линий были именно они. Мало того, что у них была необходимая информация и рабочая сила, чтобы завершать эти задания, но они также подкупали, либо мешали своим конкурентам.

И Хурокал прикоснулся к кончику этого айсберга.

"Задание Оскверненного Графа должно было далеко продвинуться..."

Выполнение основного задания было односторонним мостом. Выполнение первого задания приводило ко второму, а дальше к третьему и т. д. и т. п. Поэтому основная часть заданий по его поискам уже должна была быть завершена. Так что Хурокалу скорее всего достанутся лишь остатки.

Конечно, это не значит, что он был не рад.

"Я не могу сказать "нет" подобной возможности."

На этом его размышления закончились.

Монстры связанные с заданием Оскверненного Графа были намного более свирепыми, нежели обычные монстры. Их нельзя было сравнить с синим оборотнем, что он убил.

Щелчок, щелчок!

Хурокал поспешно два раза щелкнул своими пальцами. Скелет Воин с пылающими глазами устремился на Оскверненного Оборотня.

А Хурокал тем временем нарисовал слово своим правым указательным пальцем на левой ладони.

Дьявол.

Сразу же, после написания этого слова...

[Вы активировали навык Метка Демона.]

На его левой ладони появилась зловещая аура.

"Дарю тебе проклятье."

Хурокал левой рукой коснулся кончика своего меча. Затем длинное лезвие его меча

поглотило эту темную ауру.

Это единственное, что было в арсенале Хурокана.

Сейчас самое главное в том, как он распорядиться своим оружием.

После завершения своего проклятья, Хурокан стал наблюдать. Скелет Воин и Оскверненный Оборотень быстро сокращали дистанцию.

"30 секунд."

Хурокан ожидал от своего скелета только одного.

Чтобы тот занял оборотня на 30 секунд.

Он не надеялся на чудо, Скелет Воин не одолеет Оскверненного Оборотня в одиночку.

Он просто должен удерживать свою позицию в течение 30 секунд. Тогда все прошло бы гладко. Он верил в него. В конце концов, сам Великий Палач проводил ему личную тренировку, ведь именно для этого он вложил все очки в силу.

Он. Сможет. Его. Удержать!

Но пока Хурокан рассчитывал на своего скелета...

Крак!

Прозвучал гулкий звук.

'Ах.'

Это был звук удара лапой Развращенного Оборотня по Воину Скелету. А после этого его голова полетела в стену, а за ней и его тело.

Два.

Двух ударов хватило Оскверненному Оборотню, чтобы разобраться с Воином Скелетом. В глазах Скелета Воина появился значок X, так же как и на рту у наблюдавшего за этим Хуроканом.

'Еб*" тв*# р?#!.'

Походу, кому-то стоило еще раз преподать урок.

К счастью Хурокана, тот выиграл хоть немного времени этим обменом ударов.

"Его скорость и сила — оба пункта на высоте... но этого все еще недостаточно."

Это было несомненно быстро, но чтобы одолеть Хурокана этого недостаточно.

К тому же видя, что эти два удара не полностью уничтожили Скелета Воина, давало Хурокану понять, что оборотень не убьет его с одной тычки.

'Четыре удара? Нет, скорее всего три.'

Три удара.

Такова была стоимость проезда отсюда до замка Фигар. И в качестве бонуса, Хурокан будет сосать свой пальчик целых два дня.

Большинство игроков отчаялось бы в таком опасном положении. В конце концов пути к отступлению были отрезаны.

То же самое было и с Хуроканом. Он чувствовал словно стоит на краю утеса. В тот момент, когда он ступит в ее сторону, он упадет. Он чувствовал как участилось его сердцебиение, хоть и подобной функции не было в игре.

"Три жизни. Счастлиное число."

Хурокану понравилось это чувство. Ведь подобных ощущений ты не добьешься в реальном мире. Чувство того, что ты действительно жив.

"Хааааа!"

С громким криком Хурокан кинулся в сторону Развращенного Оборотня.

Щелчок, щелчок!

Он дважды щелкнул пальцами, пока бежал. Воин Скелет быстро восстановился поглотив ману Хурокана. В его глазах снова разгорелось пламя жизни.

Свист!

В тот момент, когда Хурокан вошел в диапазон атаки Оскверненного Оборотня, он замахнулся рукой. С пробирающим до костей звуком разрезающего воздуха, черная лапа мелькнула в поле зрения Хурокана.

Свист!

Хурокан пригнулся и уклонился от удара, но прядь его волос разрезало когтями оборотня.

Он действительно ходил по острию ножа. Вслед за первым смертельным ударом, пришел и второй.

Оскверненный Оборотень ударил левой лапой в сторону Хурокана, продолжавшему бежать к нему после уклонения от первого удара. Его лапа в этот раз летела по диагональной траектории. Просто пригнувшись, Хурокану от него не уклониться!

Свист!

Но Хурокан достаточно просто избежал этого удара, просто отклонившись правее. Выглядело так, словно лапа Оскверненного Оборотня двигалась вслед за плечом Хурокана.

Но любой наблюдающий, мог прекрасно понять, что это Хурокан специально избегал ударов оборотня в последний момент.

Причина...

"Я вижу."

Была в том, что только с точки зрения Хурокана можно было разглядеть. Только в тот момент, когда ты находишься над гранью жизни и смерти под лапами Оскверненного Оборотня, ты мог увидеть его слабые стороны. Это и было его целью.

Хурокан слегка поцарапал его кончиком своего меча. Он не планировал оставлять глубоких ран.

[Оскверненный Оборотень попал под проклятье Метка Демона.]

Все для того, чтобы оставить на нем проклятье.

После своего успешного нападения, Хурокан оказался за спиной Оскверненного Оборотня, а затем поспешно разорвал дистанцию.

Оскверненный Оборотень развернулся, чтобы достать Хурокана, а Хурокан после того как отбежал достаточно далеко, повернулся к нему лицом.

Эти двое молча посмотрели друг на друга.

Грррр.

Оскверненный Оборотень низким рыком показал свое разочарование.

Хурокан лишь усмехнулся над Оскверненным Оборотнем, и подразнил его пальцем, маня к себе.

А потом.

Удар!

Скелет Воин, что закончил свое восстановление, бросился на спину оборотня со своим костяным клинком.

Рычание!

Развернутый Оборотень испустил громкий вопль, а скелет быстро спрыгнул с его спины и отступил. Оскверненный Оборотень не преследовал Скелета Воина, а поскорее вытащил костяное лезвие из своей спины. А затем в ярмом порыве кинул клинок в сторону

своего обидчика. Скелет Воин не уклонялся от этого ярого броска.

А между тем...

"Давай посмотрим."

Хурокан медленно, и скрытно сократил дистанцию между ним и Оскверненным Оборотнем.

Грр!

Однако оборотень быстро повернул свою голову в сторону Хурокана и обнажил свои острые словно бритвы клыки.

'Его агро переключается на атакующего, но оно так же быстро переключается снова, если существует риск очередного нападения.'

После завершения своих мыслей, Хурокан стремительно и быстро кинулся к Оскверненному Оборотню. В колебаниях не было надобности. Он знал, что ему нужно делать — привлечение внимания Оскверненного Оборотня. После этого, Скелет Воин должен был напасть на оборотня и укусить его.

★★★

Скелет Воин уставился на монстра перед собой. В его голове не было места страхам и сомнениям. Он выжидал подходящего момента.

Его вечно ворчливый владелец, иногда дававший ему тумачов и к которому он был бесконечно лоялен, создаст для него такой момент.

Щелчок, щелчок!

Скелетный Воин ринулся вперед.

Он словно стрела устремился к спине Оскверненного Оборотня. Скелет Воин набрал уже достаточную скорость. Подходил решающий момент.

Удар!

Костяной клинок вонзился в рану, что он оставил ранее. Костяной клинок вошел достаточно глубоко, лишь его рукоять торчала снаружи. В этот момент послышались два щелчка со стороны его хозяина. Поэтому Скелет Воин не стал отступать.

Укус!

Он укусил оборотня за спину. Вонзил в него свои клыки. Но словно, не удовлетворившись этим, он вонзил в него свои когти. Его острые когти испещрили спину оборотня порезами.

Тело монстра начало дрожать.

И в этот момент внутри Скелета Воина забурлила сила.

Удар!

Воин Скелет ухватился руками за тело монстра и откусил от него целый кусок плоти. А после этого, Скелет Воин поднял свой взор к небу и издал волкоподобный, беззвучной вой.

★★★

[Скелет Воин одолел могущественного противника. Скелет Воин и связанные с ним навыки значительно усилились.]

[Навык Ядро Скелета поднялся до ранга E.]

"Хм?"

Оповещение, что предзнаменовала конец пятиминутного сражения, немного отличалась от ожиданий Хурокана.

"О чем там говорилось?"

Хурокан сконцентрировался на повторном прослушивании оповещения, словно пытался

что-то расслышать в плохо настроенном радио.

[Вы завершили задание, Пещера Мистера Бим.]

[Вам присвоено 3 новых звания.]

"А?"

Хурокан еще раз удивился.

"З?"

Грохот!

Затем Хурокана прервал внезапный грохот. Это тело Оскверненного Оборотня упало на землю.

"Хмм!"

Видя, как его тело упало на землю, на лице Хурокана появилась улыбка, пожалуй впервые за все время сражения.

Он сражался, затаив дыхание.

Первоначально, он планировал произнести пару завершающих слов, после окончания сражения. Однако слова, что он заготовил, давно пропали среди звуков неожиданных оповещений.

'Так, нужно снова оценить ситуацию.'

Хурокан сначала проверил свою левую руку, на ней была большая рана. От локтя до самого плеча. Можно было заметить две длинные раны, что оставил на нем Оскверненный Оборотень. Удивительно уже то, что он отделался только этим. И конечно, это очень мешало двигать рукой. Хурокан взял себя за левую руку, словно она была и вовсе не его. И поднес часы с рукой себе ко рту.

"Конец записи."

Его первая награда — видео.

Хурокан повернул циферблат на своих часах и посмотрел описание задание.

"Задание завершено."

Его вторая награда за окончание задания получена.

Всего это Хурокан и так ожидал.

Но.

"Навык повышен в ранге, уже?"

Был еще один бонус. Хурокан пошевелил своими пальцами, чтобы включить нужное приложение.

[Ядро Скелета]

— Ранг: Е

— Скелеты, которых вы можете призвать: Воин (2)

"Я думал, что это произойдет по достижению 20 уровня..."

Его навык Ядро Скелета повысился. Это произошло быстрее, чем он ожидал.

Казалось, игра присудило убийство оборотня его Скелету Воину, а не Хурокану, поскольку он нанес завершающий удар. Навыки связанные с нападением часто прогрессировали быстрее в подобных ситуациях.

'Ну, это в любом случае хорошо.'

Хоть и внезапно, но это было приятной неожиданностью для него. С повышением ранга навыка Ядро Скелета, характеристики Скелета Воина тоже повышались. К тому же, теперь он мог призвать двух скелетов. Он прекрасно справлялся в сражениях и с одним, но теперь он мог призвать еще одного. Просто мысль о подобном делало Хурокана счастливее.

Но Хурокан больше чем этому, стал рад его четвертой награде. Он проверил оповещение с присуждением званий еще раз.

[Вам присвоено звание, 'Восходящая Звезда'.]

Это именно то, чего он и добивался.

[Вам присвоено звание, 'Бросивший вызов Героям'.]

'О? Так оно из разряда — Героев? Ну, учитывая, что я в одиночку вошел в подземелье и убил оборотня, то этого стоило ожидать.'

Хотя он знал об этом Титуле, но не ожидал получать его здесь. И наконец.

[Вам присвоено звание, 'Преследователь Скверны'.]

А с этим Титулом в прошлой жизни он еще не сталкивался.

На этом Хурокан закончил подсчитывать свою прибыль. Калькулятор в его голове закончил свои вычисления, и после осмотра своих результатов, Хурокан растянулся в усмешке.

"Правильно!"

"Наконец-то судьба благоволит мне!"

Однако Хурокан еще не знал... что реальный джек пот ждет его впереди.

Поскольку популярность "Полководца" непрерывно шла вверх, то и известность Топ-30 гильдий, которые к тому же обладали своими каналами телевидения, тоже поднималась вверх.

В то же время, конкуренция между ними становилась все более и более ожесточенной. Если сказать по другому, то уровень их конкуренции вышел на новую планку. Из-за возросшей конкуренции стычки среди Топ-30 гильдий стали обыденным делом. Ходили слухи, что некоторые специально шли на конфликт, чтобы своими сражениями привлечь к себе побольше внимания.

В такой ситуации, выполнение основной сюжетной линии "Полководца" по поиску Оскверненного Графа стало для всех сродни Святому Граалю.

"Есть какие-нибудь новости о Оскверненном Графе?"

Оскверненный Граф был горячо обсуждаемой темой, что сильно привлекало внимание широкой общественности. Ходили слухи, что в заключительном сражении с Оскверненным Графом доходы от рекламы будут сопоставимы с чемпионатом мира по футболу.

Наверное не нужно говорить о том, что каждая гильдия из списка Топ-30 перерыла каждый уголок "Полководца", что бы раздобыть информацию о Оскверненном Графе. В некоторых Гильдиях были созданы спец. отряды по сбору соответствующей информации о нем.

"Нашел одно видео..."

"Видео?"

Столь горячая тема, как Оскверненный Граф переполняла онлайн миры все возможной информацией. Конечно, большинство из всего этого было мусором.

"В нем есть что-то полезное?"

Но даже в куче мусора, можно отыскать алмаз.

"Это видео игрока 15 уровня, убивающего Оскверненного Оборотня."

"15 уровня? Разве это не стандартное начало цепочки по Графу? Что тебя так заинтересовало в этом видео?"

"Его сражение было просто... удивительным."

Конечно, все спец. отряды искали любую информацию о Оскверненном Графе.

"К тому же, он получил Титул Восходящей Звезды."

"Титул Восходящей звезды?"

Время от времени, находятся игроки с огромным потенциалом, что блистали сильнее самых ярких сокровищ. Спец. Отряд также отвечали за привлечение подобных "Восходящих звезд".

"Это еще не все, он одолел Развращенного Оборотня в одиночку".

"Что? Оборотни обычно имели уровень не меньше 15... добавить к этому, его статус 'Оскверненного'... то его сила должна достигать 20–25 уровня. И ты говоришь, что какой-то 15 уровневый игрок, убил его в одиночку?"

"Да сэр. К тому же он был Некромантом, и сражался он на передовой."

"Быстро покажи мне это видео."

И кажется, они обнаружили еще одно, доселе не виданное сокровище.

★★★

Ан Джэюн в настоящее время спокойно просматривал свой планшетный ПК. На нем шло видео его сражения, где Хурокаан убивал Оскверненного Оборотня.

Это было удивительное зрелище. Сцена из видео, где он в последнее мгновение избегает удара Оскверненного Оборотня, а в это же время Скелет Воин проводит свою контратаку, было достойно хорошего внимания. Это видео было уникальным, даже среди бесчисленного контента связанного с "Полководцем".

Но глаза Ан Джэюна сейчас были обращены не на видео ролик.

"Что происходит с показателем просмотров? Я вроде только вчера загрузил это видео?"

Количество просмотров под видео.

'Уже больше шести тысяч.'

6,211.

Видео, что загрузил Ан Джэюн, перевалил рубеж в 6.000 просмотров всего за один день.

"Что это? Кто-то запостил у себя мое видео? Откуда столько просмотров?"

Хотя видео связанные с "Полководцем" получали больше внимания, нежели все остальные, но новичку добиться 6.000 просмотров за день дело не простое. Если видео обращает на себя много внимания, то часть от этих просмотров идет и на другие его ролики, что привлекало к нему еще больше внимания.

'Я знал, что приманка была хороша, но не думал что настолько.'

Оно превзошло ожидания Ан Джэюна, сильно превзошло.

Ан Джэюн безучастно смотрел на экран, наслаждаясь столь приятным поворотом событий.

Вскоре он схватил свое кофе и сделал несколько глотков.

'Инерция движется в нужное русло.'

Сейчас было важно решить, что делать дальше.

"Должен ли я пересмотреть свои планы?"

Ан Джэюн изначально планировал снимать свои видео по достижению 20-ого уровня. Это было идеальным моментом, чтобы привлечь к себе побольше внимания, т. к. именно в этот период разница между способностями всех игроков становились более очевидными. Видео, что он потом заснимет, будут схоже с этапами растущего ребенка. Они прекрасно продемонстрируют, что из себя представляет Хурокаан.

Но Ан Джэюн не ожидал, что обороты будут так быстро расти.

"Стоит ли мне пустить немного больше пыли?"

Сейчас был самый подходящий момент, что бы продемонстрировать как можно больше своих возможностей. В подобных случаях лучше оседлать волну, пока есть возможность.

В прошлом было точно так же. После основания Гильдии "Хахве маска" они начали загружать видео своих рейдов и сражений, но спустя лишь целый год им удалось привлечь к себе внимания. Все из-за одного события, в центре которого они оказались.

В тот момент, Гильдия "Хахве маска" заняла много денег, чтобы как можно дальше проплыть на гребне своей популярности. На полученные деньги они приобрели для себя лучшее снаряжение.

В этом и была вся фишка.

Хотите привлечь побольше внимания? Тогда приобретение высококлассной экипировки будет верным шагом в этом направлении.

Вся проблема в деньгах.

У Ан Джэюн сейчас на руках не было денег. Ведь ему требовалось закрыть долг в 10 миллионов вон в течение 3-ех месяцев.

Конечно, у него уже был готовый ответ.

'Придется занять еще 20 миллионов... не думал, что мне так скоро снова потребуются деньги.'

У Ан Джюна не было сомнений в принятом решении.

Вложиться.

Если он сейчас не инвестирует в свой капитал, то следующей подобной возможности может и не представиться. Сейчас был самый подходящий момент.

Ан Джэюн устался на кофейную кружку перед собой.

'Похоже придется снова распрощаться с мясом на некоторое время.'

Его запястье, держащая кружку, казалась тоньше чем обычно. Ан Джэюн горько улыбнулся.

'Скоро я тоже превращусь в скелета...'

Он становился все больше похож на своего некроманта.

★★★

После возвращения в замок Фигар, Хурокан немедленно направился в Ассоциацию Завоевателей. Тут ему требовалось поговорить с НПС, с которым в обычных обстоятельствах не встретишься.

"Вы авантюрист по имени Хурокан, что возвратился с пещеры Мистера Бим?"

Этого НПС звали Хотан. Только взглянув на него, Хурокан мог понять, что он был очень высокого уровня.

'Переход к следующей цепочке заданий, я уже это вижу.'

Это было характерно для заданий из основного сценария. По завершению одного задания, ты переходишь к следующему.

Про-игроки прекрасно знали, что завершая одного задание, их направят к следующему, и сжульничать перепрыгнув к следующему этапу ни как не получится.

"То что вы обнаружили, вероятнее всего монстр подверженный воздействию силы Скверны."

"Скверна?"

Хурокан не выказывал грубого отношения. Для игроков было жизненно важно рассматривать всех НПС словно своих родных. Они не получают никакой пользы, если оставят плохое впечатление о себе у НПС. В конце концов, НПС были дорожными знаками

"Полководца". Не смотря на то, что здесь не было сложной системы привязанности как в играх симуляторов, но пусть и простая в "Полководце" она все-таки присутствовала.

В то же время НПС в "Полководце" были сдержаны и осторожны. Поэтому игрокам требовалось активно поддерживать свой диалог.

"Что вы подразумеваете под 'Силой Скверны'?"

"Точно не скажу. Но именно из-за подобной силы монстры стали вести себя агрессивнее. В результате, Ассоциация Завоевателей стала выдавать щедрую награду за их головы."

"Кажется, я должен отыскать их, неважно какой ценой. Пусть я все еще неопытен, но если я смогу вам хоть как-то помочь, то я приложу все усилия, чтобы схватить этих злобных ублюдков, что стоят за всем этим."

Как-то так.

Вы должны быть напористым и убедительным, чтобы разговорить НПС.

Если бы вы просто ответили и ушли, то навсегда бы потеряли шанс услышать ответ НПС. словно дорожные знаки для туристов, НПС в "Полководце" не станут сами идти на встречу игроку. Игроки должны были сами подняться и постучать к ним в двери.

"К сожалению вы слишком слабы, чтобы пойти против власти Скверны."

"Что я должен сделать, чтобы вы дали мне шанс?"

И перед игроками, что активно стучат...

"Для вас... хмм, видя результаты, что вы показали в пещере Мистера Бим, я действительно думаю, что вы достойны подобного шанса."

Всегда распахнутся двери...

"К востоку от замка Фигар, находится замок Бангз. Там находится алхимик по имени Ахимбри. Я напишу вам рекомендацию. А дальше он сам укажет вам путь."

[Задание 'Учение Ахимбри' началось.]

"А?"

И покажут сокровища, что ждут их на той стороне.

"Ахимбри? Подождите, Ахимбри? Один из семи учеников Великого Волхва?"

Невероятные сокровища!

★★★

[Учение Ахимбри]

— Ранг: Уникальный

— Ограничение по уровню: Отсутствует

— Описание: Найдите Ахимбри и покажите ему рекомендательное письмо Хотана.

— Награда: Книга Навыка

Проверяя содержание задания, на лице Хурокана появился хмурый взгляд. Не потому, что он был чем-то недоволен или этому не рад. Его хмурый взгляд удерживал поток его радости, что стремился вырваться наружу.

Это прекрасно демонстрировало, насколько был счастлив Хурокан в этот момент. Если бы он не нахмурился, то скорее всего расплылся в широкой улыбке.

"Ахимбри! Я не могу в это поверить! Это задание в Учение Ахимбри!"

"Ахах...!"

Смех, что он с таким трудом сдерживал, вырвался, с его нахмуренного лица. Хурокан быстро прикрыл рот руками. Но его плечи продолжали дрожать. Соседние игроки, что заметили Хурокана, прицыкнули языками.

"Что за черт? Он что дурак?"

"Пусть идет. Вероятно он смотрел грустный фильм или что-то вроде."

Для игроков, что находились в Ассоциации Завоевателей, Хурокан выглядел действительно странно.

Кроме того.

"Да ты только глянь на его штаны. Никто в здравом уме не стал бы такое носить."

"Тут ты прав. Ни один нормальный человек не стал бы это одевать."

Обтягивающие кожаные штаны Хурокана привлекли множество внимания, но Хурокану не было до них дела. Он вообще никого не замечал.

'Я получил его; Похоже Титул Восходящей Звезды вызвал цепочку заданий.'

Ахимбри.

Он был превосходным магом и одним из семи учеников Великого Волхва Бокэна.

Причина, почему Хурокан так хорошо его помнил состояла в том, что у него можно было получить множество книг навыков. Ходил слухок, что большинство книг навыков уникального ранга распределялось семью учениками Великого Волхва. По сути, это было мечтой каждого мага — получить задание связанное с семью учениками Великого Волхва.

И сейчас Хурокан вышел на Ахимбри.

'Титул Восходящей Звезды, в сочетании с основной сюжетной линией о Оскверненном Графе вызвали подобную возможность.'

Все это, благодаря Титулу Восходящей Звезды.

Подобный Титул служил в "Полководце" доказательством потенциала и таланта. Ну а поскольку Хурокан изъявил сильное желание бороться с Оскверненным Графом, то и Хотан решил предоставить ему подобную возможность.

'Улет.'

Хурокан приветствовал подобную возможность с распростертыми объятиями.

"Хотя мой уровень на данный момент низок, то мне не стоит особо рассчитывать на получения высокоуровневого навыка... но кого это заботит?!"

Хурокан встал со своего места.

'Хорошо, почему бы не пойти к кубу и не сделать парочку предметов, до того как отправиться к Ахимбри. По крайней мере использую свои крафтовые материалы.'

Его следующим пунктом назначения стала производственная мастерская, где располагались крафтовые кубики.

В "Полководце" было множество замков. Среди них были замки, в которых начинали новички, они были сравнительно большими, чтобы вместить в себя большую концентрацию игроков.

Но помимо этого, было несколько локаций, в которых собиралось большинство игроков. Отделения Ассоциации Завоевателей, Башня Класа и Цех Снаряжений. Большинство игроков концентрировалось вокруг этих трех мест.

Из этих трех, Цех Снаряжений был самым переполненным.

'Я не понимаю, почему эти идиоты крутятся здесь вместо того, чтобы просто поехать в казино.'

Если игроки в других двух местах были постоянно играющими игроками, то пользователи слоняющиеся без дела вокруг Цеха Снаряжений были азартными игроками. Хурокан не особенно любил атмосферу Цеха Снаряжений. Каждый раз наблюдая, как они проигрывают свою жизнь в этих играх, он вспоминал себя.

"Ц."

Чувствую привкус некоторой горечи, Хурокан вошел в Цех Снаряжений.

Внутренняя часть Цеха Снаряжений напомнила казино наполненное игровыми автоматами. Впереди выстраивалась целая цепочка маленьких кубов, размером с ребенка, а перед ними стояли игроки, кидающие туда крафтовые монеты или драгоценные камни, а после тщательно их перетряхивали. Казалось, что большинство игроков вместо кубиков, встряхивали свои души. Эти игроки из тех наивных людей, что ожидали выпадения предметов Редкого или Уникального ранга, которые иногда встречались при создании обычного снаряжения. К некоторым кубам выстраивались целые очереди, и это не смотря на то, что вокруг было куча свободных.

'Похоже, что кому-то там выпал уникам.'

Эти игроки ставят все свои деньги на мизерный шанс разбогатеть, их нельзя назвать настоящими геймерами, они просто наркоманы которых поглотил азарт.

Хурокан просто игнорировал их. Он не собирался тратить свое внимание на подобных им людей. После некоторого блуждания вокруг, Хурокан встал перед свободным кубом.

Он сначала вставил 1 золотой в куб. Затем, одна из черных сторон куба превратилась в сенсорный экран. Используя сенсорный экран, Хурокан стал искать Эссенцию Скверны, крафтовую ювелирку, и Кость Оскверненного Оборотня вместе с его Шкурой. Все это, были крафтовые материалы, что он получил при убийстве оборотня. После этого, экран вывел ему список снаряжений, что он мог создать при использовании своих материалов.

Все это было очень неудобно и скучно. В то же время, это было обязательным процессом для всех игроков. Поиск снаряжения, включение материалов, затем сотрясание куба. Эти три шага — и есть полный процесс создания снаряжения. Хотя бывало забавно проверить свою удачи при создании трех, четырех предметов, но если представить себе этот же процесс, при создании сотен предметов. То это становилось моральной пыткой, Хурокан однажды сталкивался с этим.

Все это произошло еще до возвращения в прошлое, во времена когда он устраивался на подработку в мастерскую связанную с "Полководцем".

"Как я еще там не сошел с ума."

Самое худшее заключалось в том, что при создании сотен стандартных предметов, появлялся только один Редкий, и тебе приходилось отдавать его кому-то другому. Представьте себе это чувство потери. Хотя, только благодаря этой подработке в мастерской, Хурокан смог попасть в "Полководец". Без нее, Хурокана бы здесь не было.

Задвинув все посторонние мысли в сторону, Хурокан сосредоточился на экране перед собой.

'Хм.'

Он просмотрел каждое снаряжение из списка, одно за другим.

И кое-что привлекло его внимание...

"Мм? Я могу создать ожерелье?"

Ожерелье. Он мог создать ожерелье Редкого ранга. Это было просто замечательно.

"Хах, а я действительно везунчик."

Игроки могли крафтить три типа снаряжений. Броня, оружие и аксессуары. Из них, аксессуары были самыми труднодоступными. Игрокам обычно приходилось ждать достижения 30-ого уровня, чтобы получить возможность для создания аксессуара. Материалы для его создания были очень редкими.

Поэтому Хурокан много не раздумывал по этому поводу. Он быстро вставил 3 монетки Костей Оскверненного Оборотня и 2 монетки его Кожи. Затем, он открыл куб и вставил в него драгоценный камень. Наконец, он выбрал ожерелье из списка на экране и начал встряхивать куб. Приблизительно спустя 20 секунд, после того, как ему все это начало надоедать...

[Вы преуспели в создание предмета.]

Выскочило оповещение.

Хурокан был немного раздражен.

"'Полководец" хорош практический во всем, но он умеет раздражать в самых неожиданных местах.'

С раздраженным видом, Хурокан открыл куб. И тут, его лицо напряглось.

"Что..."

★★★

[Ожерелье Преследователя Скверны]

*Основные Свойства

— Ранг: Уникальный

— Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню героя

— +18 ко всем характеристикам

— Ограничения по уровню: Нет

— Необходимые условия: Титул "Преследователь Скверны"

* Вторичные Свойства

— Вы еще не выбрали бонусный навык.

— Это снаряжение привязано к владельцу.

*Описание

— Этот предмет был создан с использованием силы Скверны, чтобы поддержать его владельца в добром деле.

Глядя на описание предмета в окне голограммы, Хурокан сделал глубокий вдох. В этот момент, в его мыслях вертелось лишь одно слово.

'Пизд*ц.'

Это слово было готово вырваться из его рта в любой момент. Даже с его огромным опытом, Хурокан мог лишь с удивлением смотреть на это чудо. Он был не просто удивлен; он был заморожен.

"Это не просто Уникальный предмет; Он из разряда предметов Уникальной Хроники!"

Уникальная Хроника.

Вышеупомянутые предметы, доступны лишь при выполнения основной сюжетной линии.

Подобное снаряжение, было гораздо лучше обычных Уников. И они не могут быть проданы или потеряны. Иногда игроки торговали своими материалами для их создания. И цену на них устанавливал лишь сам торговец.

Но теперь Уникальная Хроника появилось в руках Хурокана!

'Кажется, моя мозговая активность начинает останавливаться.'

Хотя он и до своего возвращения в прошлое, проводил в игре прорву времени, но ни разу... ни разу ему так не везло.

Конечно, будь у него возможность продать этот предмет, то он бы чувствовал себя еще лучше. Хурокан нашел бы какого-нибудь богатея, и всунул ему этот предмет, по

установленной им же цене.

Ну, у Хурокана все равно не было причин для расстройства.

"Во всех тех купленных лотереях, я не подбирался даже к третьему месту, даже близко. Но сейчас, фортуна улыбается мне!"

Он был чрезмерно доволен полученным результатом. Если бы ему повезло чуть больше, то он бы стал серьезно волноваться.

После того, как Хурокан успокоился, он немедленно вошел в раздел выбора дополнительного навыка. Выбор бонусного навыка, раздел выбора навыков 20 уровня и ниже. Хурокан выбрал категорию черной магии, в которой появилось приблизительно 10 магических заклинаний. Больше всего внимание Хурокана привлек навык, связанный с Ядром Скелета.

[Количество скелетов, доступных для призыва Ядра Скелета +1]

Хурокан не колебался.

"Похоже, Бог не может дождаться моих великих свершений в "Полководце"."

★★★

"Оппа получил свои вещи; и он идет по ваши души ~ ♪"

Серая конусная шляпа, была символом магов "Полководца". Весь его верх и перчатки сделаны из кожи Зеленой Ящерицы. Обтягивающие кожаные штаны и кожаные ботинки. Наконец, ожерелье с фиолетовым драгоценным камнем внутри, размером с кулачок младенца.

Носящий столь разнообразный ассортимент одежды, был Хурокан.

Нечто подобное, люди не стали бы носить даже за деньги. Ведь этого достаточно, чтобы привести в неловкость стороннего наблюдателя.

И несмотря на все это, Хурокан счастливо шел и припевал, что тоже выходило у него не очень. Он даже пританцовывал в такт своего школьного гимна, пока направлялся к замку Бангз.

"Уже близко..."

Даже монстры обратят внимание на подобное чудо юдо.

"... он действительно сделал это."

Один монстр шел в сторону Хурокана. Это был большой медведь, с зелено-коричневой шкурой. Лесной Медведь.

Это был один из самых свирепых монстров на 25 уровне. Но даже при его высокой выносливости и огромной силе с него не выпадало стоящих материалов. Да и очков опыта с него выпадало не много. На деле большинство игроков "Полководца" просто приняли бы решение его обойти.

Будь на его месте обычный Хурокан, то он бы цыкнул языком при виде Лесного Медведя и снова начал бы ворчать по поводу своей чертовой удачи.

Но сейчас Хурокан, немного отличался от обычного себя.

Он сейчас не совсем нормален.

И касалось это не только его психологического состояния...

'Ну наконец-то он подошел.'

Но и его боевых способностей.

'У меня уже тело зудит от долгого ожидания.'

Хурокан за мгновение ока получил невероятный скачок вверх. Мало того, что он получил Уникальное снаряжение, он так же по дешевке приобрел парочку Редких

предметов. Конечно, это были его зеленые перчатки и зеленых верх. Все его тело было эталоном дешевизны. Просто, никто бы не стал платить и тем более носить подобную безвкусицу.

Ну, а так как Хурокан и так облажался со своими кожаными штанами, став модным террористом, то ношение еще парочки подобных вещей ему погоды не сделают.

На этом его думы закончились.

Наблюдая как Лесной Медведь медленно приближался к нему, Хурокан засунул руку в карман и достал оттуда три Ядра Скелета.

"150,000 каждый."

Он купил новые крафтовые монетки, чтобы создать 3 новых Ядра Скелета. На них он потратил почти 500.000 вон. Если говорить прямо то Хурокан чуть в обморок не падал пока отдавал за них свои кровные денежки.

Боевой ИИ распределялся между всеми Скелетами Воинами. Другими словами, не был никакой необходимости их заново переобучать.

В итоге на сколько же сильными стали его Скелеты Воины теперь?

Если добавить ко всему этому его собственные возросшие возможности?

Хурокан мог точно сказать.

Он станет сильнейшим!

Хурокан стоял выше бесчисленных Экспертов и Топ-игроков, ведь он уже лучше всех знал нынешний "Полководец". Даже он не мог себе представить каких результатов он добьется в будущем.

Зная какая мощь сейчас находилась в руках Хурокана, любой бы игрок содрогнулся от страха. Именно поэтому Хурокан не переставал ухмыляться.

Но увы, Хурокан прекрасно знал, что вечно это делать у него не получится. Он подавил свою ухмылку и бросил три Ядра Скелета на землю. Тут же появились три скелета с огромными крокодильими черепами. Его Скелеты Воины в правой руке держали клинки, а на другой несли щиты, что были сотканы из костей.

Скелеты Воины, были созданы на основе Ящеролюдей. После того, как они увидели Лесного Медведя, они стали агрессивнее.

Заметив увеличение в количестве врагом, Лесной Медведь закончил свою неторопливую прогулку и устремился в сторону Хурокана. Наблюдавший за этой сценой Хурокан, медленно достал свою маску.

А затем дал команду своим часам.

"Начать запись."

Это было сигналом к началу сражения.

Свист!

Наряду с ужасающим звуком.

'Пфф...'

Хурокан не стал убегать в такой опасной ситуации. В момент избегания удара, он поднял голову и встретился взглядом с Лесным Медведем. Он был бесстрашен и казалось в любой нанесет удар своим мечем.

Лесной Медведь тоже не отводил взгляда от Хурокана. В этот момент его гнев был устремлен на Хурокана и только на него. Он еще не сталкивался с подобным; в чужом взгляде чувствовалась ясная враждебность по отношению к нему.

УУуууооООО!

Лес задрожал от громкого рева Лесного Медведя.

А среди этих звуков...

"Хорошо, сейчас! Начинайте! Я хорошо удержал его агро!"

Хурокан отдал команду. Отвечая на его приказ, Скелет Воин быстро подпрыгнул. Сцена того, как он летит на спину Лесного Медведя, чтобы нанести удар, выглядела очень красиво.

Удар!

Клинок Скелета Воина вонзился в плоть медведя и ушел глубоко в его спину. В момент, когда меч вошел в спину Лесного Медведя, Скелет Воин быстро отпустил свой клинок, и спрыгнув со спины медведя отступил как можно дальше.

УВОООО!

Обернувшись, Лесной Медведь высвободил наполненный болью рев. Он пытался найти того, кто его ранил чтобы разорвать на куски.

Уво?

Но то, что он увидел это не ранивший его скелет, что поспешно отступил. Уже другой бежал прямо к нему на встречу.

Увоо!

Лесной Медведь без промедления отбросил очередного Скелета Воина.

Кряк!

С сокрушительным звуком удара по голове Воин Скелет отправился в полет.

Наблюдая за происходящим, Хурокан стал инстинктивно кричать.

"Вы идиоты! Взаимодействуйте! Если вы видите, что один из вас пошел в нападение, то вам требуется действовать слажено, чтобы нанести ему еще один удар, в крайнем случае дождитесь следующей возможности! Не бегите на него так очевидно, это все равно, что пнуть мяч в руки вратаря!"

В этот момент, оставшийся Воин Скелет бросился на Лесного Медведя.

"ЭЙ!"

Щелчек!

Пораженный этим Хурокан, быстро щелкнул пальцами. Скелет, что так прямолинейно рванул в бой схватил покрепче свой щит и ушел в режим обороны.

Гррр...

Наблюдая за внезапными изменениями в его действиях, Лесной Медведь заколебался. Лесной Медведь медленно обернулся к Хурокану лицом, а Хурокан тем временем быстро выхватил меч и отступил. Видя, что Хурокан отступил, Лесной Медведь вошел в Режим Боевой Готовности.

Небольшая отсрочка.

Используя эту возможность, безголовый Скелет Воин направился в лес, чтобы найти свою недостающую голову.

Щелчок, Щелчок!

Словно ребенок, Скелет Воин водил своими руками, а наблюдавший за всем этим Хурокан лишь скрежетал зубами.

'Кхм.'

То, что Скелеты Воины разделяли свой Боевой ИИ, было огромной выгодой, поскольку Хурокану не нужно было обучать их с нуля. В результате все его Скелеты Воины прекрасно уклонялись, отступали сразу после нападения и атаковали когда появлялась возможность. Все это результаты обучения Хурокана.

Проблема была в том...

"Эти безмозглые идиоты... конечно, у них и не должно быть мозгов, но..."

Что они не могли наладить командную работу.

Когда атаковал первый, то второй тоже должен был идти в атаку, а третьему требовалось действовать по ситуации. Это и есть 'работа в команде', но тут ее просто не было. Они не действовали как взаимосвязанный механизм, а отдельно и независимо.

От того сейчас и происходили такие казусы.

"Ох, что за колоссальные потери маны..."

Конечно, для нормального некроманта это не проблема. С достаточным количеством маны Скелеты Воины восстанавливались в большинстве случаев.

Проблемой был Хурокан. Как некромант силового типа, он не мог разбрасываться своей маной на право и на лево. Поэтому он не мог спокойно игнорировать повреждения своих скелетов.

Хурокан взглянул в сторону. Скелет Воин нашел свою голову, и теперь начал ставить ее обратно на шею. Вместо раздражения или гнева, Хурокан лишь глубоко вздохнул.

'Да, это мой косяк, я слишком многого от вас ожидал.'

В конце концов у всего были свои ответы.

"Это моя неудавшаяся попытка отведать бесплатного ланча. Да."

У Хурокана нет выбора, кроме как снова заняться их тренировкой.

"Ну бл*ть."

"Я думал, что смогу расслабиться, как и остальные некроманты, пока мои армейские призывники выполняли бы всю работу..."

Конечно, чтобы натренировать их Хурокану следовало сражаться на передовой.

'Я полагаю, что это моя судьба — сражаться на линии фронта. Вечно...'

Хурокан схватил свой полуторный меч и побежал в сторону Лесного Медведя.

★★★

Ан Джэюн в данный момент держал свой планшетный ПК. В нем проигрывалось 3 видео. Содержание в них было одним и тем же, только ракурсы были разными.

Функция видеокамеры "Полководца" снимала мир с разных сторон. Словно сцены на видео снимало множество камер и с разных углов. Ну, а так как видео шло не от первого лица, т. е. игрока, то здесь можно было создавать неплохие фильмы.

В то же время, эта особенность служила игрокам прекрасным аналитическим инструментом.

Все таки "Полководец", это система. Какими бы выдающимися не были монстры, они не могут превзойти свои изначально заложенные аналитические настройки. Никак, абсолютно невозможно. Сделай они это и "Полководец" перестанет быть просто игрой. По сути, у всех монстров есть некоторые пред посылы в действиях, что они будут совершать по ходу сражений.

И конечно, сейчас Ан Джэюн занимался не монстрами.

"Они становятся все лучше и учатся быстрее..."

3 Скелета Воина, сейчас Ан Джэюн занимался анализом их сражения.

"Но этого все еще не достаточно."

В адаптацию своих навыков сражений, Скелеты Воины превзошли его ожидания. Он был поражен до глубины своего сердца. Он не мог понять, как нечто подобное, до сих пор оставалось незамеченным?

С другой стороны, они не были столь прекрасны, как он полагал. Хотя их боевой потенциал огромен, но их придется еще многому обучить. Поэтому Ан Джэюн занялся созданием учебного плана. Ему не доводилось заниматься подобными вещами раньше, поэтому он лишь громко вздыхал.

'Если бы я так же серьезно относился к своим занятиям в школе, то давно бы уже поступил в институт.'

Пусть он и говорил все это в такой тяжелой манере, но на деле ему все это доставляло большое удовольствие.

Как только они обучаться и приобретут побольше опыта, то покажут невиданный до сего результат на поле сражения.

И это не все.

'К тому же, в дальнейшем у меня не будет необходимости держать на себе агр. Как только достигну 40-ого уровня я запрягу под это дело своего голема.'

Некроманты не ограничивались одними Скелетами Воинами. У них в арсенале имелись Скелеты Маги, Големы, а в дальнейшем появлялись Рыцари Смерти. Ходили слухи, что некромант мог призывать даже Костяного Дракона.

По крайней мере, Хурокан был точно уверен, что с появлением Голема видео его сражений кардинально изменится. Так как у Голема огромное здоровье и защита, то Скелеты Воины будут иметь больше пространства для своих маневров, пока он будет держать на себе агр.

Все еще впереди.

'Я смогу пройти весь путь в одиночку.'

Несмотря на беспокойство, Хурокан определенно видел потенциал. Потенциал в соло рейдах!

Конечно, нужно было еще кое-что решить.

Самая большая проблема на данный момент...

"Будь у меня больше денег..."

Деньги.

Перед тем, как начать зарабатывать деньги, ему требовалось расплатиться с долгами. Скоро закончится месяц с того момента, как он занял денег, а у него в кармане ни гроша. Сейчас ему стоит сосредоточиться на заработке. Прежде, чем начать вкладывать деньги в игру, ему нужно расплатиться с долгами.

"Давай посмотрим."

Ан Джэюн перешел на свою страницу в YouTube. Его видео-введение достигло больше 40.000 просмотров, а другие его видео продолжали набирать обороты. Кроме того, он достиг 10.000 подписчиков.

Ан Джэюн улыбнулся.

'Просто просмотр всего этого делает мой живот счастливым.'

Все шло гладко.

Но этого все равно не достаточно. Он должен будет создать контент, что заставит людей вложиться в него, в его персонажа — Хурокана. Он должен был доказать, что достоин их пожертвований, что у его персонажа Хурокана есть потенциал, чтобы в будущем стать героем и одним из Топ-игроков.

Он уже продемонстрировал свой потенциал.

Оставалось лишь...

'С этого момента, в своих видео я сосредоточусь на скорости своего развития, нежели сражениях.'

Показать результат.

★★★

"Полководец" был полон новостей. Множество людей тратили огромные усилия и время, чтобы выпустить хорошие новости. Пусть большинство их попыток разбивались в прах, но иногда встречались и достойные заголовки.

Хахве Маска Хурокан.

В настоящий момент, он попал в самый край этого списка новостей. То, что этот человек смотрел его видео говорило о многом.

"Невероятно."

Он имел белокурые волосы и одет был в алую броню. Заметив это, к нему подошла рыжеволосая девушка.

"Что же такого ты там увидел, что бы расщедриться на такую похвалу?"

"Не подсматривай, следи лучше за собой."

Девушка надулась на его возражения.

"Разве ты не знаешь, что не можешь смотреть за чужими видео из соображений безопасности?"

"Ах, точно."

Он немного изменился в лице, словно вспомнил о чем-то и сказал идентичность видео, что он смотрел.

"Хахве Маска Хурокан. Прямо сейчас я смотрю видео его сражения."

Услышав его слова, девушка сделала любопытное выражение. Это было третьим разом, когда она слышала имя Хахве Маска Хурокан от этого человека.

"Что-то ты зачастил с ним в последнее время."

"На этот раз он сражается с Грязевым Троллем. Оно вышло два часа назад, называется 'Достижение 20 уровня'. Ты можешь поискать его в..."

"Мне не интересно."

Девушка цыкнула языком.

"Честно говоря, я не понимаю, почему другие Топы так интересуются этим игроком. Что такого они в нем нашли, помимо его одежды? Хахве маска и ужасные кожаные штаны. Разве это не отвратительно? Я с таким человеком разговор бы уж точно не завела."

Парень лишь криво улыбнулся. Ему нечем было ответить на ее возражения.

"Все дело в его способностях, его сражения удивительны. Подобного стиля — ты больше нигде не найдешь."

После, парень коснулся экрана и перемотал видео до нужного момента, а затем щелкнул по кнопке воспроизведения.

Человек в хахве маске избегал нападений Грязевого Тролля в самый критичный момент. После того, как он перетянул на себя агро, на Грязевого Тролля один за другим стали нападать крокодило-головые Скелеты Воины. Правый фланг, левый фланг. Они проводили превосходное нападение, словно отточенный и хорошо слаженный механизм.

Откровенно говоря, в этом не было ничего захватывающего. Подобное могла сделать любая хорошо скоординированная команда игроков.

Вот только...

"Как он тренировал своих скелетов, чтобы так превосходно поднять их боевой ИИ?"

Разве Боевой ИИ скелетов всегда был настолько хорош? Нет, другие некроманты такого не могли. Разве перед нападением большинство из них не уходило в защиту?"

Тут были не игроки, а Скелеты Воины. Он не мог не удивиться подобному факту. Сражение в одиночку и сражение с хорошо слаженной командой — совершенно разные вещи.

Конечно, белокурый парень всегда знал, что у монстров и НПС "Полководца" был превосходный ИИ. В сражениях, они намного превосходили обычных людей.

"К тому же его уровень... он ведь совсем недавно в игре! Как он смог достичь подобных результатов за такой короткий промежуток времени?"

Хахве Маска Хурока только недавно начал играть, и согласно его исследованиям, прошел всего месяц с тех пор как он появился в "Полководце". Несмотря на это, ему удалось поднять Скелетов Воинов до подобного уровня.

Тогда...

"А ведь это — только начало. Если эти Скелеты Воины..."

Учитывая время и то, что ИИ Скелетов Воинов будет расти и дальше.

"Если каждый их этих Скелетов Воинов будет сражаться на равных с самим Хуроканом..."

Однажды, эти Скелеты Воины могут достигнуть уровня своего хозяина.

Что произошло бы тогда?

'Что это за ужас.'

Белокурый человек почувствовал, как мурашки пробежались по его спине.

А в это время рядом стоящая девушка повысила голос.

"Хватит смотреть! Скоро, начнется охота. Мы выйдем в прямой эфир через 5 минут. Вставай."

"О."

Белокурый парень встал, а девушка осталась стоять за его бронированной спиной.

"Хватит переживать о каком-то маленьком цыпленке. Ты — Матадор Чев, 9-й в списке сильнейших игроков "Полководца" и лидер Красных Буйволов. То на что ты должны смотреть это пик горы, а не его основанием."

В этот момент парень слегка улыбнулся.

"Спасибо за комплимент."

"Если ты так благодарен мне, то покончи со всем этим сегодня, за один заход. Мы продали 200.000 живых билетов. Люди заплатили 2 миллиона долларов, чтобы увидеть триумф победителя. Не разочаруй их."

Человек кивнул и провел по своим часам. Он выключил окно голограммы и открыл слот снаряжений.

Затем, позади его шеи появился шлем, что охватил его голову. На середине рогатого шлема была выгравирована яростная голова алого буйвола.

Наблюдая за его изменениями, рыжеволосая девушка скомандовала.

"Красные Буйволы, приготовиться к сражению!"

Красные Буйволы.

Даже среди Топ-30 Гильдий, они были спецами по рейдам, они входили в 5-ку лучших в этом деле.

[Хурока]

— Уровень: 20

— Класс: Маг

— Количество Титулов: 5

— Характеристики: Сила (116) / Выносливость (28) / Интеллект (70) / Магия (71)

Со смертью Грязевого Тролля, Хурокан получил уровень. После завершения записи, он быстро проверил на часах свои характеристики. Хотя он должен был быть рад, наблюдая за ростом своих показателей, но выражение его лица говорило об обратном.

Хурокан не смотрел на свои характеристики слишком долго. Он поспешно выключил окно и повернулся к Скелетам Воинам, что только что закончили сражение. Скелеты Воины обходили местность и подбирая устанавливали части своих тел, которых они лишились во время сражения. Хурокан жестом своих пальцев приказал им "ПОДОШЛИ СЮДА!".

Однако Скелеты Воины не отреагировали на этот жест. Хурокан повторил свой жест снова, на этот раз указывая на землю перед собой. Скелеты Воины уставились на Хурокана.

В конце концов Хурокан повысил голос.

"ПОДОШЛИ СЮДА! КО МНЕ, БЫСТРО!"

Только тогда Скелеты Воины, быстро подбежали к Хурокану. Как только они подошли, Хурокан сел на корточки и начертил на земле 5 линий.

"Это — Грязевой Тролль, которого мы только что убили. Это — ты, это — ты, это — ты, а это — я."

Затем Хурокан начал чертить линии, используя свои замены на земле в качестве отправной точки.

"Смотрите сюда. Если Вы приближаетесь к врагу со спины, как сейчас, то очевидно, что он это заметит и сразу развернется. Что в таком случае должны делать левые и правые фланги? Хм? Если враг повернулся направо, то вы должны напасть слева; если враг повернулся налево, то следовательно, вы должны напасть справа. Вбейте себе это в головы!"

Хурокан делал это словно командующий объясняющий стратегию своим солдатам.

Объяснения на этом не закончились. Хурокан подпрыгнул с земли, и быстрой нанес удар рукой по голове одного из скелета.

Свист!

Скелет Воин быстро избежал нападения. После тренировок Хурокана они были готовы к нападению в любой ситуации.

Конечно, теперь они были обучены.

"О, ты увернулся? Прекрасно, просто замечательно. Тогда почему ты подпрыгнул, уворачиваясь до этого? У тебя есть крылья? Или ты можешь летать? Нет, не можешь, тогда почему ты подпрыгнул? Может ты — лягушка?!"

На слова Хурокана, Скелеты Воины отвечали лишь молчаливым взглядом.

По правде говоря, то что Хурокан сейчас делал было пустой тратой времени. Скелеты Воины не смогут понять подобной стратегии. Их Боевой ИИ позволял им учиться только через практический опыт, а не через устную речь. И Хурокан это прекрасно понимал.

Все дело в том, что это одна из форм само высказывания. Все это он в первую очередь объяснял себе. Что пошло не так, как надо было и в каком направлении нужно работать. Продолжалось это довольно долго. Постоянно говоря о том и сем, Хурокан оценил свое сражение.

'Если дать этому оценку в баллах. То я бы больше 60/100 не дал.'

60/100.

Именно так оценил нынешнее сражение Хурокан.

Конечно, Хурокан не стал на этом заикливаться. Он оставил свой монолог, и двинулся дальше.

"Ну, я могу похвалить себя за то, что достиг 20 уровня на 12 часов раньше запланированного."

Он достиг 20 уровня — своей приоритетной цели. К тому же, закончил с этим раньше чем полагал!

Он продемонстрировал свой результат.

'С этим хорошая реклама мне обеспечена.'

Учитывая его результат, в этом не было сомнений.

По крайней мере, народ должен еще раз по достоинству оценить Хурокана. А в этот период ожидания Хурокан планировал продолжать поддерживать свой темп.

Хотя повышение уровня было очень важно задачей, но помимо этого в "Полководце" было еще множество плюшек.

"Хорошо, давайте вернемся в Замок Бангз."

И сейчас настало время их сбора.

★★★

Когда высокие стены замка Бангз вошли в поле его зрения...

"Надеть слот."

Хурокан изменил свое снаряжения.

Его ужасная кожаная одежда и потрепанная шляпа мага заменились на стандартное снаряжение выданное Ассоциацией Завоевателей.

"Дерьмо, я все-таки вынужден прибегнуть к этому..."

Вообще, люди редко редко меняли свое снаряжение просто из-за несоответствующего стиля. Единственным исключением была гильдейская форма. У Замены Слота была перезарядка, и у игроков их было всего 3. Поэтому это было очень не эффективно.

Тем более Хурокан и мода были друг с другом не в ладах.

Однако, даже Хурокан не стал бы носить столь экстравагантную одежду в таком людном месте. Он, возможно, оставил бы все как есть будь это только штаны, но не в сочетание со своим зеленым верхом и потрепанной шляпой мага. Даже Хурокан находил это отвратительным.

"Слава Богу, что у меня есть хахве маска закрывающая мое лицо. Иначе... ух..."

На самом деле, его манера одежды прибавляла к нему в просмотрах, и комментарии продолжали расти. Пусть большинство комментариев высмеивало его смешную экипировку, но любой комментарий есть комментарий — это шло ему на пользу.

После смены своей экипировки, Хурокан прошел мимо широко открытых ворот замка Бангз.

Сразу после того, как он прошел мимо ворот замка, Хурокана облепила толпа гильдейских вербовщиков.

"Эй, почему бы тебе не присоединиться к нашей гильдии, вместо того чтобы играть в одиночку? Мы предоставим тебе снаряжение и поддержим тебя в охоте."

"Я удивлен, что ты зашел так далеко. Но не нужно полагаться на удачу так сильно, так почему бы тебе не присоединиться к нашей гильдии? Ты идешь на смерть бродя вокруг в одиночку."

"Вход в нашу гильдию стоит определенных денег, но это определенно стоит того снаряжения, которые мы вам предоставим. Присоединяйся к нашей гильдии!"

"Нет, присоединяйся к нам!"

Это очень раздражало. Как только Хурокан выхватывал свою руку из одних лап, кто-то другой опять хватал его за запястье и снова приглашал в свою гильдию.

Хотя через это проходило большинство игроков, но Хурокан сталкивался с подобным намного чаще.

"У меня что "ЛОХ" на лице написано?! Почему это всегда происходит со мной!"

Хурокан привык к такому, но это всегда оставляло за собой неприятное послевкусие.

В ВР играх, внешность и телосложения не важны. Учитывая этот факт; сталкиваться с подобным отношением к себе... в некотором роде это тоже талант.

В любом случае, к тому моменту когда Хурокан прибыл к Башне Класса Магов, его ранее счастливое выражение лица пропало.

'Если бы все это произошло в мои старые времена... я бы давно их всех закопал.'

Ворчание, ворчания.

Хурокан продолжал жаловаться себе, словно жевал жвачку. Причина, почему он пришел к Башне Классов, была очевидна.

Выбор навыка!

В "Полководце" игроки каждые 10 уровней получали стандартный навык. В случае Хурокана, он получил Ядро Скелета на 1 уровне и Метку Демона на 10 уровне. Все по стандарту классового древа некроманта. Поэтому после достижения 20 уровня, он получит еще один навык.

Костяной Доспех.

Это был навык 20 уровня, и он требовал заклинания Ядро Скелета Е ранга. Это был универсальное умение, которое могло использоваться и на нем и на его Скелетах Воинах.

Самое главное — этот навык в будущем был ему очень необходим. Ядро Скелета на 1 уровне, Костяной Доспех на 20 уровне и Скелет Маг на 30 уровне. Только после взятие этих навыков он мог изучить Призыв Голема на 40 уровне.

"Похоже магию проклятья мне придется приобретать только через книги навыков..."

По сути, Хурокан мог изучить магию проклятий только чередом покупки книги навыков.

Однако магия проклятий была настолько огромна, что в ней существовал отдельный класс — Проклинатели. От того, книги навыков для них были очень дорогостоящими.

'Ц.... Деньги все решают.'

Из-за его недавних инвестиций, у Хурокана на пропитание оставалось лишь по 100 вон. Так что книги навыка для Хурокана сейчас недоступны.

Хурокан покачал головой.

★★★

[Вы изучили навык Костяной Доспех.]

После получения Костяного Доспеха, Хурокан, немедленно направился к филиалу Ассоциации Завоевателей в замке Бангз.

Когда он к ней подошел Хурокана снова облепили гильдейские вербовщики, словно это было в порядке вещей.

В этот раз выражение Хурокана оставалось неизменным. Пока он не ступил в филиал Ассоциации Завоевателей, он оставался очень серьезен.

"Побывать здесь это уникальная возможность."

Данный вопрос был более важен, чем получение еще одного навыка.

"Я должен наладить контакты с Ахимбри."

Конечно, получение книги навыков от Ахимбри было очень важным делом, но Хурокан не желал на этом останавливаться. Он хотел и дальше с ним сотрудничать.

НПС "Полководца" были пассивны. До того, как игроки сами их не спросят, НПС не будут искать чужой помощи. Если Хурокан хочет получить что-то от Ахимбри, то он должен был понять, что ему нужно и капать в этом направлении. Он должен понять значение каждого его жеста.

И в этом плане Хурокан был не очень уверен. Хотя Хурокан был в сражениях словно сам дьявол, но в общении с людьми он был ниже среднего. Если бы "Полководец" был больше похож на реальность, и НПС были столь же проницательны как и люди, то у Хурокана бы возникли большие трудности.

'Ладно.'

После принятия решения, Хурокан стал ждать своей очереди у окошка Ассоциации Завоевателей.

"Кто желает присоединиться к редкому заданию 25 уровня?"

"Мы ищем мага для прохождения задания!"

Как всегда, атмосфера в Ассоциации Завоевателей была подобна базару. И вот когда среди этого беспорядка наконец наступила очередь Хурокана, он уже стоял у прилавка с НПС.

"Я приехал сюда по рекомендации от сэра Хотэна. Он сказал мне вручить вам это."

В ответ НПС улыбнулся.

"Пожалуйста, пройдите на 7-ой этаж."

Все прошло довольно быстро. После сказанного, Хурокан поспешил подняться на 7-ой этаж через лестницу. Перед лестницей, ведущей на верх, на страже стоял НПС. Хурокан показал ему рекомендательное письмо Хотана, и быстро пошел дальше.

Но в этот момент, когда Хурокан собирался подняться дальше.

"А? Почему вы останавливаете меня?"

"Покажите свой пропуск."

"Пропуск? А разве его вы не пропустили? Какой еще пропуск?"

"Тот парень наш друг. Мы вместе."

Послышались разговоры с того места, откуда прошел Хурокан. Несколько игроков, что следовали за ним, были остановлены НПС.

После того, как он услышал их, Хурокан нахмурил свои брови.

'Шакалы, неважно куда ты идешь — они есть везде.'

Эти разговоры не сулили ничего хорошего. Если были игроки, что намерено отбирали твою добычу, то встречались и подобные шакалы, что украдкой пытались вырвать еду из твоей же пасти. Не нужно сторонних комментариев, чтобы понять, что подобные вещи никому не нравились.

Если что-нибудь пойдет не по плану, они не постесняются прибегнуть к ПК. Они были чувствительны к запаху прибыли, и не смущались прибегать к насилию и подлым поступкам, чтобы проложить себе дорогу.

'Подобные люди — наибольшая угроза.'

Оставляя позади крики этих гиен, Хурокан направился на 7-ой этажа. Перед ним появилась прихожая с несколькими дверями. Когда он прошел каждую дверь, Хурокан заметил слова.

"Ахимбри!"

Найдя искомое, он начал стучать в дверь.

Стук, стук, скриип!

Как только Хурокан начал стучать, дверь перед ним открылась, и перед его глазами предстал офис 80 квадратных метров.

"Какой беспорядок."

Его нельзя было назвать большим, на полу валялись многочисленные книги и документы. Как сказал Хурокан, комната была в полнейшем беспорядке, и передвигаться приходилось лишь по тоненькой тропинке.

Не было бы преувеличением сказать, что дорожка эта вмещала всего лишь одного человека, а в конце пути стоял взрослый, бородатый человек лет 40. Этот человек посмотрел на Хурокана, сквозь линзы своих очков.

Хурокан быстро поклонился и представился.

"Меня зовут Хурокан."

'До сих пор не могу поверить, что встретился с Ахимбри.'

Ахимбри.

Хурокан видел его только в интернет роликах. Встретиться с ним было чудом.

В частных комнатах, в которой стоял Хурокан, нельзя было снимать НПС. У игроков появлялся шанс увидеть лицо Ахимбри лишь тогда, когда он выступал на публике. В сравнение с обычными игроками, он был могущественным экспертом. Он редко показывался общественности. Проще говоря, если он и выходил, то сам решал абсолютно любую проблему. Игрокам не чем было ему помочь.

"Я слышал, что вы прибыли сюда по рекомендации Хотана."

Ответил он, после приветствия Хурокана.

"Да."

Хурокан приблизился к нему и вручил ему рекомендательное письмо. После прочтения письма, Ахимбри положил его в ящик стола.

"Похоже, что вы довольно умел. Я знаю, что стандарты Хотана довольно высоки."

"Он всего лишь похвалил меня немного."

"Ладно, но просто потому, что Хотан одобрил тебя, не дает мне никаких причин делать то же самое, ты согласен?"

Как только Ахимбри спросил,

"Конечно."

Хурокан кивнул головой и медленно продолжил диалог.

"Если вы просто дадите мне шанс, я покажу вам свой труд и потенциал."

Хурокан говорил предельно прямо. Если бы он действовал так в реальном мире, он получил бы лишь подозрительные взгляды.

Однако на НПС "Полководца", такая прямота работала. В ином случае, данные записанные в базе НПС стерлись бы спустя пару часов. Именно поэтому с НПС было трудно наладить контакт. Играя в "Полководец" так долго, Хурокан лучше всех об этом знал.

И конечно же действия Хурокана работали.

Смотря на Хурокана, Ахимбри улыбнулся словно сам дьявол, можно было легко заметить его улыбку, и это не смотря на его густую бороду.

"Мои стандарты несравнимо выше Хотана."

"Если я не смогу оправдать ваших ожиданий, то мне стоит винить в этом только себя."

"Я чувствую от тебя тяжелых запахов Черного Мага."

С этими словами Ахимбри два раза постучал по столу. Затем из груды книг взлетела книга и словно бабочка пропорхала в сторону Хурокана. Хурокан схватил книгу, и сразу же принялся ее изучать.

[Маска Безумия]

Хурокан наклонил свою голову.

"Что это?"

Он никогда о таком не слышал. Этого не было в списке навыков Хелгена.

Однако у Хурокана не было времени на раздумья.

"Это — подарок от Хотана. С этим мы закончили."

[Задание, 'Учение Ахимбри', было завершено.]

"Теперь перейдем к делу. Я сейчас ищу определенных людей, тех, кто сможет сразиться со Скверной."

[Задание, 'Яйцо в Гнезде', начинается.]

Последовательные звуки оповещений заставили Хурокана мысленно сжать свои руки.

"Именно это я и люблю в "Полководце". Здесь нет лишней воды."

Однако счастье Хурокана не продлилось долго.

"У тебя есть только одна возможность. Если не сможешь пройти этот тест, то тебе вряд ли доведется еще раз встретиться со мной. Из всех, кто пришел по рекомендации Хотана, лишь 19 смогло пройти мой тест."

"А?"

Слова Ахимбри означали, что 19 других уже прошли этот тест до него. Хотя прошедших и было всего 19, но общее количество игроков, что проходили его, должно было быть раза в два больше.

'Бл*ть.'

Поэтому одно Хурокан знал точно.

'Похоже я наступаю на чужие хвосты.'

[Костяной Доспех]

— Ранг: F

— Призывается: Нагрудник

— Использование: Обозначьте личный знак, затем выполните его, чтобы активировать навык.

[Шлем Безумия]

— Ранг: F

— Количество целей: 1

— Использование: Ставит печать на голове цели. Произнесите, чтобы активировать навык.

Сидя на лестнице, ведущей к филиалу Ассоциации Завоевателей Хурокан проверял описание навыка, что он получил и выглядел он невероятно потерянным. Словно его выгнали из дома.

Однако, в отличие от его потерянного вида, в глазах Хурокана виднелась сильнейшая взволнованность.

"Шлем Безумия, этот навык..."

О Костяном Доспехе он все знал заранее, там нечему было удивляться. Но вот Шлем Безумия, выданная Ахимбри, повергла его в шок.

"Она только F — ранга, но уже увеличивает характеристики на 20 %?"

Шлем Безумия.

Хурокан никогда не слышал о таком навыке, даже до возвращения в прошлое. Она явно входила в древо навыков некроманта, а это значит, что о ней, широким массам ничего не известно. К тому же получить ее могли лишь у Ахимбри, а книга навыка была привязана лишь к ее владельцу, что не позволяло ее продавать. Так что не удивительно, что о ней никто не знал.

"Часть призываемых Богатым Личом носили изношенные шлемы... это оно?"

Хурокан, кажется, мельком уже видел этот навык на видео. Просто раньше, он был не в состоянии его признать.

В любом случае, его эффекты были удивительны.

Любой призванный оснащенный Шлемом Безумия, увеличивает свои характеристики на 20 %. Не каждое благословение могло дать столь большой прирост.

'Интересно, каким будет эффект когда он достигнет A — ранга.'

К тому же призываемые некромантами существа не могли быть благословлены священниками. Так что в сражениях некроманты должны были рассчитывать только на себя, свои баффы и проклятья. Тем более заклинания на баффы были гораздо ценнее аналогичной экипировки.

'Проблема возникает в самом сражении.'

Это был прекрасный навык.

Единственное, любой призываемый оснащенный Шлемом Безумия перестает слушать команды хозяина и просто рвется в бой. Поэтому Хурокан не мог решиться, применять его или нет. Однако это не изменило того, что это был отличный навык.

'Ничего не поделать.'

Хурокан выключил окно классовых навыков. Потом активировав свои часы, проверил текущее задание.

[Яйцо в Гнезде]

— Ранг: Уникальный

— Ограничение по уровню: Нет

— Описание: Найдите яйцо в гнезде.

— Награда: Нет

"Боже..."

Содержание было слишком расплывчатым. Настолько, что Хурокан даже не знал с чего ему начать. Хурокан вытянул губы, а выражения его лица стало угрюмым.

""Полководец" действительно не знает границ."

В "Полководце" часто встречались такие задания. Так как сложность и важность заданий увеличивались пропорционально, то и их описание становилось все скуднее и скуднее, просто до момента, когда игроки начинали сходиться с ума.

В некотором смысле, это должно было сбалансировать игру. "Полководец" старался расшевелить игроков. Ведь в нынешнее время все можно было найти в интернете, информационная сила была очень сильна. Если правильно распоряжаться этой информацией, то любое задание будет тебе под силам. Только столь сложные задания, как сейчас, могли загнать игрока в угол и назвать подобное задание действительно "трудным".

Хурокан дважды цыкнул языком и перестал жаловаться на сложность задания. Ему не впервой выполнять подобные. Так что не было причин жаловаться на все это.

К тому же, сейчас самая главная проблема это не Шлем Безумия, и не сложность в выполнении "Яйца в гнезде".

'Сейчас вся проблема в тиграх снаружи.'

Ахимбри был одним из основных НПС "Полководца".

Он играл жизненно важную роль в сюжетном сценарии с Скверненным Графом, а это была очень щепетильная тема для Топ-30 гильдий и ветеранов "Полководца".

Поэтому гильдии не редко размещали около столь важных НПС как Ахимбри своих наблюдателей.

Конечно, подобное происходило не во всех играх, просто в такой игре как "Полководец" уровень денежного круговорота был на совершенно другом уровне. Подобные вещи как шпионаж, слежка, и шантаж не считались преступлениями в мире "Полководце". Так что вовлекаясь в подобные авантюры, ты не брал на себя никакого риска.

'В одиночку мне не удастся скрыться, так что выход только один.'

После некоторых размышлений, Хурокан принял решение и отряхнув свою задницу, встал.

'Вряд ли от просиживания на ровном месте меня посетит гениальный ответ. К тому же, они не должны знать наверняка, что я посетил именно Ахимбри.'

Хурокан спустился по лестнице.

★★★

В тот момент, когда Хурокан спустился на 1-ый этаж, пару наблюдателей встали со своих мест. Это были те гиены, что пытались проскочить вслед за Хуроканом.

Хурокан тоже их заметил.

'Хмф, кучка идиотов жаждущие бесплатного перекуса.'

У Хурокана не было ни малейшего желания за бесплатно делиться с ними своей информацией. Самое главное, в Ассоциации Завоевателей были запрещены убийства. В момент начала сражения, сразу начнут действовать НПС. И только несколько игроков во всем "Полководце" могли бы дать им достойный отпор.

Все дело в том моменте, когда Хурокан выйдет за черту города. Но даже не смотря на это, все посредственные игроки будут для Хурокана лишь закуской.

На данный момент, возможности Хурокана к убийству на 20-ом уровне были очень высоки. Так что с чего бы Хурокану их избегать или останавливать, ведь он и сам не прочь, чтобы его спровоцировали.

"Погнали."

И в этот момент, сквозь эту стаю гиен просочился лев.

"Что?"

И сделал это очень грубо, потому что он резко схватил одного из них за плечо и одернул назад.

Конечно жертва всего этого была очень не довольна этим. Если бы он был мудр, то должен был понять огромную разницу в характеристиках, просто по силе этого захвата.

Однако столь мудрый человек не стал бы отсиживаться у входа в Ассоциацию Завоевателей, и тратить свое бесценное время на дешевые интриги ради того чтобы полакомиться чужой добычей.

Игрок, которого схватили за плечо, нахмурился и уперся взглядом в схватившего его человека.

Их взгляды встретились.

А после...

"Отъеб*сь."

Ответил он безразличным тоном.

Схвативший был человеком низкого роста, примерно 160 см. Но броня его была совсем другой историей. Видно было, что его броня сделана из белой змеиной кожи. От самого шлема, до нижней части своих ботинок, человек был одет в полный набор брони сделанной из того же материала. Но больше всего выделялись декорации на его плечах. Этими декорациями были головы змей, казалось, что плечи самого владельца выходили из пасти змеи.

Дизайн был несомненно впечатляющим. Увидев нечто подобное, забыть будет трудно.

После этого несколько игроков, что заметили его снаряжение признали ее.

"Набор Белой Мамбы!"

Белая Мамба.

Это был монстр босс 80-ого уровня, который был убит всего 4 недели назад. Чтобы убить эту 40 метровую, длинную и огромную белокожую змею, три гильдии заключили союз. Живые билеты на рейд были проданы в количестве 300.000. Хотя стоимость билета была не большой, но сумма дохода все равно впечатляла.

К тому же, как и ожидалось от крупнокалиберных рейд-боссов, Белая Мамба дала много крафтовых монет. После, один из самых известных проектировщиков снаряжений "Полководца" лично создал дизайн для 22 двух наборов брони.

Один полный набор стоил 50 млн. вон! К тому же имелось ограничение в 70 уровней.

Такие вещи обычные игроки не смогут купить.

Это было роскошное снаряжение, принадлежащее лишь элите среди элит. Оно эквивалентно полосам тигра или гриве льва в дикой природе. Гиенам оставалось лишь прижимать хвосты при виде него.

"Ах, я сожалею."

Эта гиена, что собиралась немедленно ответить обидчику, тут же опустил свой хвостик, а взгляды окружающих остановились на этом человеке.

"А это не комплект Белой Мамбы?"

"Стоп! Он игрок 70+ уровня?"

Высокоуровневый игрок, тем более Топ, просто не мог не привлечь внимания окружающих. В этот момент человек в броне Белой Мамбы посмотрел на Хурокана к которому приближался.

"Позвольте мне побеспокоить вас на некоторое время."

Это было предложение от которого Хурокан не мог отказаться.

★★★

Их диалог был краток.

"На каком этаже вы получили задание?"

"На 3-ем. А что?"

"И какое задание?"

"Почему я должен за бесплатно передавать такую информацию?"

"Ты состоишь в гильдии?"

"Почему я вообще должен тебе отвечать? Тем более о таком? И что будет если я из гильдии?"

Хурокан уже подготовился к такой ситуации. Хотя он не ожидал игрока 70+ уровня, но

этого недостаточно, чтобы заставить его врасплох.

Хурокан знал, что ему делать.

'С этого момента я никогда не встречал и тем более не видел Ахимбри. Я просто обычный игрок, который по воле случая получил здесь задание.'

У Хурокана было два варианта.

В первом, притвориться, что он был частью другой гильдии, в другом, притвориться, что он ничего не знал. Сначала, он думал использовать первый вариант. Гиены быстро отступали, когда слышали имена гильдий.

Однако с появлением игрока 70+ уровня, у Хурокана не было выбора кроме как пересмотреть свои планы. В конце концов, если выяснится, что он не имеет никаких отношений с названной гильдией, то беды не миновать.

В любом случае, сейчас самое важное это не позволить никому узнать о том, что он контактировал с Ахимбри.

'Ахимбри в настоящее время играет жизненно важную роль в сценарии Оскверненного Графа. Если кто-нибудь узнает, что я с ним как-то связан, то не пожалеют средств чтобы схватить меня за хвост.'

Ахимбри был достаточно важен для руководящих гильдии, чтобы не полениться и прищурить этого игрока одиночку. Так что, в тот момент когда они усомнятся в Хурокане, дела пойдут очень раздражающим для него путем.

"В любом случае, кто он?"

С другой стороны, Хурокан не мог не задаться вопросом с кем он говорил. Хурокан не мог узнать лица внутри шлема. Чтобы заполучить комплект Белой Мамбы, требовалось иметь приличные связи. Игрок 70+ уровня и с подобным комплектом брони определенно был Топом, но Хурокан не помнил лица этого человека.

Внезапно, человек протянул руку.

"Извините за отнятое время. Прошу откланяться."

Рука, которую Хурокан пожал с явно раздраженным выражением была левой.

"Ты позвал меня только чтобы пожать мне руку? Думаешь, что если у тебя такой высокий уровень, то можешь вытворять все что твоей душе угодно? Если ты сделаешь так еще раз, то я сниму это на видео и выгрузу в сеть. Но в этот раз я позволю тебе уйти."

После короткого рукопожатия, он отпустил его руку.

"Я ушел. Или что-то еще, а?"

В ответ человек лишь тихо смотрел.

★★★

В момент, когда Хурокан покинул это место, к человеку в белом наборе Белой Мамбы подошел еще один игрок.

Это был девушка испускающая мужественную ауру. Нося одежду Мага, девушка смотрела в сторону уходящего Хурокана.

"Похоже он не связан с Ахимбри."

"По крайней мере в "Полководце" он еще новичок. Иначе он бы так просто не пожал мою левую руку."

С этими словами он отряхнул свою левую руку, словно от грязи.

"Какая пустая трата времени. Я пришел сюда, потому что полагал, что меня вызвали по какому-то важному делу."

"Хм."

"А по твоему это так важно? Задания Оскверненного Графа скоро закончится. К тому же уже как три месяца не появлялось игроков с титулом Восходящей Звезды, что прошли бы тест Ахимбри. И больше не будет. А даже если и появятся, то уже слишком поздно. Это никак... не повлияет на заданный ход событий. Нет необходимости проверять каждого новичка."

"Ты прав."

"Хорошо. Я заполню отчет, так что давай вернемся к старым делам."

"Да, сэр."

"Что ж, увидимся."

После завершения своего диалога, они покинули сцену. А откуда-то из далека, за ними кое-кто наблюдал.

"Был еще один?"

Это прятался Хурокан. Хурокан сделав вид, что ушел, поспешно нашел укрытие с которого он смог бы за всем наблюдать, так что он видел как их стало двое, а потом и вовсе не осталось никого.

'Он определенно специально протянул левую руку, наблюдая за моей реакцией.'

Хурокан прекрасно знал, что скрывалось за тем рукопожатием.

Оно было не совсем нормальным.

Игроки что уже долго время в "Полководце" никогда не обмениваются рукопожатиями левой рукой. Они инстинктивно чувствовали неприязнь, при мысли, что кто-то может притронуться к их часам. Даже если они это сделают, то сделают колеблясь. Для начала бы они оценили противоположную сторону, чтобы выяснить их мотивы. К тому же, такое рукопожатие, это не нормально само по себе. Хотя бы потому, что все делали это правой рукой. Ну, если человек не был поклонником Джими Хендрикса.

"Кто они?"

В любом случае Хурокан протянул ему левую руку, чтобы понять его намерения и показать свою неопытность. Только ветераны наподобие Хурокана, смогли бы столь быстро оценить обстановку и за доли секунды принять решение.

Однако это было лишь началом беспокойств Хурокана.

"Если я продолжу выполнять задание Ахимбри, то могу столкнуться с ними снова..."

Хотя сейчас он сумел выкрутиться, но в следующий раз удача может от него отвернуться.

Тогда ему стоило бы оставить выполнения задания Ахимбри?

'Хмпф.'

Конечно, нет.

'Невозможно. Я все равно рано или поздно собираюсь разобраться с этими ублюдками как и с остальными.'

Если бы он собирался убегать от каких-то трудностей, то и не начал бы путь одиночки.

Кроме того, он обязан был завершить задания Ахимбри. Награда была слишком высока, чтобы сдаваться.

'Я должен попытаться. Даже если потерплю неудачу, то хотя бы буду знать, что сделал все что было в моих силах.'

"Гнездо, гнездо, гнездо."

Ища информацию на своем планшетном ПК, Ан Джэюн потягивал кофе. Благодаря кофеину поток мыслей Ан Джэюна начал ускоряться.

"Так, есть 3 подходящих локации."

Принесите яйцо из гнезда!

Хотя задание звучало абсурдно, но после долгой игры в "Полководце", Ан Джэюн выработал свои пути решения таких заданий.

Во-первых, он сузил область поиска. Ахимбри на данный момент находился в замке Бангз. Так что вероятней всего область поиска должна была быть рядом.

Потом, слова 'яйцо' и 'гнездо' были чрезвычайно полезными подсказками. Целевой монстр, вероятно, будет птицей, рептилией или насекомым.

"Змеиный Утес, Болото Рептилий, Тоннели Пилообразных Муравьев."

Среди многочисленных охотничьих локаций около замка Бангз, только три соответствовало заданным условиям. Конечно, это были только всем известные локации, существует вероятность, что были еще и скрытые локации. Игроки обычно не раскрывали лучших охотничьих угодий общественности. Что гильдии, что игроки, каждый пытался любыми средствами монополизировать лучшие охотничьи угодья.

К счастью, Ан Джэюн уже знал куда идти.

"Змеиный Утес для игроков 50 уровня, а для охоты на Пилообразных Муравьев требовалось иметь 40 уровень."

Змеиный Утес был охотничьим угодьем 50 уровня, Тоннели Пилообразный Муравьев были охотничьим угодьем 40 уровня. Будь это даже одно из тестов Ахимбри, для Ан Джэюна справиться с подобным было бы определено не по силам.

Оставалось лишь одно.

"Это должно быть Болото Рептилий."

Болото Рептилий.

Это было его следующим пунктом назначения. В этом месте обитали монстры под названием Зеленые Ящерицы, 30 уровня.

Само охотничье угодье было хорошим. Даже с учетом способностей Ан Джэюна, Воины Ящерицы могли доставить хлопоты, но с Зелеными Ящерицами не было никаких проблем. К тому же, игроки предпочитали избегать ящериц. Обычному игроку было трудно их убить. Все потому, что они сражались как люди, к примеру как те же оборотни. Еще они носили оружие и броню.

Убить их вполне можно, но игроки не хотели усложнять себе жизнь.

С другой стороны, они были прекрасными мишенями, если ты знал метод охоты на них и имел требуемые для этого навыки. Даже не трогая само задание, это было бы прекрасным местом для охоты Ан Джэюна.

Все равно что убить двух зайцев одним махом. Он получит уровень и выполнит задание.

Одна проблема решена.

"Так как это область выполнения задания Ахимбри..."

Любые видео охоты в Болоте Рептилий скорее всего будут исследованы.

Кроме того, Хурокаан уже продемонстрировал получение Титула Восходящей Звезды в одном из своих видео. Игрок, получивший Титул Восходящей Звезды вдруг объявляется в области выполнения задания Ахимбри? Просто прекрасный повод для подозрений.

Он пал под подозрения, даже нося обычную стандартно выданную экипировку Ассоциации Завоевателей. Если бы он еще носил свою хахве маску, то его все равно продолжили подозревать, пожал бы он ему левую руку или нет.

"Черт."

"Эти тупорылые все усложняют."

Ан Джэюн вообще не ожидал, что все примет такой скверный оборот. С теми шакалами все ясно. Было бы странно не будь там никаких придурков вроде них, учитывая масштаб задания, что взял на себя Ан Джэюн.

Но ему на хвост сели не гиены. Вся загвоздка в том, что он не знал кто это, тигры или львы.

"Кто они?"

Но одно было ясно точно; они были хищниками.

'Комплект Белой Мамбы... он не обычный высокоуровневый игрок, без вариантов. Он определенно Топ.'

Но он не понимал, к какому типу он относился. И все не потому, что Ан Джэюн не мог вспомнить его лица.

Просто пересмотрев все варианты, можно понять, что комплект Белой Мамбы очень удивительная вещь. 3 гильдии заключили соглашение и вместе убили Белую Мамбу, а для создания этого комплекта был нанят известный проектировщик. У одних и тех же вещей цена может разительно отличаться в зависимости от их логотипа и бренда.

Обычно, цены на такие вещи не разглашались. Гильдии такие вещи выделяют как подарки для своих спонсоров и друзей, или оставляли у себя символики ради.

В любом случае, это можно было легко определить.

Однако он ничего не знал об этом человеке. Кто-то со столь примечательным комплектом брони остался в сетях незамеченным. Если бы он входил в какую-нибудь престижную гильдию, то Ан Джэюн смог бы расслабиться и действовать соответственно, но сейчас он не мог этого сделать.

Все потому, что Ан Джэюн был очень осторожен.

Его интуиция подсказывала ему.

'С такими людьми, что проверяют даже такие мелочи, определенно что-то не чисто.'

Если бы он был частью Топ-30 гильдий, или конкурирующей с ними сил, то он не действовал бы так скрытно.

Он бы дал понять о своей причастности к гильдии и предложил бы купить информацию. Но даже такие вещи обычно делались посыльными, а не Топами. Высокоуровневый игроки тратили большую часть своего времени на охоту. Проверять каких-то подозрительных игроков лично, было бы пустой тратой времени.

'Он не относится к Топ-30 Гильдиям, однозначно. Я никогда не встречал подобных действий с их стороны.'

Из соображений Ан Джэюна, он отсекает вариант с Топ-30 Гильдиями.

"Он определенно часть какой-то организации, возможно..."

Он был точно в этом уверен. Скрывавшийся все это время игрок, был лишь тому подтверждением.

Стать мишенью одной из неопределенных сил в "Полководце", доставляли головные боли Ан Джэюну.

Раздраженный, Ан Джэюн почесал свою голову.

"Черт побери."

"С чего я вообще должен об этом париться? У меня и так достаточно забот на своих руках. Я не собираюсь сходить с ума из-за всяких с*к вроде Чой Суйлин. Нет, ну действительно, откуда вообще повылазили эти д%?#бы?"

Ничто в этом мире не просто.

Ан Джэюн еще раз вспомнил это высказывание.

★★★

Болото Рептилий.

Это охотничье угодье, что избегало большинство игроков, было расположено к северу от замка Бангз. Если взять примерную скорость большинства игроков, то располагался он примерно в 5 часах ходьбы. Это не маленькое расстояние. Мало кому понравится просто все это время преодолевать весь путь.

Хурокана это тоже касалось. Маловероятно, что на пути к Болоту Ящериц ему на пути выскочит подарок. Так что было бы лучше позаботиться о некоторых делах, пока он в пути.

"Давай посмотрим."

Сейчас Хурокан играл с головой Скелета Воина, это было тоже одним из тех дел с которым 'лучше позаботиться, пока он в пути'.

"Так, нужно сделать вот так?"

После того, как Хурокан повозился с головой, он использовал магию. Он поставил крестовидную печать на голове Скелета Воина, и крест загорелся алым пламенем.

Печать?

"Затем, я должен активировать ее."

Это было Уникальное магическое заклинание, Шлем Безумия.

После поставки печати, Хурокан хлопнул Скелета Воина по голове. Скелет Воин вышел вперед, царапая свою голову, и уставился на Хурокана.

В этот момент,

Свист!

Левый кулак Хурокана словно стрела полетел к голове Скелета Воина. Это был прекрасный удар. На столь быстрой скорости, казалось, словно его кулак отделился от тела.

Хурокан только бросил удар и в этот же момент сократил расстояние между ними.

Но несмотря на это, Скелет Воин наклонил свою голову и уклонился от удара. После этого он увеличил дистанцию между собой и Хуроканом. Наблюдая за происходящим, Хурокан высвободил легкую улыбку.

'Знаю, именно я их всему обучил, но они сильно выросли.'

В прошлом, его бы это очень поразило. Даже если бы они просто увернулись от его удара.

Теперь же, они увеличивали дистанцию, и продолжали оставаться на чеку.

Не говоря уже о том, что удары Хурокана стали намного быстрее, чем на 10 уровне. Возможность реагировать на столь быстрые удары уже говорило о многом. Все это было результатом ежедневных 30-минутных тренировок Хурокана.

Следующая проблема.

"При активации Шлема Безумия они так же продолжают уклоняться?"

По одному только его названию, было предельно ясно, что оно далеко от понятия "спокойствие". Даже полный профан примерно поймет, что ожидает скелета после активации печати.

Для большей части призываемых, чрезмерная агрессивность была большим плюсом. Однако с призываемыми Хурокана все было по другому. Конечно, агрессивная сторона тоже имеет свои плюсы, но они должны оставаться в состоянии сражаться по методикам Хурокана. Если они войдут в состояния полного безумия, то могли вернуться к своим

изначальным навыкам.

"Активировать Шлем."

Отдал команду Хурокан.

Сразу после этого, печать на голове скелета вспыхнула.

Чшшшш

Наряду со странным звуком, на голове у скелета выросло два рога размером с кулак. После этого, его синие глаза стали красными. В них горело пламя и казалось оно в любой момент готово было вырваться.

Наконец, Скелет Воин открыл свой рот. Казалось, будто в нем закипала кровь, хотя это было невозможно.

Наблюдая за Скелетом Воином, Хурокан улыбнулся. Затем он начал высвобождать меч из ножен на своей талии.

Дзинь!

Со звуком вытаскиваемого меча, Хурокан на максимальной скорости устремился на Скелета Воина. Он в мгновение ока сократил дистанцию и взмахнул мечом, намереваясь обезглавить скелета.

Свист!

Меч оставлял остаточный след, разрезая воздух пополам.

Скелет Воин избежал лезвия, чуть отклонив свою голову. Но Хурокан уже не видел этого. В момент, когда Скелет Воин наклонил голову назад, Хурокан уже использовал центробежную силу от взмаха, чтобы резко развернуться. Используя свою левую ногу в качестве опоры, он прорисовал дугу своей правой ногой. Правая нога Хурокана с тяжелым звуком стремительно приближалась к Скелету Воину.

Шик!

Скелет Воин избежал вращающего кругового удара, отклонившись назад. После наклона головы и уклонения телом, Скелет Воин снова выпрямился.

Наблюдая за этим, Хурокан остановился.

"О?"

Хурокан заметил, что Скелет Воин не отступал и стоял на своем.

"Он не отступил?"

Никакого отступления на поле сражения.

Скелет Воин уклонялся от ударов, но в нем не наблюдалось намерений отступить.

Наблюдая за этим, широкая улыбка появилась на лице Хурокана.

"А это может пригодиться..."

★★★

Вместе с ростом популярности "Полководца", все гильдии, включая Топ-30, старались расширяться набирая побольше людей. При всей нехватке рабочих рук, не обошлось без высказывания о том, что гильдии ломались набрать себе побольше восходящих звезд.

В последняя время, борьба за этих "многообещающих игроков" приняла нешуточный оборот. А все из-за годовщины игры в "1 год".

В "Полководце" опоздавшим было трудно нагнать лидеров. Годовщина в "1 год", стало моральными рамками. Отныне и впредь, ни один новичок не сможет нагнать лидеров! В это верили все Топы.

Другими словами, у всех многообещающих игроков, что будут приняты до этой годовщины, еще оставалась возможность закрыть этот пробел.

Это было предысторией к тому, почему Чой Суйлин в настоящее время просматривала список потенциальных игроков. Она просматривала видео и историю сражения отобранных игроков. Большинство игроков, уже участвовали в других играх, так что они были более адаптированы к ВР.

Их талант и потенциал был неплохим.

Но как бы то ни было.

"В эту игру играет более 10 млн. человек. Неужели нет ни одного толкового игрока?"

Чой Суйлин была недовольна этим списком многообещающих игроков. Она не выглядела удовлетворенной.

Вообще, это была не ее работа, искать потенциальных игроков. Хотя она иногда и просматривала ролики на YouTube, но это было больше для разнообразия, нежели для пополнения игроков. Но даже так, текущая ситуация ей очень не нравилась.

Она еще ничего не нашла. Поиск алмаза в груде камней того стоит, когда этот самый алмаз находится. Но перебирая лишь одни камни, трудно было сохранять в себе энтузиазм.

В ответ на жалобу Чой Суйлин ее секретарь, Парк Суджи, сразу подумала.

'Молодая мисс более раздражительна чем обычно. Видимо, она уже нашла кого-то, кто стал для нее определенным стандартом.'

Она работала ее секретарем уже 5 лет, так что Парк Суджи прекрасно понимала, что на уме у Чой Суйлин.

"Вы уже кого-то заприметили?"

На ее вопрос, Чой Суйлин нахмурила брови.

Заприметила ли она кого-нибудь? Ну да.

Были квалифицированные игроки, что приходили ей на ум, но все они уже принадлежат другим гильдиям.

Все они стремились лишь к одному, к хорошей жизни. И деньги не были проблемой. Но среди Топ-30 Гильдий было джентльменское соглашение. В нем говорилось и переманивание игроков. Все нормально, если обе стороны на это согласны, но одностороннее вмешательство означало войну.

Но кроме этих квалифицированных игроков, больше никого не было.

Никого...

"Что это было?"

Она вспомнила лицо. Нет, трудно было назвать это 'лицом'. Ведь она никогда не видела его лица.

Она знала о нем только одну вещь.

"Хахве маска."

"Извините?"

Парк Суджи наклонила свою голову, в то время, как Чой Суйлин кажется поняла причину своего раздражения.

"Есть один парень, носящий хахве маску, он загружает видео на YouTube. Разыщи его. А от этого списка избавься."

Хахве маска.

Этих слов было для нее достаточно, так что Парк Суджи кивнула.

"Да, мисс."

"Кстати, помощники еще не ответили?"

"Нет, еще нет."

"Что за удивительные ребята. Смелости у них... ну что ж, хорошо, свяжись с ними снова. И поинтересуйся когда они придут. У нас скоро рейд, так что получи ответ как можно скорее. Если они станут опаздывать, можешь воспользоваться моим именем."

"Да, мисс."

"Кроме того, я уйду через 30 минут, скажи тренеру, чтобы подготовился. Я приду позже, каково меню?"

"Это — Корейский говяжий стейк и салат. Кофе — Jamaica Blue Mountain, то что вы и хотели."

"Что-то еще?"

"Нет, это все."

Это все.

После этого выражения лица Чой Суйлин изменилось. Оно стало серьезным, очень серьезным.

"Президент?"

"Он ничего не сказал."

Ничего не сказал. Услышав эти слова, на ее серьезном лице появилась легкая улыбка.

"Похоже, после того как "Полководец" стал таким популярным, отец и мать перестали об этом беспокоиться. Помню, словно вчера, как они пытались выдать меня в брак, просто потому что я потратила немного денег на игру."

После некоторой ностальгии, Чой Суйлин встала с своего места. Поскольку на ней была тонкая пижама, она не скрывала ее модельные формы. Видя ее фигуру, ее секретарь Парк Суджи почувствовала зависть.

'Жизнь ужасна несправедлива. Я не знаю, кто это будет, но уверена, что тот кто жениться на мисс, должно быть в прошлой жизни спас страну.'

Всем игрокам нравится легкая охота богатая на опыт и хорошо выпадающие материалы.

Поэтому игроки стекались к охотничьим угожьям, где можно было поохотиться на подобных монстров. "Полководец" был более сложной игрой, нежели обычные игровые консоли и ПК игры. Взять тот же штраф при смерти, он был очень большим. Естественно игроки пытались найти более безопасные и легкие охотничьи угожья.

Но опытные игроки, что сталкивались в таких местах с ситуацией, когда игроков гораздо больше, чем монстров и часто вступали в конфликт с другими за очередного монстра, кое-что осознавали.

Вместо того, чтобы смотреть на кучу других игроков, легче было охотиться в менее популярных местах.

Конечно, часто реализация этой мысли оборачивалась плачевно.

"Блять! Я ведь говорил, что не стоило нам приходить сюда!"

"Вообще-то это ты предложил!"

Сейчас два игрока, что пересекали болото, оказались точно в такой же ситуации. Изначально их было не двое. Никто бы не стал идти в охотничье угожье только вдвоем. Скорее всего один или два их товарища погибли, и эти двое сейчас находились в бегах.

Потеряв своих товарищей, у них не получалось высказываться более вразумительно.

"Что это за охотничье угожье такое? Блять!"

"Ты можешь прекратить повторять слово 'Блять'? Или тебе обязательно вставлять его через каждое предложение?"

"Что? Ты на меня наезжаешь?!"

В ситуациях, когда даешь волю своим грязным речам, часто возникают конфликты.

Так что, подобные охотничьи уголья идеально подходят для групп, что хотят проверить свои отношения на прочность.

Болото Ящериц было охотничьим угольем 30 уровня, здесь Зеленые Ящерицы откладывали икру. Однако, оценивали эту локацию, как для игроков конца 30-ых уровней, ближе к 40-му. На это было две причины.

Во-первых, Ящеролюди были трудны в охоте. Они очень отличались от привычных монстров, ведь они ходили на двух ногах и использовали оружие. Но они и не боролись как люди. Так что при первом столкновении ни у кого не будет опыта борьбы с их стилем сражения. Испытать себя в сражении с Ящеролюдями можно было лишь в ВР играх вроде "Полководца".

Вторая причина, это окружающая болотистая местность. В болотах намного труднее сражаться или отступать. В ситуациях, когда сражение выходит из под контроля, становились намного труднее. Так что танкующие игроки чаще сталкивались со смертью в подобных местах.

Однако, если не брать во внимание эти два пункта, у Ящеролюдей были не очень высокие показатели защиты и выносливости, уж точно не выше среднего.

Так что, если бы у каждого игрока имелся опыт и навыки для борьбы с ними, то Болото Ящериц стало бы отличным охотничьим угольем.

"Так, следующая точка здесь, да?"

Хурокал проверил землю, проведя по ней ногой. Земля оставила маленький след, что доказывало ее твердость.

"Хорошо, это точка С."

Твердая земля.

Вся охота в болотистой местности кружилась вокруг этой концепции. Вместо того, чтобы продумывать план сражения, требовалось для начала избавиться от негативных эффектов этой локации. Потом, требовалось найти подходящие области для сражения. И только после определения подобных областей, игроки должны были спланировать свое сражения упираясь на них.

Это были основы охоты. Точно так же, как рыбаки знали, где ловить рыбу, игроки должны были знать, как лучше бороться в охотничьих угольях. Нестись в локацию, заранее не подготовившись — самоубийство.

Игроки обязаны знать, как приманить монстров в определенных локациях. В "Полководце" это было жизненно необходимо. К танкам, умеющим превосходно удерживать монстров, группы и гильдии относились совсем по другому.

Вообще, все выше описанное, заманивание монстров или удержание агро, не было специальностью Хурокана. К счастью, Ящеролюди легко поддавались на провокации. Так что привлечь их внимание не составит труда.

'Какая жалость.'

Из-за этого Хурокал чувствовал себя очень разочарованным, когда он прибыл в Болото Ящериц.

'Если бы я заснял видео своей основной охоты здесь, то легко бы набрал 10.000 просмотров.'

Сражения будут проходить легко, на это было много намеков. Ящеролюдей было не много, и областей, что он мог использовать, было в достатке. Так что можно прямо

говорить, что уровень сложности Болота Ящериц был преувеличен.

Были соблюдены все условия для хорошего видео.

Но даже так, Хурокан должен был себя ограничивать.

'Я не могу подвергать себя риску, из-за всяких уродов, о которых я даже ничего не знаю.'

Хурокан не мог себе позволить навлечь на себя врагов в лице известных или высокоуровневых игроков.

'Прекрасно.'

Так что он должен был себя сдерживать.

Конечно...

'Как только я поднимусь до Топа, вы все умрете.'

Хурокан не планировал всегда себя сдерживать. Он рос в быстром темпе. У него были возможности для роста, о которых в прошлой жизни он и не мечтал.

Как только он станет достаточно силен, все изменится.

Думая о будущем, Хурокан ухмыльнулся.

И в это время он достал и надел свою хахве маску.

★★★

Зелено-чешуйчатый Ящерочеловек щебетал своим языком, поскольку перед ним стоял враг. Перед его глазами стоял Скелет Воин с головой Ящерочеловека.

Эти двое просто уставились друг на друга, с мечами в руках на перевес. Они не проявляли признаков вражды.

И прервало все это...

Щелчок, щелчок!

Звуки двух поспешных щелчков.

Как только они прозвучали Скелет Воин пришел в движение. Он держал свой меч, пока легко и непринужденно бежал к Ящерочеловеку. Затем он нанес удар вниз.

Лязг!

Ящерочеловеку не составило труда парировать меч Скелета Воина.

Сразу после того, как их мечи разошлись, Ящерочеловек направил свое лезвие к груди Скелета Воина. Скелет Воин отклонился назад, чтобы избежать удара и начал отступать, увеличивая дистанцию с Ящерочеловеком.

Ящерочеловек не планировал давать ему уйти. Он последовал за отступающим Скелетом Воином и взмахнул мечом. Чтобы заблокировать его удар, Скелет Воин в ответ взмахнул своим мечом.

Лязг!

В соприкосновение двух мечей, звучали звуки столкновения металла.

И среди всего этого шума...

"Активировать Шлем."

Была произнесены ключевые команды.

"Костяной Доспех."

Наблюдая за сражением, Хурокан прочел заклинания. Затем из лба Скелета Воина выросло два рога. Его грудная клетка и позвоночник начали расширяться, и ранее пустые внутренности грудной клетки начали заполняться. Скелет Воин преобразовался, смотрелось, словно он носил белую броневую пластину.

А глаза Скелета Воина обернулись красным пламенем.

Его аура тоже изменилась.

Он начал размахивать своим мечом и напирать на противника.

Лязг, лязг!

Ящерочеловек не смог избежать этих стремительных атак. И принялся орудовать своим оружием пытаясь их отбить.

Непрерывный металлический звон останавливался на миг, лишь для того, чтобы снова начать свой перезвон.

Клин!

Визг сцепленного металла начал заполнять окружающий воздух.

И в этот момент Хурокан начал действовать.

В мгновение ока Хурокан приблизился к Ящерочеловеку. И быстрым движением...

Удар!

Провел своим мечом по коже Ящерочеловека.

Укравкой подкравшись, его удар не нес в себе большой силы. Его меч лишь на дюйм проник через кожу. Учитывая размеры и толщину кожи самого Ящерочеловека, ему этот удар не нанес никакого урона.

Однако этого было достаточно.

Хурокан, под своей хахве маской сделал удовлетворительную улыбку.

Ящерочеловек отреагировал на нападение Хурокана. В своем безвыходном положении, он лишь уставился на Хурокана.

Но это все.

Хотя Ящерочеловек щебетал своим языком и злостно пилил его взглядом, но большего он сделать не мог. Он был не в том положении, чтобы свободно нападать на Хурокана.

Уже то, что он повернул свою голову было его ошибкой.

Меч Хурокана был наполнен проклятьем Метка Демона и его эффектом уже пришел в действие.

Характеристики Ящерочеловека уменьшились на 10 %.

С 20 % баффом от Шлема Безумия, Скелет Воин мог на равных сражаться с Ящерочеловеком. А после потери 10 % характеристик, Ящерочеловек уже не мог за ним поспевать.

Клиин!

Меч Ящерочеловека стал потихоньку сдавать назад, и он поспешно снова повернулся к Скелету Воину.

Удар!

Хурокан еще раз нанес удар мечом в сторону Ящерочеловека.

Чинг!

В этот момент Скелет Воин парировал удар Ящерочеловека.

И он открылся.

Свист!

После этого Скелет Воин свободно нанес свой удар. Лезвие вонзилось в плечевой сустав Ящерочеловека, на ее месте появилась обильно кровоточащая глубокая рана.

А Хурокан продолжал свое дело.

Удар, удара!

Хурокан атаковал Ящерочеловека, нанося удар по одному и тому же месту, расширяя рану.

Krrrrr!

Ящерочеловек щебетал языком, корчась от боли. В этот момент Хурокан отступил, а Скелет Воин еще раз бросился на Ящерочеловека. После этого, Хурокан вызвал другого Скелета Воина. Затем сражение продолжилось.

Скелет Воин под эффектом Шлема Безумия продолжал свое сражение, а это время Хурокан и недавно призванный Скелет Воин многократно атаковали ящера с разных сторон.

Рвущаяся чешуя, плоть, скрежет костей и все это в одной гамме звуков. Это звучала приближающаяся смерть Ящерочеловека.

★★★

"1 минута 22 секунды."

Перед тающим трупом Ящерочеловека, Хурокан проверил, сколько времени ушло на сражение.

"Ничего себе."

"Я удивителен, не правда ли?"

Время, что ушло у 20 уровневого Хурокана, на убийство 30 уровневого Ящерочеловека, не превысило 90 секунд.

Ящерочеловек не был монстр-боссом. У него не было высокой выносливости или защиты, и он не был монстром крупного типажа. Но это был монстр, которого хорошо скоординированная группа из 3 человек убивала за 3 минуты. Другими словами, текущие навыки Хурокана были сопоставимы с хорошо скоординированной группой из 3-ех человек.

Даже Хурокан был удивлен. Если бы он выбрал класс мечника как в прошлом, то ему бы потребовалось минимум 5 уников, чтобы достичь подобного результата. Еще и оружие тоже должно было быть Уникального ранга.

И это учитывая, что Хурокан вообще не подвергал себя никакому риску за все время сражения.

'Я не думал, что Шлем Безумия и Костяной Доспех будут так хорошо сочетаться вместе.'

Все это благодаря его Скелету Воину, хорошо сыгравшего роль танка.

На используемом лице, Шлем Безумия вызывал крайнюю агрессию. Отступление им не ведомо. Благодаря тренировкам Хурокана, Скелеты Воины демонстрировали высокие навыки уклонения в ближнем бою, что прямо влияло на их боеспособность.

Наконец, Скелеты Воины приобрели большую силу от защиты Костяного Доспеха. Благодаря этому Скелетам Воинам наносилось значительно меньше урона, следовательно, тратилось меньше маны. Хотя потребление маны Костяным Доспехом не маленькое, но выгода все равно присутствовала. Это было особенно полезно, при сражении с более сильными монстрами, чем Ящеролюди.

В любом случае, раньше позицию танка на удержание монстров занимал сам Хурокан.

"Лучшее завершенное формирование."

Именно этого добивался Хурокан.

Чувство, когда все идет по твоим планам, всем доставляло удовольствие.

Так же и для Хурокана.

"Нет причин останавливаться на достигнутом."

Иногда наступали такие деньки. Дни, когда охота шла хорошо! Это было не обычным явлением. Так что надо было брать все от таких дней.

'Хорошо, оставим поиски яйца на завтра. Не похоже, что сегодня я смогу что-нибудь с этим сделать.'

Хурокан. Охота на Болоте Ящериц началась на всю катушку.

И не заняло много времени, когда его сражения привлекли внимания окружающих.

★★★

"Я говорила тебе, не стоило нам сюда приходить."

"Я так устала. Унни, давай просто вернемся."

"Да, давайте уже вернемся."

Эта группа из трех человек была довольна уникальна. Она состояла только из девушек игроков. Выглядели они потрепанными. Грязь на них показывала, что они испытывали большие трудности при прохождении болотистой местности. Но внешние данные у них были на высоте. Конечно, в "Полководце" внешность немного отличалась от реальности, но они были достаточно хороши, чтобы в обыденной жизни на прогулке поражать своей красотой прохожих. Они действительно были хороши собой.

"Подумайте, через какие лишения мы прошли, чтобы добраться сюда. Мы не можем вернуться после убийства всего 5 Ящеролюдей. Это будут слишком большими потерями!"

На жалобы этих двух, подняла голос третья, казалось, лидер в их группе.

"Ладно, выдвигаемся дальше. Вставайте."

"Я устала."

"Мы находимся в игре. Как ты могла устать? Вставай!"

Неохотно, эти две девушки встали, и продолжили идти. А потом они увидели нечто удивительное.

"Ничего себе! Посмотрите туда!"

"Кто он? Невероятно, откуда здесь появился подобный эксперт."

Они удивленно стояли и наблюдали за шокирующим сражением игрока с Ящеролюдью.

Смотря за его сражением, лидер их группы чарующе улыбнулась.

"Как на счет этого? Давайте встанем под его опеку."

Словно эпидемия, улыбка лидера стремительно перешла к ее подругам.

Встреча с другими игроками были не редкими случаями на охоте, конечно, если ты не в специальном подземелье.

То же и в "Полководце". Так как земли "Полководца" были огромны, охотничьи места являлись горами и другими обширными областями, то столкнуться с другими игроками было сложно. Но даже так можно было хотя бы несколько раз да встретить случайных игроков, даже в самых непопулярных локациях.

Встречая кого-нибудь, ты испытывал больше радости, нежели осторожность. После долгого пребывания в утомительной ситуации, вызванные непрерывными сражениями, игроки испытывали чувство родства при встрече с другими. В зависимости от ситуации, некоторые даже приняли решение вступить в группу и сотрудничать.

"И-извините!"

И в этом столь непопулярном охотничьем уголке, Хурокан столкнулся с группой игроков.

Чтобы быть точным, то они сами к нему подошли.

"Привет."

Хурокан на данный момент, только убил Ящерочеловека и ждал пока он растает. Услышав голос, Хурокан повернулся, чтобы поприветствовать девушку, с которой был уверен, он точно не знаком. Девушка была настоящей красавицей. Длинные, прямые и красивые черные волосы, что заставляли мужчин обратить на себя внимание. Хурокан

оглядел ее сверху донизу.

Она носила блестящую, серебряную броню поверх платья. С ее прямыми темными волосами и хорошо сделанным полуторным мечом, снаряжение ей служило больше для дизайна, нежели защитой. Она экипирована, чтобы привлекать взгляды окружающих, а не монстров.

Хурокан переместил свой взгляд на девушек позади.

Позади красивой мечницы была маленькая, симпатичная жрица и высокая, коротко стриженная магесса, с лисьими глазами. Он мог точно сказать, что остальные две девушки тоже снарядились лишь ради стиля. Вдобавок к этому, их грязная одежда привлекла внимание Хурокана, оно говорило о том, что они испытывали некоторые трудности.

Заканчивая свои наблюдения, Хурокан пришел к выводу.

"Какого черта?"

Так как Хурокан стал медленно возвращаться к своим делам...

"Ты охотишься здесь один?"

Девушка игрок сразу задала вопрос.

В любом случае, эти три красивые девушки с интересом подошли к Хурокану. Это было редким зрелищем. Нет, эта ситуация намного превзошла редкий случай, потому что в реальной жизни такого с ним не происходило. Конечно, были времена, когда одна очень интересная особа интересовалась им. И это был явно не очень хороший интерес.

'Что-то я внезапно вспомнил об этой суке, Чой Суйлин.'

Это было первым случаем, когда девушка интересовалась им, и этот интерес перевернул всю его жизнь. Ну, а после этого заинтересованность Хурокана к красавицам... сильно поостыла.

И так...

"Чего ей надо?"

Сомнения, вот что было у него на уме.

Так, вариант с подошедшей краснеющей девушкой просящей его номера отпадает. Если бы она интересовалась им как человеком, то это было бы опасно. Дело не в его внешности. Пусть он не красавчик, но сейчас это никак не относилось к делу. В конце концов, он сейчас в хахве маске. Все дело в его стиле. Если бы она заинтересовалась его гротескной, ужасной манерой одеваться, то вероятно, ему не стоит с ней связываться.

Так что Хурокан ничего не ответил. Он просто смотрел на девушку через свою хахве маску. Их взгляды встретились, и девушка очаровательно улыбнулась.

"Я наблюдала за твоим сражением с Ящерочеловеком. Это было удивительно."

Хурокан еще ничего не ответил, а девушка продолжала его восхвалять.

"Даже Топы позавидовали бы твоим навыкам. Я тоже чуть не попала под тво..."

"Чего тебе надо?"

В первый раз ответил ей Хурокан равнодушным тоном.

"Ах, мое имя — Илья."

Представилась девушка, на заданный им вопрос.

"И?"

Прервал ее Хурокан. Это одна из форм отстранения. Он бы говорил все меньше, по мере продолжения ее диалога. Конечно, говорить меньше чем сейчас не получится. Так что, если бы Илья продолжала говорить, Хурокан просто проигнорировал бы ее.

"Мне жаль спрашивать вас о таком при первой же встрече..."

Она все таки решила перейти прямо к делу.

"Но, пожалуйста, помогите нам закончить наше задание."

"Пожалуйста!"

Тоже поспешно добавила маленькая жрица вслед за Ильей. Они стояли с печальным выражением лица и щенячьими глазами, парни обычно легко велись на это.

Хурокан тоже человек, его сердцебиение ускорилось. Но это отличалось от заинтересованности в противоположном поле.

'Чего? Вы серьезно? Эти стервы просто хотят повиснуть у меня на шее словно пиявки.'

С такой ситуацией сталкивался каждый игрок в онлайн играх, хотя бы раз. Девушки, что просили помочь им, просто потому что они были симпатичными. Но для Хурокана нечто подобное было просто абсурдным. Если бы он желал играть с девушками в VR мире, то выбрал бы игры симуляторы или что-нибудь другое с более взросло содержащим контентом.

"Неужели выражение 'все хорошее когда-нибудь заканчивается' имеет здесь место быть? Эти дуры пытаются поиграть на моих нервишках?"

У Хурокана не было никакого желания выслушивать их просьбы. К тому же, из-за их абсурдных запросов у него испортилось настроение.

С того момента, как он столкнулся с неизвестным Топом в замке Бангз, он не мог загружать свои видео на YouTube и множество вещей находил для себя раздражающими. И вот, когда он наконец нашел время для охоты в столь замечательных денек, эта ситуация стала ведром холодной воды опрокинутой на его голову.

Так что Хурокан ответил им от всего сердца.

"Отъеб*тесь."

Хурокан не склонен к романтике, а джентльменом он и подавно не был.

В ответ Хурокану, Илья сцепила руки, словно молясь и слегка поклонилась.

"Пожалуйста, просто выручите нас с этим заданием. Мы наверняка вас отблагодарим."

Хурокан просто отвернулся. Он понял, что слова до них туго доходят. В подобных случаях лучше просто игнорировать. Он никогда не слышал, чтобы подобные ситуации завершались чем-то хорошим.

"Подожди!"

Илья схватила Хурокана за плечо. В этот момент Хурокан остановился и обернулся. Смотря на Хурокана лицом полным страданий...

"Всего 10... я прошу тебя. Мы не останемся в долгу. Пожалуйста, помоги нам."

Илья еще раз взмолилась ему.

Если бы в игре можно было плакать, то с ее щек уже давно бы падали слезы. А рядом стоял бы Станиславский и кричал бы: "Верю!"

На мгновение тихо посмотрев на нее, Хурокан открыл, до этого плотно закрытые челюсти.

"... мне надо всего лишь помочь вам в убийстве десятерых Ящеролюдей?"

Услышав это, Илья счастливо улыбнулась.

"Да!"

"Тогда я убью ровно десятерых."

★★★

Хурокан поклялся себе.

Что в этой жизни, он никогда и никому не доверится снова, и никогда не позволит себе снова присоединиться к другим.

И эта клятва не пустые слова, чтобы сбавить горечь в своем сердце. Со своими нынешними знаниями, реши он насладиться славой и богатством, то ему всего то стоило немного поумерить свою гордость. Но отказавшись от подобных поступков, он решил пройти свой тернистый путь.

"Эти суки..."

Думаете, он отказался бы от своей клятвы перед парочкой красоток? Нет, это невозможно, по крайней мере не в данном случае.

Тогда, почему Хурокан решил им помочь?

'Они лебеди снаружи, и гиены внутри.'

В тот момент, когда она схватила его за плечо, он изменил свое решение. Когда Илья схватила его за плечо, он понял, что не может освободиться из ее хватки.

Это означало одно, она была сильнее Хурокана.

Конечно, у Хурокана было меньше сил нежели у мечников его уровня. К тому же она не относилась к танкующему типу, она мечник, что вложила все характеристики в силу.

Другими словами, Илья дамагер. Так что Хурокан прекрасно понимал чего они хотели.

В группе из трех человек, танк жизненно необходим. Но их группа пришла в Болото Ящериц без танка?

Их самый большой промах, это обращение за помощью в задание, казалось столь важным, что они обещали ему компенсацию. Если бы задание было настолько важным, то они бы просто обратились за помощью в сетях, откликнулось бы достаточно хороших игроков. Конечно, это лишь в случае, если у запрашиваемой стороны имеются деньги... но так как они были теми еще красотками, то и деньги здесь не играли решающей роли. Нашлось бы достаточно игроков, что с радостью бы подскочили чтобы помочь группе красавиц.

И не смотря на все это, они попросили о помощи именно Хурокана? Это было откровенной ложью.

"Они нацелились на мою левую руку?"

Их целью был Хурокан. Иначе не нужно было бы идти на подобные крайности.

Однако, они явно не хотели убивать его своими руками. Если бы их план заключался в простом убийстве, они бы не стали к нему приближаться. А просто бы напали, когда он ослабит бдительность.

В текущей ситуации, они скорее всего намерены специально подстроить опасную ситуацию, и дать монстрам убить его.

"Эти суки еще хуже, чем те идиоты..."

Это была распространенная уловка. Некоторые пользовались радостью при встрече других игроков. Так что произойди какой-нибудь несчастный случай в сражение с монстрами, и это не будет считаться ПК. Это был действительно грязный метод. В конце концов, пойти на такие трудности чтобы просто прищурить всего одного игрока.

Ну, Хурокан в любом случае не намеревался отпускать эту группу хитрожопых интриганок.

Он был не в настроение.

'Будьте готовы расстаться со своими руками, будучи уличенными во лжи.'

Он планировал сам их обчистить.

"Давайте проясним ситуацию. У вас имеется опыт сражения с Ящеролюдьми?"

"Мы убили нескольких до этого."

"Сколько?"

"Хм... двоих. После этого мы попали в болото. Так что все закончилось нашим бегством."

"У вас есть жрица и маг. В чем проблема?"

"Дело в том... что я не могу действовать как танк, так что у них не было возможности, чтобы использовать магию, а мана жрицы тем временем продолжала заканчиваться. В конце концов мы ничего не могли сделать."

'Ну конечно, ваше снаряжение ведь предназначено для охоты на людей, а не на монстров. Вы здесь, потому что — это самое лучшее место для осуществления вашей задумки и поэтому вы пришли сюда, но вы не встретили ни одного идиота, что клюнул бы на вашу приманку. Скорее всего именно в этот момент вы натолкнулись на меня. Из ваших уст не вышло не единой правды.'

Хурокану едва удавалось сдерживать гнев в своей сердце.

"Тогда вы знаете как заманить Ящеролюдей?"

"Да! Хотя бы это мы умеем."

"Хорошо, тогда заманите их в указанные точки, а дальше я с ними разберусь. Сами не вмешивайтесь в мое сражение. Маг должна лишь обеспечить отступление, когда я отдам команду. Кстати, если жрица благословит моих скелетов, то вечеринка закончится. Ясно?"

Илья кивнула головой, а потом добавила еще пару слов.

"Спасибо, что согласился на нашу эгоистичную просьбу... огромное спасибо."

"Спасибо, Оппа!"

Одна из двух выразила ему свою благодарность, пытаясь задобрить Хурокана назвав его "Оппой". Последняя девушка слегка наклонила голову. Любой парень улыбнулся бы благодарности трем красивым девушкам.

Хурокан тоже улыбнулся.

Он сделал это специально.

"О, кажется эти стервы привыкли к этому. Думаю, это будет забавно. В любом случае, они дорого заплатят за это."

Хурокан знал их намерения, и ничего кроме холодного отношения, он к ним не испытывал. Любой, кто знакомился с такими вещами, глубоко в это затягивался. Это было похоже на азартную игру. Даже осознавая, что это губительные поступки это было забавно и вызывало азарт. Ведь они в VR играх, а значит они не будут осуждены законом.

"При их то внешности, неужели ни нашлось более достойных занятий? Зачем было начинать заниматься подобными вещами в "Полководце"..."

На этом моменте Хурокан остановился.

'Если задуматься над этим, то в "Полководце" едва ли наберется горстка адекватных красавиц.'

Вспоминая о всех тех красавицах, что он встречал в "Полководце", лишь малая их часть была нормальной. И Чой Суйлин, что была самой красивой девушкой из всех что встречал Хурокан, была еще большей...

'Блять.'

Вспоминая Чой Суйлин, настроение Хурокана резко погрузилось на дно. Он вспомнил об одном неприятном лице. Из-за своей красоты забыть ее было трудно. Она действительно является врагом всей его жизни.

"Тогда мы заманим их сюда. Подождите здесь."

Хурокан не потрудились выслушивать то, что говорила Илья. Он просто помахал рукой. После этого девочки направились вглубь болот.

Их план пришел в действие.

★★★

"Унни, ты хочешь повиснуть на нем как пиявка или ограбить его под чистую?"

На вопрос своей младшей сестра Илья незамедлительно ответила.

"Конечно мы ограбим его."

"Но я не думаю, что он сильно богат. Не лучше было бы в начале позволить убить ему еще 10 Ящеролюдей? Если мы посильнее постараемся, то могли бы весь день висеть на его шее."

Добавила своих мыслей маг.

"Некромант не тот класс, что может обойтись без денег. Ты ведь видела стиль его сражения? Для того, чтобы так поднять своих Скелетов Воинов, у него в распоряжение должно быть как минимум три или четыре Уникальных предмета."

Илья добавила еще кое-что.

"Ты видел его ожерелья? Где ты видела ожерелье, с настолько большим драгоценным камнем?"

Маленькая жрица стала все обдумывать. Пусть она часто видела ожерелье с драгоценностями, но в самом "Полководце" она встречала их редко.

"Если задуматься, то я действительно не встречала еще подобных камней".

"Только взгляни на его манеру одеваться. Его снаряжение на совсем другом уровне. Прибыль от его грабежа будет огромной."

"Но какова будет расплата? Если он так богат, то за ним кто-то должен стоять."

"Если бы все было так, то он бы не ходил здесь один. К тому же, мы ведь не собираемся убивать его сами."

Илья многозначно улыбнулась.

"Просто произойдет небольшой несчастный случай. Из-за того, что мы случайно привлечем слишком много монстров."

Другие две тоже улыбнулись наблюдая за ее улыбкой.

"Я всегда думала об этом, но унни наверное самая красивая стерва во всем "Полководце"."

Илья рассмеялась.

"А ты?"

"Я третья."

"А ты не плоха собой, ты знаешь?"

Сейчас это трио смеялось. Но смех был короткий. Ибо один из Ящеролюдей уже заметил их и стал потихоньку приближаться.

Заманить свою цель это настоящее искусство.

Привести свою цель к требуемому местоположению задача потруднее, нежели первоначальные представления об этом. К тому же, у каждого монстра в "Полководце" были свои особенности. Среди них были те, что посылали сигналы своим товарищам или возвращались, если отходили слишком далеко.

Даже самая обширная информация о конкретном монстре не помогала избежать несчастных случаев. Это неизменный фактор даже для Топ-30 Гильдий. На прямых трансляциях можно было часто увидеть, как вспыхивали сражения из-за неудавшегося

приманивания. Это добавляло свою изюминку. Несчастные случаи, что шли вразрез с заранее подготовленными планами держали зрителей в напряжение.

Не говоря уже о том, что в Болоте Рептилий было намного труднее приманивать монстров. Ящеролюди были очень агрессивны. Другими словами, если ты бежишь с одним Ящерочеловеком к определенному месту, а рядом будет проходить еще один, то ты просто напросто приведешь к месту двух Ящеролюдей. В таких ситуациях это не рассматривалось как приманивание монстров. Это было преследованием.

То же относиться и к нынешнему моменту.

Девять.

В группе с тремя красавицами Хурокан одолел девять Ящеролюдей. До сих пор все обошлось без сучка без задоринки. Их группа испытала недостаток в танке, но Хурокан и его Скелет Воин, превосходно заполнили этот пробел.

В действительности Хурокан сам проделывал всю работу. Другие три девушки были столь неопытны, что смотрелись словно бабочки порхающие на ветру.

И тут!

"Помогите!"

Илья бежала с двумя Ящеролюдьюми на хвосте. Подбегая к Хурокану, она попросила у него помощи. Хурокан щелкнул пальцами дважды, и Скелеты Воины, которые находились в состоянии боевой готовности, повернули головы к Ящеролюдям. Огонь в их глазах сверкал, когда они устремились к двум Ящеролюдям.

Илья пробежала мимо Скелетов Воинов оказавшись в безопасности.

Позади нее...

Лязг, лязг!

Слышались звуки сражения.

"Что произошло?"

Спросил ее Хурокан сквозь весь этот шум.

"Я-я столкнулась с проблемой."

Продолжила Илья с запутанным и примирительным выражением.

"Я столкнулся с группой Ящеролюдей. В конце концов мы трое вынуждены были разделиться..."

Хурокан попытался спросить у нее более подробных объяснений.

Однако...

"Извините, я очень сожалею."

Попросила извинения Илья, не дав Хурокану вставить и слова. Она так и продолжала просить прощения. Она делала это с таким слезным выражением лица. Видя чего она добивалась, Хурокан решил ничего не говорить.

"Давай с начала разберемся с этой ситуацией. Я не смогу справиться с ними двумя в одиночку. Мне потребуется твоя поддержка."

"Конечно!"

Илья наконец улыбнулась. Ее улыбка вместе со слезным выражением лица делало ее до жалости красивой. словно распускающийся цветок после сильного дождя.

Глядя на ее лицо Хурокан не мог ничего сказать. И не только Хурокан, любой мужчина нашел бы для себя невозможным давить на нее в такой ситуации. Хурокан лишь молча посмотрел на нее с мечом на перевес. Он готовился к сражению с Ящеролюдьюми. Смотря на спину Хурокана, улыбка Ильи скривилась.

"Хех, он мой."

Это была удовлетворительная улыбка.

"Что и ожидалось от красавицы моего уровня."

Ее улыбка, словно у рыбака поймавшего рыбку на крючок.

У нее были некоторые беспокойства. Навыки Хурокана были явно ненормальны. Пусть не выходили за рамки разумного, но его три Скелета Воина тоже были не обычны. Она чувствовала, что заманить Хурокана в ловушку с монстрами будет делом не легким.

Но ее беспокойства не продлились долго.

Для Ильи обман игроков приносил куда больше удовольствия нежели охота на монстров. Используя свою внешность и навыки она пробивается через стены, что парни-игроки поднимают в своих сердцах и заманивает в ловушку, чтобы монстры убили их. Ей приносило огромное удовольствие играть с мужчинами, при этом не беспокоясь об ответной реакции. Подобными забавами могли наслаждаться лишь девушки, и только в ВР игре.

Сначала это начиналось с шутки, легкого спора. "Кто первой сможет одолеть того парня-игрока?" Вроде пари. И в мгновение ока все дошло до нынешнего момента. Это стало единственной причиной, для чего она играла в "Полководец".

Перед Хуроканом, что воздвиг вокруг себя неприступную крепость, эта забава усиливалась в разы. Его холодные и короткие ответы поджигали в ней чувство азарта. Илья хотела увидеть как он падет больше, чем его снаряжения.

И это не займет много времени. Скоро Хурокан падет.

"Скоро они будут здесь."

Остальные две девушки тоже приманили нескольких Ящеролюдей. Неважно насколько впечатляющим был Хурокан, но в одиночку справиться с четырьмя Ящеролюдьями ему не по силам. Иначе его бы здесь не было.

'К тому же, что же произойдет если Хурокана или одного из его Скелетов Воинов 'случайно' поразит сильная магия.'

Смотря в спину Хурокану, Илья облизнула свои губки словно истинная змея.

"Ах!"

Воображая сцену, что должна была скоро произойти; Илья чувствовала как мурашки бегут по ее коже. Хотя такой функции не было в "Полководце", но она была уверена, что могла это почувствовать. В Реальном мире ее руки были покрыты в мурашках.

"Как же я обожаю это чувство."

Это чувство. Ради этих чувств она отдала "Полководцу" много денег. Это чувство эйфории не встретишь в реальном мире. Не говоря уже о том, что они переступили бы закон, но здесь его не было!

Конечно, работа еще не завершена. Работа рыбака не закончится, пока он не вскрыет брюхо своей рыбе.

Илья устала на Хурокана и его вызванных Скелетов Воинов, пока они яростно сражались с Ящеролюдьями.

Удар!

Внезапно, тяжелые звуки поразили ее словно молния.

"А?"

Перед ее глазами предстала сцена беспомощных Скелетов Воинов сражающихся с Ящеролюдьями.

"Что случилось?"

Скелеты Воины, которых она видела до сих пор, не проигрывали Ящеролюдям даже в поединке один на один. Она все задалась вопросом, сколько же денег он должен был вложить в них, что бы так поднять своих Скелетов Воинов. Если бы у нее были деньги, она бы при возможности тоже была бы не прочь поиграть за Некроманта.

И вот внезапно Скелеты Воины стали проигрывать.

Они не просто проигрывали. Их просто уничтожали.

Крошится! Крошится!

Мечи Ящеролудей легко ломали костяные щиты Скелетов Воинов.

Раскололся!

Под непрерывным градом атак Скелеты Воины ломались на части. Кроме того, Скелеты Воины даже не могли контратаковать. Все равно что мешки с песками.

Илья стала волноваться.

Все шло не по плану.

Хотя Ящеролюди должны были убить Хурокана, но это шло в разрез с ее планами.

Внезапно...

"У меня кончилась мана!"

Крикнул Илье Хурокан. Как будто этого было недостаточно, Хурокан подбежал к Илье и снова повторил.

"У меня не осталось маны. Пожалуйста, выиграй для меня немного времени, чтобы я успел ее восполнить."

"Что ты будешь..."

"Просто выиграй мне немного времени. Мы в критической ситуации, так что пожалуйста, возьми на себя роль танка на некоторое время."

Илья не могла отказаться от запроса Хурокана. Все знали, что Маг без маны в "Полководце" бесполезен.

В конце концов, Илья с неохотой быстро устремилась в сторону Ящерочеловека.

Наблюдая за тем, как Илья приближалась к Ящерочеловеку, Хурокан тихо ухмыльнулся.

"Кого по вашему вы пытаетесь ударить в спину?"

До сих пор все произошедшее было в ожиданиях Хурокана. Хотя существовала вероятность, что они все-таки уйдут после убийства десяти Ящеролудей, но Хурокан был готов поставить свою жизнь на то, что они попытаются ударить его в спину.

Это закон "Полководец". Здесь не существовало таких понятий, как начать все с чистого листа. Поговорка гласила, однажды вор — всегда вор. Те, кто наслаждался ПК, заполняли ПК свою жизнь и те, кто любил подставлять других, заполнял этим всю свою жизнь. В "Полководце" такие вещи не менялись. Для этого не было никаких оснований.

В момент когда Илья приманила за собой двух Ящеролудей, Хурокан уже понял, что их план пришел в действие. Несомненно, другие две лишь приманили бы ему еще больше.

Ему не требовалось это видеть, чтобы точно знать об этом. Они приготовили 'бомбу', в виде Ящеролудей, и когда Хурокан будет с ними сражаться они 'случайно' заденут его своим заклинанием. Они могли бы даже 'по ошибке' использовать Исцеление на его скелетах. Да неважно, они все равно бы потом лишь дружно посмеялись бы над смертью Хурокана. Память о сегодняшнем дне послужила бы им еще одним сокровищем в их коллекции.

И нет никаких вариантов, при которых Хурокан позволил бы подобному произойти.

Так что он...

"Они идут."

Кинул 'бомбу' обратно им в руки.

Это было просто. А если точнее, то он просто не стал забирать ее у них.

Хурокан щелкнул пальцами.

Щелчок, щелчок!

Один, два.

Щелчок!

Три!

Трижды щелкнув пальцами.

Скелеты Воины стали танцевать посреди сражения.

Зомби танец Майкла Джексона — Thriller показал себя на поле битвы.

★★★

♪♪" Cause this is thriller□, thriller night ♪♪

Майкл Джексон — Thriller. Этот шедевр кулаком ударил по груди и барабанным перепонкам Хурокана. Только Хурокан мог слышать песню.

По сути, Илья видел лишь как Скелеты Воины что боролись на ее стороне, внезапно выпрямили свои две руки и начали качать ими из стороны в сторону.

Не говоря уже о том, что она ни разу не видела видео Майкла Джексона — Thriller.

"Что?"

В этой смешной ситуации она запаниковала. Она не могла понять, что произошло.

Как раз в это время прибежали две ее подруги.

"На помощь!"

Как и ожидалось, эти две тоже привели по Ящерочеловеку, и попросили о помощи. Но когда они увидели сцену перед ними, они тоже впали в панику.

Между этим Ящерочеловек легко избавлялись от танцующих Скелетов Воинов. Их головы слетали с плеч от взмахов меча, а после их тела просто падали. И так продолжалось пока наконец не упал последний Скелет Воин.

Ящерочеловек щебетал языком. Он еще не удовлетворен. Он жаждал больше крови. И сразу же переключился на Илью, которая уже была занята одним Ящерочеловеком.

Лязг!

Илья вслепую размахивала своим мечом лишь бы парировать меч Ящерочеловека.

Наблюдая за этой сценой две ее подруги нервно переглядывались.

"Что происходит?"

"Почему унни сражается?"

Их лидер находился в опасности.

С другой стороны, Хурокан, который предположительно должен был оказаться на ее месте, стоял у нее за спиной и пританцовывал.

Было не трудно понять что произошло.

"... дерьмо."

"Он все понял?"

Наблюдая за сценой перед собой Хурокан ярко улыбался.

"Боже, я обожаю некроманта."

Он изменил режим защиты Скелетов Воинов с уклонения, на стандартный блок щитами. Поэтому то они и стали словно мешки с песками сражаясь против Ящеролюдей.

Всего лишь маленькая уловка.

А в последний момент он приказал им танцевать.

"Клянусь, я должен залить это видео!"

Первоначально, он не планировал приказывать им танцевать. Он хотел вернуть их в первоначальную форму ядра.

Однако его настроение не позволило ему это сделать.

Если бы эти девушки действовали прямо и просто решили отобрать у него монстров, то он действовал бы соответственно. Но они решили ударить его в спину. Они решили играть роль союзников, чтобы потом подставить его.

И тем самым вызвали гнев Короля.

После этого Хурокан перестал действовать. Находясь на приличной дистанции он заговорил с красавицами.

"Вокруг много болотистой местности, так что я бы порекомендовал вам сражаться, а не бежать."

Девушки ничего не ответили. Ошеломленные тем, что их планы раскрылись они лишь продолжали молча стоять.

Лязг!

У Ильи вообще не было времени слушать Хурокана. Все ее внимание было сконцентрировано на сражение с Ящеролюдми. Ее ноги по щиколотку были погружены в болото. А в болоте было очень трудно перемещаться. И еще труднее бежать. Может это бы и получилось у нее, будь она на некотором расстоянии от них, но побег посреди сражения невозможен. Это все равно что специально подставить спину своему врагу.

К тому же она едва справлялась с одним Ящерочеловеком, а когда присоединился второй все стало совсем плохо. Она чувствовала как начинала сходить с ума.

Тоже касалось мага и жрицы. Теперь, когда они не могут сбросить гнавшихся за ними Ящеролудей дела принимают скверный для оборот. Смогут ли они выиграть в поединке один на один? Может для мага это и возможно, но точно уж точно не жрице. Ей требовалась помощь. Однако единственным кто мог бы помочь им...

Был Хурокан.

У конечно он не собирался им помогать.

Вместо этого он просто дал им небольшой совет.

"Есть один мультфильм вышедший 30 лет назад под названием 'Правдивая история Красной Шапки'. В нем говорится о том, что случается с лгунами, посмотрите его."

Это был действительно бесценный совет.

"П-погоди!"

На чьи-то оклики Хурокан лишь помахал рукой в ответ и пошел дальше по своим делам.

Видя, что он не обращает на них никакого внимания, все три одновременно выговорили.

"Черт!"

Это были их последние слова.

В Болоте Рептилий встретилось два игрока. Однако эти двое находились совсем в разных положениях.

Первый стоял прямо и гордо, в то время как второй припал коленями к земле. Руки последнего держали Скелеты Воины, поскольку его глаза были испещрены колотыми ранами.

"Ты, я клянусь, что отплачу тебе сполна..."

Стоя на коленях он с ненавистью процедил сквозь зубы напротив стоящему человеку. Стоявшим игроком был конечно Хурокан. Нося свою блестящую броню Хурокан искренне

ухмылялся проклятьям стоящего на коленях игрока.

"Да, конечно. Если ты хочешь принести мне еще парочку дорогих снаряжений, то приходи. Я буду ждать. Увидимся через 48 часов. Спокойной ночи. Сладких снов~!"

После этого Хурокан посмотрел на трех Скелетов Воинов окруживших стоявшего на коленях игрока.

Щелчок, Щелчок!

Хурокан дважды щелкнул пальцами, два Скелета Воина покрепче схватили руки игрока. А оставшийся Скелет Воин занес меч над его головой.

Удар, удар!

Как будто одного раза было не достаточно, Скелет Воин нанес два последовательных удара. Хурокан же просто продолжал безучастно на это смотреть. Вместо бесчувственного, правильней было бы сказать, что Хурокан уже забыл об этом сражении. Он только запомнил его порядок.

"Этот 15-ый."

Две недели прошло, с того момента как Хурокан прибыл в Болото Рептилий. После событий первых двух дней, Хурокан сосредоточился на повышение уровня. Результат был впечатляющим, за это время он поднял 7 уровней. Учитывая, что среднестатистическому игроку требуется один месяц, чтобы подняться с 20 уровня по 30, то скорость прокачки Хурокана была... чуть быстрее Топов.

Однако охота, это не единственное чем он занимался.

"Почти по одному каждый день."

Он подвергался нападению. И не раз, а целых девять, в общей сложности 15 игроков.

"Господи, это ведь даже не реал. И все лишь для того, чтобы повыдываться перед девушками в ВР мире? Если им так нравятся девушки, то почему бы не поиграть в симуляторы или игры свидания вслепую?"

"Хаа... я так полагаю, что в "Полководце" действительно трудно найти адекватных людей."

Поводом для нападения была месть.

Три красавицы, что сблизилась с Хуроканом чтобы его обмануть, сами были обведены вокруг пальца. И вместо того, чтобы подумать над своим поведением, они подговорили других парней отомстить ради них Хурокану.

"Ну что за кучка гадюк. Ну, по крайней мере их навыки заманивания — просто высший класс."

Конечно, Хурокан не капли не жалел о содеянном. В любом случае, он их даже физический не тронул. Просто во время охоты произошел 'несчастный случай', что вызвали эти же девушки, а не сам Хурокан. На самом деле Хурокан им очень помог, нежели навредил. В конце концов, он убил девятерых Ящеролюдей для них. В любом случае он должен был быть вознагражден.

К сожалению, в "Полководец" не было место логике. Если три красотки обвинили странного человека, носящего хахве маску и кожаную одежду в нападения на них, то обязательно бы нашлось несколько людей что поверили бы им.

Конечно, у большинства из них чувство справедливости вызывала не их совесть, а из маленький возбудившийся друг.

"Их актерское мастерство действительно на высоте. Я бы не удивился, если бы в скором времени увидел их как новоиспеченных актрис."

Конечно, Хурокан мог бы с легкостью оправдать себя, но он не стал этого делать.

"Ну, если быть честным, то я очень благодарен им."

Усмехнулся Хурокан смотря на запястье polegшего игрока.

Именно по этой причине.

Хурокан не должен был оправдывать себя, без вариантов.

"Это обычный мусор, но если присмотреться к его снаряжению, то он должно быть в середины 30-ых уровней. Значит его снаряжение как минимум 30-ого уровня. Так что, если мне удастся заполучить Редкое снаряжение 30-ого уровня, то я... то сегодня вечером за ужином я смогу насладиться мясом."

Почему он должен говорить "нет" ходячему фарму у своего порога? Не говоря уже о том, что с них выпадало великолепное снаряжение.

Что еще важнее, Хурокан был силен сражаясь с монстрами, но он был чудовищно сильнее при сражениях с людьми. К тому же, с трудом ли найдутся хорошие игроки среди толпы идиотов пытающихся порисоваться перед группой красавиц.

Конечно, Хурокан не забывал напоминать себе.

"Если они продолжают докучать мне еще недели две, не меньше, то они должны будут заплатить достойную этому цену. Если я поймаю их снова, то отсеку им голову и сыграю с ними в футбол."

Хурокан желал преподать им урок при первой же возможности. Иначе они никогда не успокоятся.

В любом случае, по этим причинам Болото Рептилий, что считалось Адом среди остальных игроков, Хурокану приходилось чуть ли ни Раем.

Он быстро набирал уровни, к тому же к нему добровольно приходили люди, чтобы пожертвовать ему своим снаряжением. Лучшего охотничьего угодыя просто не сыскать.

"Тц."

Спросите почему?

Хурокан снова почувствовал сожаления. Ведь скоро он должен был оставить Болото Рептилий. В конце концов, он не мог оставаться здесь вечно.

"Какая жалость."

Хурокан поднял свои часы и посмотрел на них. Он очень привык к этому месту, и решил посмотреть сколько ему осталось. Скоро ему пора уходить.

"3 уровня до того как я покину это место... надеюсь я смогу побыть здесь еще хотя бы 5 часов, прежде чем подниму их."

30 уровень.

Это было текущей целью Хурокана. Как только он достигнет 30 уровня, он планировал полностью обыскать Болото Рептилий, чтобы отыскать Яйцо в Гнезде. Если он не найдет его?

Тогда у него не будет выбора, кроме как двигаться к следующему месту. Он не мог долго топтаться на одном месте. Нет, он не был абсолютно уверен в области своего поиска. Однако, даже если Болото Рептилий не будет местом выполнения его задания, то он в любом случае не расстроится.

"Если эта локация не является областью задания Яйцо в Гнезде... то я собираюсь залить все видео, что здесь наснимал."

Если бы это место не было тренировочным тестом упомянутым Ахимбри, то значит не стоило бы беспокоиться о тех подошедших к Хурокану игроках. В этом случае было бы

неплохо залить в сеть все отснятые видео.

Хурокан извлек бы выгоды из обеих вариантов.

Думая об этом, уголки рта Хурокана поднялись в улыбке. После этого Хурокан потряс свой карман переполненный часами.

"Это было давно. Почему бы мне не обналичить свой налик?"

★★★

Тсссссссс!

Толстый кусок мяса упал на раскаленную сковородку и соблазнительный запах гари заполнил окружающий воздух. Можно легко предположить вкус горячего стейка по одному его запаху.

"Боже, как же давно это было."

Ан Джэюн не мог не улыбаться этому запаху.

"Хух! Какая жалость, что я не могу заодно с этим выпить пивка."

2.530.000 вон.

Именно такая сумма денег сегодня пополнило его банковский счет.

Он перевел все деньги, что имел до сегодняшнего дня на свой банковский счет. Пожертвования с YouTube и деньги от продажи материалов с Ящеролюдей. Конечно, все это лишь малая часть от его общей суммы. Все дело в выбитых часах.

"Я не могу поверить, что смог заполучить оружие Редкого класса, к тому же 35-ого уровня."

Оружие Редкого ранга 35-ого уровня было мечом. Один он стоил 800.000 вон.

"Я не могу поверить, что это было все, что он смог сделать с подобным оружием... что за пустая трата оружия, все равно что раскидывать бисер перед свиньями."

Именно благодаря этому оружию, сегодняшнее меню Хурокана сменилось с дешевого кофе и глюкозных леденцов на сочный, обжаренный стейк. После долгой белковой диеты, Ан Джэюн чувствовал себя особенно счастливым.

"Нет, я им благодарен, честно. Благослови их Боже. Именно потому, что они потратили столько денег на игру, я сегодня в состоянии так пообедать. Если увижу их в следующий раз, я даже поприветствую их. Возможно даже обниму."

Улыбка на лице Хурокана казалось никогда не пропадет. Ан Джэюн был очень счастлив. Он чувствовал как воспарил прямо в небеса. После приготовления стейка, он поместил его в тарелку с макаронами и с салатом из картошки, которые купил в соседнем супермаркете.

Большой глоток!

Но лишь положив мясо в рот, он почувствовал себя на вершине счастья!

И в этот чудесный момент его счастья...

"Мм? Электронная почта?"

Все было разрушено, присланной ему электронным сообщением.

★★★

— Я глава отделения разведки Гильдии "Штормовые Охотники". Хахве маска Хурокан, я видел Ваши видео на YouTube. И был заворожен Вашими навыками и талантами. Поэтому мы, Гильдия "Штормовые Охотники", хотели бы пригласить Вас на официальную деловую встречу. Между 10:00 и 18:00 по Корейскому времени, не считая обеда с 13:00 к 14:00, скажите нам когда Вы будете свободны. Мы будем ждать Вашего ответа.

Что уж говорить, те, кто смог сделать себе имя загружая видео на YouTube получали

очень много внимания от различных групп — компаний по созданию видеоконтента, управляющих компаний и гильдий "Полководца", и т. д. Получить приглашение от одной из такой разведочной группы "Полководца" было почетной медалью для ютубера.

Такое предложение кого угодно осчастливило бы.

Однако получив подобную почетную медаль, Ан Джэюн почувствовал лишь горечь.

"Штормовые Охотники... опять это проклятое название."

Приглашение от их разведывательной команды не было чем-то неожиданным. Он уже получал предложения от управляющих компаний и гильдий. Если ты не был слепым, то легко смог бы понять, что сражения Ан Джэюна выбивались за рамки обычных игроков. Хотя большинство предложений поступало от безымянных гильдий, но он также получал приглашения и от хорошо организованных гильдий среднего размера. Он даже получал вопросы о том, как прокачать некроманта силового типа.

В этом плане, это было действительно грандиозным событием. Хотя страничка Ан Джэюна на YouTube становилась популярной, но не до той степени, чтобы привлечь внимание одной из Топ-30 Гильдий. Топ-30 Гильдии были заняты переполкой сорняков среди полученных запросов. Они бы не стали сами отправлять кому-то запросы от своего имени. Даже захоти они это сделать, им помешала бы гордость. Именно из-за их гордости они бы с трудом пошли на подобный шаг.

Однако он впервые получил предложение от одной из Топ-30 Гильдии. Большая часть ютуберов "Полководца" немедленно бы с ними связались. И были бы на седьмом небе от счастья.

Однако Ан Джэюн помнил все так же ясно, как вчерашний день.

"По крайней мере с этой сукой, я точно не буду идти рука в ручку."

Почему он оказался здесь?

Все это произошло из-за "Штормовых Охотников" и Чой Суйлин. Просто вспоминая ее лицо заставляло его скрежетать зубами. Ненависть, боль и отчаянье, что принесли ему она и остальные все так же ясно отдавались в закоулках его сердца.

Так что можно и не говорить о том, что Ан Джэюн ни за что бы не принял их предложение.

"Даже если вы представите нож к моему горлу... хотя не... я уже не раз бывал в этой ситуации."

По сути, это предложение закинуло в мусорный контейнер его хорошее настроение, ни больше, ни меньше.

"Эта сучка. По крайней мере она знает толк в хороших игроках."

Ан Джэюн немедленно удалил электронную почту. Затем он вернулся к еде. Однако он больше не наслаждался вкусом мяса. Он жевал ее словно пережевывал резину.

А в его глазах проглядывалась угроза.

Предложения "Штормовых Охотников" лишь подкинуло дров в пламя гнева Императора. Ан Джэюн помнил с чего все начиналось.

"Действительно, сейчас не время сидеть и наслаждаться мясом. Ан Джэюн, не думай, что можешь спокойно расслаживаться здесь, просто потому что получил немного денег."

Ан Джэюн уставился на стейк нанизанный на его вилку. Действительно ли стоит сейчас сидеть и наслаждаться вкусом этого мяса?

"Если я не удовлетворен тем, где я сейчас нахожусь, то в таком темпе это мой предел. Ан Джэюн, соберись тряпка!"

Нет.

Ан Джэюн. Его цель, это позиция номер один. Стать лучшим в "Полководце".

И чтобы стать лучшим, он должен был задвинуть все остальные за рамки. Жизнь полная богатства и славы могут подождать, пока он не достиг своих целей. А до этого момента... он должен быть голодающим хищником.

Ан Джэюн встал с места. И выкинул свой стейк с макаронами в мусорную корзину. Затем налил кипяченой воды и добавил горстку глюкозных леденцов в свой стакан.

Бииииип!

Лишь звуки чайника одиноко раздавались в этой тиши.

На 20-й день после прихода в Болото Рептилий Хурокан достиг своей цели — 30 уровня.

[Вы получили уровень.]

В момент получения уровня...

[Вы получили титул, "Охотник на Рептилий".]

Он получил новый титул. Все потому что он убил сотню Ящероловлюдей к моменту достижения 30 уровня.

Дальше.

[Ранг навыка Ядро Скелета увеличился до D.]

[Ранг навыка Метка Демона увеличился до E.]

[Ранг навыка Шлем Безумия увеличился до E.]

Три навыка одновременно увеличились в ранге. Титул "Охотник на Рептилий" и достижение 30 уровня значительно его усиливали.

Для Хурокана звуки этих оповещений были словно хором небес. С каждым новым оповещением он чувствовал как возвышался к небу.

Хурокан дрожа от волнения, плотно сжал свои руки.

"Да, все правильно! Все для Великого Палача Хурокана!"

По правде говоря, даже Хурокан был удивлен своими текущими успехами.

"Не могу поверить, что я побил свой прошлый рекорд на 4 дня."

В прошлом, для того чтобы подняться с 20 уровня до 30 у него ушло 24 дня. В течение всех 24 дней он играл в "Полководец" словно ходячий мертвец, не говоря уже о том, что он был не один. Тогда он был с Ким Донгсу, своим самым доверенным другом.

Хотя они не считали так по началу, но после достижения 30 уровня они стали верить, что смогут добиться хорошей жизни благодаря "Полководцу". Любые сомнения, что они имели, превратились в уверенность.

И это было обосновано. Ведь для усердного игрока потребовалось бы 30 дней для того чтобы преодолеть рубеж с 20-ого по 30-ый уровень, но им удалось сделать это за 24 дня. Разница в 6 дней — это разница в 20 %. Все равно что разница между бегунами пробегающими сто метровку за 10 и 8 секунд.

Но Хурокану удалось сократить это время еще на 4 дня.

20 дней!

"Хотя это не новый рекорд, но по крайней мере этот результат выше текущих Топ-100."

Он был очень этому рад. Ведь это доказывало верность его выбора, и означало, что он может работать гораздо быстрее Топов начавших 10 месяцев назад.

Хурокан обрел уверенность.

"Все правильно, я красавчик."

И одновременно ворчал.

"Я ведь могу теперь поесть мяса, не так ли?"

Все из-за выброшенного дорогого стейка пару дней назад. Вообще, он сильно пожалел о содеянном, когда начал принимать свою протеиновую смесь. Но как всегда, для сожалений было слишком поздно.

'Эх, я такой идиот.'

Хурокан выбросил эти болезненные воспоминания из своей гоовы.

"Мм?"

В это же время Хурокан заметил как где-то вдалеке что-то мелькнуло. Без колебания Хурокан вернул Скелетов Воинов в форму ядра и собрал их. А затем скрылся между деревьями.

"Найдите его!"

Именно в этот момент скрывавшиеся до этого игроки стали выбегать и направляться к тому месту, где стоял Хурокан.

"Мы должны найти его, и побыстрее!"

Игроки в спешке кричали. Сидевший на корточках позади дерева Хурокан наблюдал за кричавшим игроком. Это был его новый знакомый.

"Снова этот умственно отсталый."

Это был игрок, который пришел отомстить за трех красавиц, а после был раздавлен Хуроканом. На этот раз он пришел с двумя компаньонами.

"Ох, подарочки для моего 30 уровня отрастили ножки!"

Эти гости не могли расстроить Хурокана. Так что Хурокан медленно показался.

"Я здесь! Спасибо, что снова пришли меня навестить!"

После выхода из укрытия, Хурокан помахал рукой, чтобы его заметили.

Он был абсолютно уверен.

В том, что он в одиночку сможет позаботиться об этом трио. Нет, теперь Хурокан был не один. Сейчас с ним четыре подчиненных скелета заслуживающих абсолютного доверия. У него не было причин для беспокойств.

"Если повезет, то сегодня я снова отведаю стейк. В этот раз я его не выброшу. Неважно, что произойдет... агх, не могу поверить, что сделал что-то настолько тупое."

★★★

Сейчас на коленях в болоте стоял один парень. Его глаза были в полном беспорядке, словно после пыток. Находился он приблизительно в метре от Хурокана.

"Позволь мне спросить кое-что. Те шлюхи пообещали тебе поцелуй в реале, если ты меня поймашь? Или вы подписали контракт на засос? Иначе я не могу понять, какого хрена ты снова здесь?"

На вопросы Хурокана слепец не ответил.

"Только не говори мне, что ты действительно рискуешь своей жизнью ради какого-то поцелуя. Серьезно? Я имею в виду, жизнь в "Полководце" конечно не так ценна как реальная, но все же она того не стоит. Так что поведай мне, тебе действительно больше нечем заняться?"

"... сукин ты сын, ты думаешь, что сможешь уйти после всего этого?"

На дразнящие вопросы Хурокана парень ответил ему лишь угрозами, приходя в ярость. Конечно, его угрозы ничего не значили для Хурокана. На его счету это уже не впервой.

Хурокан усмехнулся. После этого Хурокан показал указательным пальцем на его левое запястье. И затем Скелет Воин рубанул по ней мечом. Скелету не удалось отрубить ее за раз.

В конце концов, он носил толстые, стальные перчатки.

Удар, удар!

Скелет Воин махал своим мечом слово рубил деревья. После нескольких ударов, испуская искры во все стороны, он все-таки отрубил тому руку.

Хурокал схватил отрубленную руку за запястье, снял часы, и положил их в карман.

"На этот раз я позволю тебе жить."

После этого, Хурокал ушел не нанося последнего удара.

"Пора уходить отсюда."

В Болоте Рептилий он провел время с пользой. Так что подошло время закругляться.

Что более важно, здесь было еще множество тех, кто искал смерти Хурокалу. Они даже сгруппировались против одного единственного игрока, и все лишь ради того чтобы повыделываться перед парочкой красавиц. Они относились к тем людям для которых методы не важны, лишь бы достичь желаемого.

Они преследовали бы его ради мести. И могли даже Топа нанять. В "Полководце" деньги многое решали. Поэтому Хурокалу следовало закончить все свои дела и оставить Болото Рептилий. К тому же Болото Рептилий больше не выгодно для Хурокала. Пусть оно соответствовало его уровню, но с его способностями он мог охотиться и на более высокоуровневых локациях.

Осталось всего одно незавершенное дело.

"Если я не смогу найти яйцо за эти три дня, то мне придется отступить."

Задание Яйцо в Гнезде.

Хурокал поставил 3 дня как крайний срок. В течение этих трех дней он бросит все свои силы на его поиске, и если у него ничего не получится, то он сдался бы и перешел бы к следующей локации. Если он не найдет его и там, то верным было бы вернуться обратно в Болото Рептилий.

Так же Хурокал собрал всю информацию касательно Яйца в Гнезде и провел ее анализ.

"Оно называется Яйцо в Гнезде, но я уверен, что речь идет не совсем об обычном яйце."

Хурокал предполагал, что искомое не являлось ни яйцом, ни гнездом.

Это задание является частью Оскверненного Графа. Значит все как-то связано со скверной.

"Возможно ли, что яйцо подвержено Скверне? Тогда что означает Гнездо?"

Яйцо монстра подвержена воздействию силы Скверны.

Для заметки, яйца Ящеролоудей было очень трудно найти. Все потому, что они являлись отдельными обработанными деталями, а не монстрами, поэтому искать их следовало словно сокровища. Поэтому Хурокалу еще нужно было их найти. К тому же, оно вряд ли относится к обычным яйцам в гнездах Ящеролоудей.

Как говорилось прежде, все было так или иначе связано со Скверной. Ахимбри не дал бы ему столь простое задание, как принести ему яйцо из обычного гнездышка. Хурокалу было нужно специальное яйцо из специального гнезда.

"Если бы мне только удалось обнаружить Оскверненного монстра..."

В данном случае ключевым моментом являются монстры с Титулом "Оскверненный".

С этим можно было гарантировать их причастие к заданию Оскверненного Графа.

Однако неважно сколько бы информации Хурокал не перерыл о Болоте Рептилий и замке Бангз, ему так и не удалось ничего обнаружить о мутировавших монстрах. Самой странной историей был сам Хурокал; очень странный некромант наводил беспорядки в

Болоте Рептилий.

Даже если бы кто-то и нашел мутировавшего монстра в Болоте Рептилий, то маловероятно что он поделится этой информацией в сети. В конце концов, столь редкие монстры роняли и редкие материалы для крафта. Так что обнаруживший скорее всего сам попытается его убить. В ином случае он просто продаст информацию о своей находке.

Доверять информации на сайте фанатов для решения этой проблемы тоже было бессмысленно. Это ни чем не отличается от покупки лотерейного билета.

Так что на данный момент у него есть только один ответ.

"Время делать ноги."

★★★

'Дерьмо.'

Хурокан изо всех сил делал ноги, ведь позади него бежало десять игроков.

"Поймайте его!"

"Не позволяйте ему уйти снова!"

Слыша озлобленные голоса позади, Хурокан покрепче сжал зубы.

"Боже прокляни этих имбицилов. Их не смущает страдать подобной херней из-за кучки девиц? Блять!"

Все они пришли за Хуроканом. Понимания, что в одиночку им с ним не справится, они решили объединиться в группу. Конечно, маловероятно, что они сами пришли ко этому выводу. Скорее всего сучка Илья и другие две шлюхи помогли им в этом вопросе.

В любом случае, сейчас в их группе насчитывалось 10 человек.

Это слишком много даже для группы идиотов, чтобы быть обманутыми девушками. И это группа сформировала план по поимке Хурокана, и текущий момент — это его реализация.

Хурокан бежал.

Неважно насколько был силен Хурокан, ему не под силам справиться с группой из 10 человек равных или даже выше его по уровню. А Хурокан не желал умирать смертью храбрых в бою.

Единственный ответ — бежать!

К счастью было три фактора, что гарантировали спасение Хурокана. Во-первых Хурокан был некромантом силового типа. Во-вторых, он знал каждый закоулок Болота Рептилий. И в третьих...

"Ты гребанный ублюдок!"

В самых критических ситуациях...

"Вызов Скелета Воина!"

Он мог призвать козла отпущения.

Вызванный Скелет Воин быстро заблокировал путь преследователям Хурокана. Как только Скелет Воин появился, мечники, что бежали за Хуроканом, замахнулись мечами в сторону скелета.

Взмах!

Хотя он избежал первого меча,

Раскол!

Меч второго мечника все-таки сломал ему лопатки.

Глухой удар!

Это он блокировал удар третьего мечника своим щитом.

Раскол!

Но следующий удар первого мечника сломал ему шею. Голова Скелета Воина упала на землю, и его отставшее тело послужило грушей для битья обозлившихся преследователей.

Глядя на убывающую ману, Хурокан произнес.

"Вы посмели обойтись так с моим слугой..."

Хурокан прикусил свои губы. Смерть была нормой для Скелетов Воинов. Так что было бы странно так выражаться по этому поводу. В конце концов, Скелеты Воины были неживыми монстрами. Однако несмотря на все это Хурокан испытывал негативные чувства наблюдая за разрушением своих скелетов.

Скелеты Воины были его верными слугами. Они никогда не предавали его, и они счастливо жертвовали своими жизнями ради него. Хотя все это происходило из-за комплектации их ИИ и Хурокана, что испытал горький вкус предательства, поэтому он относился к ним как к верным слугам и своим товарищам. Так что кровь Хурокана была слишком горяча, чтобы не гневаться при их кончине.

"Вы ублюдки, я запомнил ваши лица. Просто подождите. Скоро я приду собирать долги..."

Внезапно.

"Ха?"

Хурокан вздрогнул.

"Что это?"

Всему причиной послужила окружающая местность. Он никогда не видел подобного ландшафта прежде.

До сих пор Хурокан прогуливался по Болоту Рептилий как по своему заднему дворику. Так что здесь не было мест о которых он не знал. Не имея он представления об окружающей местности, он потерял бы свое преимущество.

Хурокан напрягся.

"Сброс? Область события?"

Если эта местность была той о которой он знал, то вполне возможен перезапуск. В "Полководце" растения и прочая живность имела свои позиции. Игроки использовали эту функцию, чтобы срубить деревья и вспахивать землю. Поэтому области изменялись в зависимости от ситуации. Но если в соседних областях отсутствуют игроки, то через определенное время область возвращается к своему исходному состоянию.

Область события очень походила на такие изменения. Эти области изменялись для проведения определенного рода события. В этих случаях можно было встретить определенных монстров или инст подземелья.

В любом случае Хурокан сконцентрировался на окружающей среде.

Попав в новую область он не знал в каких местах болото было глубже, какая часть подходила для сражения, или откуда можно было пересекать болота.

Перед глазами Хурокана предстало черное болото. И в момент когда он увидел его, Хурокана окутало чувство опасности.

"Если я подойду туда... то добром это не закончится."

Хурокан бросил одно Ядро Скелета к Болоту. А затем трижды щелкнул пальцами.

После появления в черном болоте, Скелет Воин стал пытаться танцевать, ведь его ноги были погружены в болоте.

А Хурокан между этим скрылся.

★★★

"Какого черта?"

Видя Скелета Воина танцующего в черном болоте, привело преследователей в бешенство.

"Этот чертов некромант. Он играет с нами..."

Они уже были раздражены Хуроканом, но теперь их гнев достиг своего предела.

Конечно, мечники сразу направились к нему. Они вошли в болото и стали беспощадно крушить Скелета Воина. Затем кто-то высказался.

"Не убивайте его! Просто вредите ему так, чтобы чертов некромант лишился своей маны. Некроманты бесполезны без своей маны так или иначе."

После этих слов трое мечников в болоте кивнули головами. А священники и маги вместе с остальной группой мечников стояло на страже. Их целью был странный некромант. Уже будучи убитыми им, они понимали, что нужно всегда находиться на чеку.

Внезапно.

"Хм?"

Священник, что полностью сосредоточился на черном болоте, моргнул глазами, словно что-то обнаружив.

"Что это?"

Он что-то заметил. Очень быстро монстр 6 метров длиной переплывал черное болото.

Ссссссс!

Монстр высвободил душе пробирающий звук, и приближался к мечникам, что разбирались с танцующим Скелетом Воином.

"Осторож...!"

Прежде чем священник выкрикнул предупреждение...

Пуууш!

Огромная ящерица вырвалась из черного болота. И с широко разинутой пастью она...

Глубокий глоток!

Целиком проглотила одного из мечников и снова скрылась в болоте.

Один из них исчез в мгновение ока.

"Ха?"

"Что только что произошло?"

В этом неожиданном повороте событий все наблюдатели замерзли на месте. Только Скелет Воин продолжал танцевать. Единственный не запаниковавший скрывался неподалеку от них и наблюдал за всем происходящим.

Это конечно был Хурокан.

В момент когда он мельком увидел монстра, Хурокан не мог не нахмуриться.

"Дракон Рептилоид. Не говорите мне, что 'гнездо' это логово Дракона Рептилоида?"

Дракон Рептилоид.

Как у монстр-босса 40-ого уровня, его защита, выносливость и атака в несколько раз превышала обычных монстров.

Характеристики монстр-боссов сильно превосходят обычных монстров.

Игроки формируют группы из трех и более человек охотятся на обычных монстров, а для охоты на монстр-боссов формируются более многочисленные группы. Именно это именуют рейдом.

Монстр-боссы появляются по разному. Есть те, кто появляются только на определенных

территориях — Область События. После смерти босса, он возрождается через случайный промежуток времени.

Последний рейд на Дракона Рептилоида происходил одну неделю назад.

Так что его появление в Области События было обычным делом. Хотя было очень странно Хурокану и его десяти преследователям попасть сюда, это было удивительным совпадением.

Только одного Хурокан не мог понять.

"Черное болото... оно всегда было таким?"

Все дело в черном болоте.

Так как он стремился добраться до 30-ого уровня именно в Болоте Рептилий, то Хурокан естественно знал о Драконе Рептилоиде. Он периодически проверял информацию о нем. Так же частенько давались объявления о начале рейда, где просили игроков воздержаться от вмешательства, чтобы не мешать набегу. Все время, что Хурокан провел в Болоте Рептилий, он тоже обходил рейд области на Дракона Рептилоида. Но он удостоверился, что собрал всю информацию о Драконе Рептилоиде, так же и о местностях в которых тот появлялся.

И черное болото там не фигурировало.

Другими словами, черное болото перед ним было особым случаем.

"Может ли это быть?"

В его голове мгновенно пронеслось задание Ахимбри. Упомянутое Ахимбри Яйцо, вероятно, будет яйцом в логове Дракона Рептилоида.

Только подумав об этом, Хурокан уже было хотел выматерится в слух.

"Не может быть."

Это было просто слишком абсурдно.

"Он ожидает, что я справлюсь с монстром, для убийства которого собирают рейд из 20-ти 40-уровневых игроков, и заберу яйцо из его логова?"

Трудность рейда на Дракона Рептилоида была не высокой. Он был относительно легким монстр-боссом.

Но даже так, осилить его в одиночку невозможно. Для начала, монстр-боссы не разрабатывались для убийства соло игроками или мелкими группами. Учитывая, что Ахимбри так просто выдал ему подобное задание, то это оправдывало жгучее желание Хурокана его проклясть

В любом случае, сейчас у Хурокана есть шанс.

Конечно, Хурокану будет очень тяжело его одолеть. Однако это возможно. Хурокан всегда сражался с монстр-боссами выше себя по уровню, и у него был большой опыт в сражениях с ними. Он имел больше навыков и опыта нежели у любого ветерана и про-игрока. Ну а поскольку Дракон Рептилоид был одним из наиболее легких монстр-боссов, то у Хурокана имелась возможность его убить.

Однако это все равно было невероятно опасно. Шанс на успех составлял менее 10 %.

Так что ответ очевиден.

"Да нахер оно мне надо..."

Это не стоило того, чтобы рисковать своей жизнью.

Вместо этого была другая возможность.

'Хм.'

Хурокан уставился на девяти стоящих в изумление игроков. Хотя они были потрясены

пропажей одного из своих товарищей, унесенным Драконом Рептилоидом, но это не заняло много времени, прежде чем они отступили назад и приготовились. Вскоре, от изумления они перешли в состояние боевой готовности и концентрированности.

"Ну, хоть какие-то основы в них заложены."

Хотя они и были идиотами, что были обмануты кучкой девушек и потеряли свое время и снаряжение Хурокану, но они имели 30-ые уровни. Добираясь до этого уровня они неизбежно сталкивались со множествами опасностями и сражениями.

Даже не зная лучшего плана действий, они инстинктивно понимали, что нужно делать в первую очередь.

"Черт побери. Всем собраться!"

Один из них пришел в себя первым, организовал свои мысли и отдал приказ.

"Это — Дракон Рептилоид! Ты хочешь с ним сразиться?"

Кто-то высказал свои сомнения. Вообще, это был глупый вопрос. Если бы он испытал себя в сражение, то подверг бы сомнению саму мысль о сражении.

"Даже если мы планируем отступить, нам все равно требуется собраться."

"А почему бы нам не попробовать? Что если выложимся по полной, то у нас девятерых появится шанс?"

Один из участников высказал несколько сумасшедшее предложение. Хурокан ухмылялся услышав издалека их разговоры.

"Идиоты. Вы меня то не можете поймать, а уже на Дракона Рептилоида замахиваетесь?"

В это же время два мечника, что стояли в болоте, повернулись и стали медленно выходить. Они понимали, что если подвергнуться нападению в болоте, то маловероятно, что они смогут хотя бы ответить, не то что уйти. Так что выбор был очевиден.

"Ты мой."

Наблюдая за всем этим, Хурокан не мог отпустить их так просто.

Хурокан дважды щелкнул пальцами. Взгляд в глазах танцующего скелета изменился. В них горело желание сражаться.

И к Скелету Воину...

"Шлем Безумия."

Хурокан подлил побольше топлива, чтобы сильнее разгорелось его пламя.

"Костяной Доспех."

А чтобы пламя горело подольше, он подкинул дров.

После заклинаний Хурокана наряду с алым блеском в глазах у Скелета Воина из головы выросло два рога. Его пустая грудная клетка начала заполняться, и на ее месте, подобно броне, выросли костяные пластины.

После этого Скелет Воин быстро устремился к двум игрокам, что повернулись к нему спиной.

Со всей своей агрессией, усиленной Шлемом Безумия, Скелет Воин стремительно приближался к двум игрокам.

"Осторожно!"

Увидев это, кто-то предупредил двух мечников. Два мечника тут же обернулись, чтобы узнать, что случилось.

"Дерьмо!"

Скелет Воин был уже на расстояние двух вдохов от них. Не имея выбора, один из мечников вынул свой меч и с горечью в голосе прокричал.

"Я возьму его!"

"Спасибо!"

Он решил пожертвовать собой, а другой от души отблагодарив его продолжил свой путь. Семь оставшихся игроков внимательно за всем наблюдали.

"Давайте поможем."

"Маги, подготовьте свои заклинания. Священники, приготовьтесь лечить!"

На данный момент они полностью сосредоточились на спасение своих союзников.

Видя это Хурокан усмехался.

"Это должно быть их первый рейд-босс. Спасение этих парней наименьшее из ваших забот."

Как будто отвечая на смешки Хурокана, Дракон Рептилоид появился с правого фланга от этой группы. Когда Хурокан заметил это, он быстро бросился в глубь болота.

★★★

Какова самое главное при набеге на монстр-босса?

На этот заданный вопрос, каждый ответил бы по разному. Некоторые ответили бы что присутствие хорошего мага, танка, что хорошо перетягивал бы агро, атакующие, что хорошо сражались бы на передовой или священники, что поддерживали остальных. Однако те, кто участвовал в бесчисленных рейдах на монстр-боссов не беспокоились о подобных пустяках. Они ответили бы по другому.

Устранение сторонних переменных!

Под переменными подразумевались любые агрессивные игроки или монстры не относящиеся к монстр-боссу.

Именно поэтому завлечение было очень важно. Прежде, чем начать охоту монстр-босса, квалифицированные гильдии или рейд группы сначала заманивали сторонних монстров подальше от босса.

Вспоминая абсолютно агрессивного Скелета Воина; он был самым большим и самым худшим переменным.

К тому же был он не обычным Скелетом Воином.

Скелет Воин находился под эффектом Шлема Безумия Е ранга. Скелеты Воины с такими характеристиками обычно вызывались некромантами на 40 уровне.

К тому же Скелеты Воины ежедневно проводили тренировки с Хуроканом один на один, что только ухудшало позиции врагов. Их способности к уклонению далеко превосходили те же возможности обычных Скелетов Воинов, средний мечник или ниже не справится с подобным.

"Черт побери этого скелета!"

Мало того, что он легко уклонялся от любых нападений, но он так же контратаковал в ответ. Против таково противника, мечник пускал в ход каждое ругательное слово в своем арсенале.

А в это время Дракон Рептилоид продолжал приближаться к семи игрокам, сгруппировавшихся словно кегли для боулинга. Замечая Дракона Рептилоида у них не было выбора, кроме как разбежаться. Иначе при столкновение их бы всех разнесли.

К сожалению, все было не так просто. Все потому, что они слишком долго отвлекались Скелетом Воином.

В конце концов...

Большой глоток!

Одного из священников Дракон Рептилоид все-таки проглотил.

"Бляять!"

Пока он исчезал во рту у Дракона Рептилоида, священник дико закричал. Это было в пределах нормы. Практический во всех рейдах присутствовала отборная брань самого разного рода.

Между этим Скелет Воин загнал своего противника в угол.

Получив приказ своего хозяина, он не показывал признаков отступления.

После наблюдения за Скелетом Воином, бежавший до этого мечник, что спасая благодаря жертве своего товарища, остановился.

"Черт побери!"

На суше семь его союзников вступили в схватку с Драконом Рептилоидом. В этом случае следовало бы пойти и спасти своего товарища самому. Думая об этом, мечник развернулся и побежал в обратном направлении по грязному болоту.

Внезапно, в спину игрока, что сражался со Скелетом Воином прилетела шаровая молния. Мечник, что бежал спасать его, остановился в ошеломление.

"Ты че творишь?"

"И-извини, это моя ошибка!"

Маг, что попытался помочь, в итоге попал в своего же мечнику.

"Ты умственно отсталый идиот, смотри куда кидаешь свои закарючки!"

Мечник сердито начал орать на своего союзника. Типичная ситуация неудачи.

★★★

У монстров имелись разные способности в зависимости от их типа. Самыми сильными среди них были монстра драконьего вида.

Монстры драконьего вида создавали гнезда.

Так называемое логово.

В этом логове имелись сокровища. С самого начала там там располагались различные материалы, а после убийства игроков они собирали выпавшие с них материалы к себе в логово.

Поэтому находились игроки, что вместо сражения с монстром просто прокрадывались к нему в логово.

Так сказать уводили добычу из-под носа.

Подобное часто происходило в "Полководце". Учитывая низкий риск и высокую прибыль, этого можно было ожидать. Пусть это была очевидная кража, но наказания за этим все равно не последует. К тому же видео подобных краж имели свою аудиторию, хоть и не такую большую как у самих рейдов. В конце концов, приключения со спрятанными сокровищами часто использовались в качестве сюжета фильмов, Индиана Джонс тому яркий пример.

Хурокан тоже имел подобный опыт.

Поэтому Хурокан оставаясь на высоте, перепрыгивал с дерева на дерево словно обезьяна, ища логово Дракона Рептилоида. Двигаясь, Хурокан вызвал Скелета Воина и оставил его стоять в болоте. Он служил приманкой и предупредительным сигналом. Если бы на Скелета Воина напали, то мана Хурокана начнет исчерпываться и этот даст ему понять, что Дракон Рептилоид уже в пути.

Спустя приблизительно 15 минут после начала поисков, Хурокан...

'Отлично.'

Хурокан заметил нечто похожее на дамбу бобра. Большое гнездо составляло приблизительно 400 квадратных метров, что было сопоставимо с загородным домом. Хурокан словно скалолаз стал подниматься в гнездо. В гнезде нашлось несколько материалов, металлов и драгоценных камней.

Среди них...

"Действительно ли это — яйцо?"

Кое что напоминало яйцо.

"Разве это не камень?"

Однако оно было больше похоже на камень, нежели яйцо. Овальный камень, если быть точнее.

Даже Хурокан немного запутался. Он думал, что найдя его сможет изменить его в монеты и поместить их в карманы. Но так как он не мог изменить это 'яйцо' в монеты, он просто обернул его и закинул себе за спину. Затем он поспешил скрыться из логова.

В тот момент мана Хурокана начала исчезать. Это послужило сигналом к тому, что Скелета Воина, которого он оставил чтобы отвлечь 9 игроков, убили.

Хурокан плотно сжал свои челюсти.

У него все еще осталось незаконченное дело.

★★★

К тому моменту, когда Хурокан вернулся на поле битвы, оно находилось в полном хаосе.

Признаки сражения Дракона Рептилоида отразились по всей местности. от брошенных магами заклинаний всюду полыхал огонь. Среди этого огня Хурокан заметил отблеск часов.

Хурокан осмотрел весь этот хаос и заметил кое-что, что избежало глаз Дракона Рептилоида.

"Что произошло?"

Это был оставшийся в живых.

Он был единственным оставшимся в живых, потому что затерялся среди своих мертвых союзников. А так как Дракон Ретилоид внезапно отступил, он смог выжить. Это было вызвано входом Хурокана в логово Дракона Рептилоида.

В некотором смысле, Хурокан был его спасителем.

Конечно, об этом этот игрок знать не мог. А даже узнай он об этом, то все равно не стал бы смотреть на Хурокана как на своего спасителя.

В любом случае, этот игрок находился в шоковом состоянии. И находил текущую ситуацию абсолютно... абсурдной.

Более десяти игроков собралось в группу ради мести. Подобные вещи были очень редки, даже в "Полководце". Поэтому он был уверен. Неважно, насколько удивительным был Хурокан, он не смог бы одолеть сразу десятерых.

Поэтому никогда бы он не подумал, что все примет такой оборот.

Он даже не мог рассердиться.

Он был просто потрясен.

И молча уставился на Хурокана. С другой стороны Хурокан осмотрел его руку и цвет его лица.

"Отравлен."

Вероятно ядом Дракона Рептилоида, правая рука игрока стала черной словно уголь, а на лице проглядывались неблагоприятные очертания. Будь рядом священник, то он бы

мгновенно был бы исцелен, но таких рядом не было.

Если оставить все как есть, то он несомненно умрет.

Конечно, если он захочет сразиться, то у него мог бы появиться шанс. В конце концов, загнанные в угол люди всегда самые опасные.

И несмотря на все это, Хурокан все же приблизился к нему.

"Полководец" — словно настоящий Ад, ты так не думаешь? Он сводит с ума в самых неожиданных местах."

Умирающий игрок внимательно посмотрел на приблизившего к нему Хурокана. Выглядел он не очень.

С одной стороны он хотел ударить Хурокана, даже если это ускорит его смерть. С другой стороны он давно потерял надежду. Он чувствовал, что все, чего бы он не сделал будет напрасным.

"Ублюдок..."

В конце концов, это было все, что он сделал.

Наблюдая за игроком перед собой, Хурокан поднес указательный палец к своей маске.

"Давай воспользуемся данной возможностью, что бы хорошенько запомнить одно очень важно правило. Видишь эту маску? Запомни ее. И когда увидишь ее снова — БЕГИ. Ведь если я увижу тебя первым... я заставлю тебя повторить, сказанные тобою слова."

В этот момент игрок с яростью поднялся, и замахнулся кулаком в сторону Хурокана.

Однако...

Удар!

Хурокан избежал его кулака и вонзил клинок ему в глаз, который можно было заметить в щели между его шлемом. И не раз. Он был беспощаден и словно машина наносил один удар за другим.

Скрежет!

Вытаскивая свой клинок, Хурокан задевал шлем, заставляя метал издавать неприятный визг. Этот звук, что слышал только Хурокан, был ужасающ.

Игрок давно уже принудительно вышел из игры.

И даже зная это, Хурокан продолжал месить его.

В конце его труп растаял, оставляя за собой лишь его часы, которые Хурокан быстро забрал.

"Если он продолжит донимать меня после этого, то это — война."

Это было тем, чему Хурокан научился в прошлом, сражаясь с Гильдией "Штормовые Охотники" и "Хахве маской", предавшим его. Просто убить их — недостаточно. Он должен был заставить их забыть о "Полководце" навсегда.

Конечно, Хурокан пока этого не достиг. Он знал, что вскоре за ним придет другая группа.

"В следующий раз, когда я тебя увижу — я снова убью тебя."

Хурокан еще раз повторил о своей мести и их наказание, а затем обернулся и посмотрел на черное болото.

Он долгое время смотрел на него.

Вскоре он повернулся, и на максимальной скорости побежал в противоположной от нее сторону.

Пока он бежал, он начал искать гильдии или рейд группы около замка Бангз. Найдя их он связался с ними.

"Дракон Рептилоид повторно возродился в Болоте Рептилий. Я продаю его точное местонахождение за 100 долларов."

Несколько минут спустя, он получил ответ.

— Номер счета?

Это было его последним делом в Болоте Рептилий.

В тот момент, когда Хурокан забрал яйцо, он начал без передышки бежать к замку Бангз.

"Быстрее, еще быстрее!"

Как только он прибыл, Хурокан быстро переоделся и направился к Ассоциации Завоевателей замка Бангз. Затем он быстро направился к комнате Ахимбри.

"Что это сейчас было?"

"Только что кто-то побежал наверх?"

У гиен на обочине не было возможности даже шелохнуться.

Причина спешки Хурокана была проста.

"Я должен прибыть быстрее, прежде чем они сядут мне на хвост."

Тест Ахимбри проводился в Болоте Рептилий, и Хурокан прошел этот тест. Если подошедшие до этого игроки снова заметят Хурокана, то они начнут действовать. Поэтому Хурокан желал побыстрее закончить все дела с Ахимбри, прежде чем они начнут искать игрока, получившего задание Ахимбри.

Хурокан быстро прибыл на этаж Ахимбри, и быстро вбежал в его комнату. Хлопнув дверью, Хурокан поставил яйцо на стол Ахимбри и тут же успокоился.

Ахимбри просто спокойно за ним наблюдал. Только спустя какое-то время он начал говорить.

"Ты прибыл быстрее, чем я ожидал."

Ахимбри проговорил это спокойным голосом, на что Хурокан склонил свою голову.

"Я старался изо всех сил."

Пусть он и ответил так, но внутренне Хурокан посильнее сжал свои челюсти.

"Быстрее, чем ожидал? Даже при том, что это заняло 20 дней?"

Хурокан направился в Болото Рептилий сразу же после получения задания от Ахимбри и провел там следующие 20 дней. Хотя большую часть времени он потратил на получения уровней ради выполнения задания Ахимбри, но Хурокан несомненно, пробыл там 20 дней.

И Ахимбри сказал, что это было быстрее его ожиданий.

"Что за сумасшедшая игра."

Понятие невообразимой в любых других играх. Означало "Полководец".

Но Хуроан быстро наострил уши и затер все случайные мысли. Он не хотел пропустить ни единого слова сказанным Ахимбри. Он должен был это сделать. Не каждому давалась подобная возможность поучаствовать в основной сюжетной линии. Вообще этот тест не был тем, с чем Хурокан смог бы справиться в одиночку. Даже найди он Дракона Рептилоида, у него не было бы возможности одолеть его в одиночку.

"Для начала, ты хорошо поработал."

"Спасибо сэр".

"Я хочу спросить тебя, знаешь ли ты что это такое?"

Словно читая мысли Хурокана, Ахимбри сразу перешел к делу.

"Нет."

"Я называя его Камнем Скверны."

"Так вот что это было?"

Хуроكان наконец-то понял, что он принес.

Камень Скверны!

Оно играло ключевую роль в основной сюжетной линии об Оскверненном Графе. Хотя он слышал истории о Камне Скверны, но видит он его впервые.

"Кто бы мог подумать, что именно его мне предстояло найти."

До своего возвращения в прошлое, он не мог даже понаблюдать за ходом выполнения заданий основных сюжетных линий об Оскверненном Графе или Аморальном Принце. В течение всего того времени он был занят поднятием своего уровня и записями своих видео.

"Если все действительно так..."

Хурокана внезапно переполнили ожидания.

Причина, по которой он помнил о Камне Скверны являлось то, что это был специальный материал для создания Уникальной Хроники точно такой же, как Ожерелье Преследователя Скверны. Конечно, он не мог использовать его прямо сейчас, Хуроكان просто не мог вспомнить всех деталей среди туманных закоулков памяти, он лишь помнил, что это был довольно сложный процесс. И сейчас у него не было возможности этого сделать.

В любом случае, если все сойдется, то на его голову упало еще одно целое состояние. Точно такое же как и Ожерелье Преследователя Скверны.

И если Ахимбри отдаст Камень Скверны Хурокану... то позже он смог бы продать его за огромные деньги.

Большой глоток!

Хуроكان был немного напряжен. словно он купил лотерейный билет стоимостью 100.000 вон и наблюдал за розыгрышем в прямом эфире.

Не зная обо всех мыслях Хурокана, Ахимбри продолжал говорить.

"Из-за подобных Камней Скверны, монстры подвергаются воздействию силы Скверны и начинают создавать проблемы окружающим."

"Тогда мне нужно найти виновника и наказать его. Я непременно сделаю это. Возможно я не достаточно силен, но я обязательно выведу виновников на чистую воду!"

"Поторопись и дай мне уже следующее задание!"

Умолял в своем уме Хуроكان. А в это время...

"Ты недостаточно силен."

Ахимбри вылил ведро холодной воды на голову Хурокана.

"Что?"

А после этого...

"Но у тебя есть потенциал. Сейчас самое важное для тебя это не сражение с ними, а обретение силы."

[Задание, "Учения Ахимбри (2)", начинается.]

И сразу после этого, он вылил на него ведро кипяченной воды.

.

"Ничего себе!"

Хурокану едва удавалось не закричать об этом вслух.

"Учения Ахимбри? Очередная книга навыка?"

Но терпение Хурокана...

[Вы получили Титул, "Ученик Ахимбри".]

"ЧТОООО!"

Быстро лопнуло, после очередного оповещения. Хурокан машинально подкинул руки вверх и выкрикнул. Казалось, словно он хотел обнять Ахимбри от счастья.

"Ммм?"

Наблюдая за действиями Хурокана, Ахимбри с серьезным лицом наклонил свою голову.

"Что это значит?"

Этот момент охладил пыл Хурокана и вернул его к действительности.

"Ах, это..."

Это было еще одним позорным моментом Хурокана в истории "Полководца".

★★★

[Учения Ахимбри (2)]

— Ранг: Уникальный

— Ограничение по уровню: Выше 30

— Описание: Посетите Ахимбри по достижению 40-ого уровня.

— Награда: Книга навыка, Кольцо Преследователя Скверны.

[Ученик Ахимбри]

— Увеличивает классовые характеристики на 3 %.

После прочтения двух последних оповещений Хурокан дрожал от радости.

"Боже мой, я действительно получил здесь титул Ученика Ахимбри?"

Об этом титуле мечтали все маги.

Ведь оно поднимало классовые характеристики в процентном соотношении.

Вместе с титулом Восходящей звезды, у Хурокана теперь имелось 6 % увеличение классовых характеристик.

И это не все!

"Это значит, что по достижению 40-ого уровня я получу еще одну книгу навыка?"

У него был шанс получить книгу навыка подобную Шлему Безумия.

"И я всего-то должен достичь 40 уровня."

Как только Хурокан достигнет 40-ого уровня, все это станет его. Мало того, что он сможет выучить призыв Голема, о котором он так давно мечтал, так он еще и Уникальный навык получит. К тому же у него появится возможность приступить к следующему заданию из основной сюжетной линии!

Лишь об одном он сейчас волновался.

В каком месте он сможет быстрее всего прокачаться с 30 по 40 уровень?

На верный ответ, у Хурокана ушла всего секунды размышлений.

"Мертвая Роща."

Мертвая Роща.

Это было устрашающее место, заполненное нежитью.

★★★

В Болоте Рептилий на данный момент было очень шумно. Деревья, что доставали до самых небес, были покрыты пламенем. Сцена, словно стояло целое море факелов освещающих черное болото, заставляя ее испускать зловещую ауру.

Посреди болота лежала огромная ящерица, которая напомнила дракона. Ее тело только начало таять, можно было легко определить что это был рейд-босс Болота Рептилий, Дракон Рептилоид.

"Наконец-то!"

Прозвучал громкий голос среди болота. Словно только ожидая его, со стороны

послышались другие голоса.

"Хах! Неужели все закончилось!"

"Это заняло много времени."

"Хорошо поработали ребят!"

"Мы наконец-то сорвали куш. Все отлично поработали!"

Это был голос игроков из рейд группы.

Они были гильдией специализирующей на рейдах, и были действовали у замка Бангз, Гильдии "Апом".

Это была группой игроков, что любила рейды, но назвать их талантливými было сложно. Вместо заработка денег, они просто стремились наслаждаться самой большой особенностью "Полководца" — рейдами. Они словно университетский кружок.

"Огромное спасибо. Вы лучше, чем описывались в слухах. Мы думали, что по крайней мере пятеро из нас полягут здесь, но никто не умер."

Как только сражение закончился, лидер рейд группы подошел к игроку и низко поклонился ему.

"Не стоит. Здесь все решали ваши общие навыки."

Перед кланяющимся лидером рейд группы, стоял игрок одетый в белую кожаную броню. Было очевидно, что он являлся высокоуровневым игроком, у которого не было причин для участия в набеге на босса 40-ого уровня.

Он был Помощником.

Если более официально, то — Рейд Помощником. Рейды в "Полководце" занимали основную часть. Однако и трудности в их выполнение тоже были велики. Нужно было собрать игроков, создать стратегию для рейда и поддержать координацию между всеми членами группы во время набега. Для этого требовалось иметь квалификацию. Для тех, кто хотел пойти в рейд, но не имел для этого должных навыков или умений, не оставалось выбора, кроме как нанимать человека с уже имеющимся опытом к себе на помощь. В "Полководце" их именовали Помощниками.

Они отличались от низкоуровневых пиявок, которых требовалось прокачивать. Сами помощники не участвовали в прямой охоте на боссов. Они направляли рейд группу, и гарантировали клиентам хорошо скоординированный набег.

В любом случае, нанимая Помощников, работодатель рассчитывает на получение хорошей прибыли. Но часто случались и обратные случаи. Несмотря на это, спрос на высококвалифицированных Помощников был всегда на высоте. В конце концов, лишь малая их часть действительно имело достаточный опыт в рейдах.

"Ах, точно. Хотя этого может быть мало, но все-таки, возьмите немного золота."

После завершения рейда Помощники получали вознаграждение от своих работодателей.

"В этом нет необходимости. Я буду рад получить лишь то, о чем мы заранее договорились."

Соискание хороших взаимоотношений тоже было общей практикой.

"Ну действительно, возьмите. Ведь это не так много, хотя бы на выпивку от нас да хватит."

Обычно, после такого обмена шутками, обе группы заканчивали свои дела с улыбками.

"Мне жаль."

Но на этот раз Помощник был непреклонен. Лидер посмотрел на выражение лица Помощника, в котором виднелось явное нежелание что-либо принимать.

Лидер группы все тщательно обдумал и положил мешок обратно в карман.

"Я так и думал — он не обычный помощник. Он слишком силен. Хотя предложенная сумма была не маленькой, но подобного явно будет недостаточно для найма Помощника его уровня..."

На данный момент лидер группы еще раз вспомнил свои подозрения по поводу Помощника, еще до начала рейда.

Обычно в рейдах, где принимали участия Помощника всегда вовлекались и брокеры. Брокеры узнавали местоположение босса и подготавливали нужного Помощника, а взамен брали за это комиссионные. С денежным круговоротом, что вертелось в "Полководце", зарплаты Брокеров и Помощников были выше ожиданий среднестатистического работника.

Конечно, сколько заплатить работодателю решалось лишь навыками выбранного Помощника.

И в данном случае, игрок, что стоял перед лидером группы был явно очень дорогостоящим Помощником. Хотя бывали случаи, когда на запрашиваемую сумму прибывали менее квалифицированные помощники, но чтобы наоборот... это было неслыханно.

"К тому же, говоря о нашем уговоре, я заберу все снаряжение нашедшее в логове Дракона Рептилоида."

К тому же в этот раз Помощник настоял на том, что бы собрать все снаряжение найденное в логове Дракона Рептилоида. Это тоже было неслыханным событием.

"Конечно."

Зачем он так рисует всего лишь ради логова какого-то Дракона Рептилоида? Хотя было общеизвестно, что в логовах монстров драконьего вида имелись множество дорогих материалов, но логова новорожденных драконов были пусты. Подобные рейд боссы стаскивали к себе в логово снаряжения убитых ими игроков. Так что для недавно возродившегося Дракона Рептилоида было маловероятно иметь множество сокровищ в своем логове.

И несмотря на все это, Помощник уделил особое внимание именно логову Дракона Рептилоида. Это было очень странным действием с его стороны.

"Давайте мы поможем вам найти логово."

Конечно, лидеру группы не было никакого до этого дела. Просто учитывая насколько дешево для него обошелся подобный помощник, он не мог сказать ему "нет".

"Все хорошо. Я сам смогу об этом позаботиться."

После этого этот Помощник обернулся и устался в черное болото.

"Кто бы мог подумать, что я смогу обнаружить Камень Скверны в подобном месте."

Все было именно так, как и подозревал лидер этой рейд группы, этот помощник не участвовал в подобных низкоуровневых рейдах.

Он был в совершенно другой категории.

Он являлся помощником Топ-30 Гильдий.

Для того, чтобы посетить это месту, у него была всего одна причина.

Черное болото. Здесь была вероятность найти Камень Скверны.

Другими словами, Камни Скверны были настолько важны, чтобы заставляли людей его уровня сделать ответный шаг.

"Оскверненный Дракон Рептилоид появлялся лишь на момент прохождения Теста Ахимбри и на момент активного задания Оскверненного Графа в течение одной недели..."

кто же это мог быть?"

После этого он пошел на поиски логова Дракона Рептилоида.

Но несколько минут спустя...

"БЛЯТЬ!"

Его крик встряхнул все Болото Рептилий.

У Хурокана были хорошие воспоминания о нежити.

Прежде, чем возвратится в прошлое, Хурокан и Ким Донгсу блуждали по охотничьим угодьям, чтобы дойти до 40-ого уровня, хотя они редактировали и загружали видео своей охоты, но славы этим себе не сыскали.

"Все должно быть потому, что наши уровни слишком низкие...", хотя они множество раз повторяли себе это, но они не могли не задаваться вопросом, а не переоценили ли они себя.

Все сомнения сдуло после видео их охоты на нежить. Видео Хурокана и Ким Донгсу, пролетающих через леса заполненные нежитью, набрало около 100.000 просмотров за месяц и послужило хорошим началом для старта Гильдии "Хахве маска".

Хурокан еще раз планировал использовать нежить в качестве фундамента для своего рывка.

Но для начала Хурокан определил порядок своих действий.

"Прежде всего мне нужно оружие."

Теперь, находясь на 30-ом уровне, он должен был подобрать себе подходящую экипировку. И самым важным было оружие.

"Для уничтожения скелетов лучше всего подходит тупое, дробящее оружие."

Дробящее оружие всегда было гораздо эффективней против монстров типа нежити, нежели острое, это даже новички знали.

Но конечно, ни один маг не использовал тупое оружие в ближнем бою для убийства нежити.

Поэтому...

"Хм?"

В это время Хурокан просматривал аукцион снаряжений, и нашел дешевое подходящее для него оружие.

[Молот Мага]

*Свойства

— Ранг: Редкий

— Магия +35

— Необходимый уровень: 30

— Необходимое условие: класс Мага

*Разное

— Это оружие было создано только для Магов.

Молот Мага.

"Что за идиот это сделал?"

Оно было просто смешным. Дробящее оружие, которое могли использовать лишь маги?

"Что вертелось у него в голове, когда он создавал его?"

Проще говоря, оно было абсолютно бесполезным. Никто в здравом уме не будет создавать подобное.

О его цене тоже нечего было сказать.

"Давай посмотрим... 550 золотых."

550 золотых.

Приблизительно 550.000 вон. Это была довольно высокая цена для оружия всего лишь 30 уровня. Однако на данный момент в "Полководце" цена в 550.000 вон за редкое оружие 30-ого уровня было словно дешевой распродажей. То, что оно еще не было продано, лишний раз демонстрировало его бесполезность. К тому же он повышал магию, а не интеллект. Когда маги делали выбор между магией и интеллектом, они почти всегда выбирали интеллект.

"Ну, не то чтобы я возражал."

Вот еще одно новоприобретенное преимущество некроманта силового типа. Он мог носить абсолютно бесполезное для остальных снаряжение.

Хурокаан немедленно приобрел его, теперь у него есть оружие в котором он так нуждался.

2000 золотых!

Столько стояли ядра, которые он себе заготовил. Если потребуется, то он купит и больше.

"Рыночная цена слишком высока. Если заменять всю экипировку... то обойдется это по крайней мере в 4.000 золотых."

Цена на снаряжения 30 уровня с хорошими характеристиками на магию и интеллект была очень высока. А Уникальные стоили десятки тысяч золотых.

В большинстве игр при повышение среднего уровня игроков, цена на более низкоуровневые предметы будет падать. Однако "Полководца" это не касалось. Из-за большого притока новых игроков цена только повышалась. Такой рост продолжится по крайней мере еще 3–4 года точно. В конце концов, сейчас в "Полководец" играло около миллиона человек, и число это абсолютно точно повысится до 10 миллионов.

Зная об этом, Хурокаан не жаловался на цену.

Вот только он искал более дешевую экипировку.

И конечно Хурокаан уже приметил парочку таковых.

"... Боже, кто создавал все эти вещи?"

★★★

Полосатая кепка с логотипом New York Yankees на ней, шипованная кожаная куртка, казалось, с концов прошлого века, обтягивающие цветочных шорты, резиновые сапоги, которые достигали самых колен и все это дополняла большая кувалда висящая у него на талии... Хурокаану больше не придется выкалывать глаза, все и так будут слепнуть от одного его вида.

После проверки всей своей экипировки, Хурокаан не мог не взорваться от стыда.

"Это уже слишком."

Хотя кожаный комплект Гоблина, который он носил на 20 уровнях и выглядел смешно, но ее хотя бы объединяло то, что оно было кожаным. Оно так и вызывало слова вроде: "у него очень странное чувство стиля!"

Но сейчас...

Даже комики не стали бы такое носить. Если раньше все это вызывало забаву и он мог выдать это за фишку. То сейчас... все было на совершенно другом уровне. Любой увидевший его просто передернется от шока.

Так как Хурокаан весь акцент делал на экономии каждой копейки, то он вообще не

рассматривал их сочетание.

А точнее, он не думал, что все будет так плохо.

"Какого черта? Что это за шорты..."

К тому же, его обтягивающие цветочные шорты НИКТО в здравом уме бы точно не надел.

"Оно должно быть тоже было сделано для игроков женского пола."

Оно было сделано для милых и красивеньких девочек. Но взрослому носить такое...

'Ну, по крайней мере, не нужно будет волноваться о том, как нарваться на ПК-игроков.'

Один его вид вызовет для него неприятности.

Хурокан был абсолютно уверен. Что до того как он достигнет 40-го уровня, найдется хотя бы один игрок, что докопается до него, хотя бы из-за его внешнего вида.

"Хааа, как только у меня появятся деньги, я тут же куплю себе утонченный комплект экипировки... ух."

Его ворчание на этом закончилось.

Хурокан сменил свою одежду на стандартную экипировку Ассоциации Завоевателей. Единственная разница, что теперь на его талии висел молот, а не меч. Он возвратился к своему бедному, слабо выглядящему виду.

"Вот теперь все готово."

Хурокан закончил менять свое снаряжение.

Он так же выбрал себе навык в Башне Классов.

[Призыв Скелета Мага]

— Ранг: F

— Количество Скелетов Магов для призыва: 1

— Вы можете вызвать Скелета Мага вместо Скелета Воина.

— Призвать Скелета Мага вы можете при помощи ядра.

Скелет Маг.

Проще говоря, из текущих 4 скелетов, что призывались при помощи навыка Ядро Скелета, один мог стать Скелетом Магом.

После повышения навыка Призыв Скелета Мага, Хурокан сможет призывать больше Скелетов Магов. Вместе с этим повысится и количество призываемых Скелетов Воинов.

Самое главное, что этот навык был ключевым при изучения Призыва Голема.

"На сколько хватит моей маны?"

Количество маны, требуемой для призыва Скелета Мага, было в полтора раза больше чем для призыва Скелетов Воинов. К тому же, Скелет Маг при использование магии тоже тратил ману Хурокана.

Пусть до сих пор все было в порядке, но Хурокан задавался вопросом, что он будет делать с Големом по достижению 40-го уровня. С нынешним ходом вещей, он был уверен, что его успехи сведутся на нет из-за отсутствия маны. В конце концов ему требовались снаряжения. Но с ростом уровня Хурокана, цены на снаряжения тоже будут расти. А чтобы компенсировать свой пробел, ему потребуются снаряжения, которые даже в "Полководце" считали уникальными.

Иначе его путь одиночки так и останется недостижимой мечтой.

Все это лишний раз показывает насколько путь Хурокана был переполнен трудностями.

Но конечно, путь, заполненный трудностями, тоже путь.

Со вздохом Хурокан потянулся к своей талии и взял в руки молоток. Благодаря

вложению всех своих свободных очков характеристик в силу, молот ощущался словно перышко.

"Я уже зашел слишком далеко. Если такого пути нет, то я просто создам его сам."

★★★

Это был Скелет Воин с головой быка. Два рога, выходящие из его вытянутого черепа, внушали страх. Любой знающий хотя бы основы "Полководца" мог сказать, что этот Скелет Воин был создан из редкого монстра 40-го уровня, Молотоглавой Коровы.

Возможно, потому что он был создан из Молотоглавой Коровы, Скелет Воин с чрезвычайной ловкостью и мастерством обращался со своим молотом. Используя свой молот, Скелет Воин ловко увернулся от нападения человека подобного скелета перед собой, а затем контратаковал пока он был открыт.

Удар!

Наблюдая как голова скелета улетела всего с одного удара, Хурокан прокричал.

"Ох! Хороший выстрел!"

Вместе с этим, Хурокан дважды щелкнул пальцами. Слово из риса муку, другие Скелеты Воины тоже начали крушить безголового скелета. Вскоре, упав на землю, тело скелета было полностью разрушено. Не успел скелет войти в бой, как его тело разрушено валялось на земле.

Наблюдая за развернувшейся сценой, Хурокан улыбнулся.

'Великолепно.'

Каждое ядро Молотоглавой Коровы для скелетов обошелся в 200.000 вон. Кости Молотоглавой Коровы были тверды, и как материал имел довольно высокий спрос. Но не смотря на затраченные деньги, Хурокан чувствовал, что поступил правильно.

"Угу, все так и надо, снесите им головы."

Пока Хурокан в восхищение на них засматривался, к нему приближался скелет с клинком в руке. Он приблизился к нему со спины.

Когда он достиг Хурокана, то стремительно занес над ним меч.

Свист!

Хурокан развернулся телом и уклонился от нападения. Слово это было так же просто как и дышать. А после этого он с молотом на перевес...

Удар!

Запустил голову скелета в полет. Его голова ударившись об соседнее дерево, прилетело обратно к Хурокану и своему телу. Безголовый скелет так же спокойно замахнулся мечом в сторону Хурокана.

В этом была особенность нежити. Потеря отдельных конечностей для них ничего не стоила. Даже без головы они спокойно видели свое окружение.

На деле же от этого их тела становились легче и маневренней...

Свист, свист!

А их атаки быстрее.

Но это все. Подобного недостаточно, чтобы застать Хурокана врасплох.

Хурокан нырнув вниз, легко избежал меча скелета. А после схватил лежащую на земле голову. Затем приблизив молот к голове, он начал наносить по ней удары.

Треск, треск, треск!

Он был словно буддистский монах, бивший по колоколу.

"Хороший звук."

В этом из заключалась суть охоты на монстров типа скелетов.

Чтобы убить нежить, требовалось нанести как можно больше урона, чтобы довести их значение жизни максимально близко к нулю. И очень важно было непрерывно наносить урон. Иначе они продолжили бы двигаться, даже если сломать им голову или бедро.

Поэтому и существовала такая фишка.

Непрерывно нанося урон по черепу, он атаковал скелета.

Это можно было делать даже на бегу. Главное чтобы череп тебя не укусил...

Хурокан посмотрел на него.

"Ух, они похожи на стаю диких собак."

Сейчас он сражался с двумя скелетами. Но ему рано было расслабляться.

Ведь они нападали группами.

Еще 10 скелетов вошли в поле зрения Хурокана.

Именно по этой причине на них было трудно охотиться. Хотя каждый мог убить одного скелета, но все скелеты в определенной области спешили друг другу на помощь. Сделай они это и вы быстро обнаружите себя окруженным.

А быть окруженным скелетами вызывало некоторую головную боль.

Поэтому не стоило ожидать, что после одного сражения все закончится. Нанеся достаточно урона по скелетам из одной области, следовало передвигаться другую. Конечно, если передвигаться куда попало, то вы просто соберете еще больше скелетов. Поэтому при перемещение было очень важно правильно использовать свою голову, иначе вас окружат.

Для Хурокана же это было так же естественно словно дышать.

Щелчок, щелчок!

Хурокан продолжал бить голову скелета, пока переходил к следующей области. Скелеты Воины тоже последовали его примеру.

В этот же момент Хурокану и его Скелетам Воинам заблокировал путь огромный скелет. Этот монстр был совершенно других габаритов, нежели те, с кем Хурокан сталкивался до этого.

"О, Скелет Воин?"

Высотой 3 метров, он носил шлем и нагрудник достаточно большой, чтобы покрыть всю его верхнюю часть тела. К тому же у него был щит и длинный меч, что соответствовали его размеру.

Это был Скелет Воин.

Это был редкий монстр, подобно Воинам Ящеролюдей. Его сила несравнима относительно обычных скелетов.

"Он только недавно возродился?"

Это было первое столкновение Хурокана со Скелетом Воином, с момента вхождения в Мертвую Рошу.

Скелет Воин заблокировал путь Хурокану.

Хурокан сразу же принялся анализировать Скелета Воина стоявшего перед ним.

"Его голова слишком прочна."

Из-за его высоты было невозможно выбить ему голову.

Пока Хурокан проводил вычисления в своей голове, расстояние между ним и Скелетом Воином продолжало сокращаться.

Скелет Воин первый нанес свой удар.

Свист!

Он взмахнул мечом по горизонтали, явно намереваясь убить Хурокана с одного удара. И тяжелый приближающийся звук, давал Хурокану понять, что это вполне возможно.

В любом случае. Хурокан пригнувшись всем телом избежал удара.

И в этот же момент...

Удар!

Он обошел Скелета Воина с левого фланга, и ударил своим молотом по его коленной чашечке.

"Еще раз."

После этого Хурокан обошел его со спины.

И пока Скелет Воин падал на свое колено, Хурокан еще раз ударил своим молотом.

Удар!

На этот раз сзади его правой коленной чашечки. Потеряв равновесия, Скелет Воин полностью упал вперед.

Схватили, схватили!

Как будто так и дожидавшись этого момента, его Скелеты Воины быстро схватили свои молоты. Затем словно молнии, они на всех скоростях устремились к телу гиганта.

Прыжок!

Двое из них даже подпрыгнуло в воздух, чтобы побыстрее добраться к телу. Их ловкость, была в дефиците у обычных Скелетов Воинов. И после этого их нападение продолжилось. Четыре Скелета Воина начали бить своими молотами, словно шахтеры работавшие киркой. Гигант не мог поднять своего тела, потому что Скелеты Воины раз за разом разрушали его.

Наблюдая за всем этим, Хурокан удовлетворительно улыбнулся.

"Я не знаю, кто вас всех поднял, но он проделал адскую работу!"

Конечно, Скелет Воин от такого бы не умер. Даже сейчас он быстро регенерировался. А между этим, группа скелетов, что преследовала Хурокана наконец-то его нагнала.

Хурокан обернулся и проверил их число.

"Семь? Трое отсутствует. В таком случае..."

Хурокан быстро закончил вычисления своего сражения. Он быстро засунул руку в карман и достав оттуда маленькое ядро, выбросил вперед.

После этого из нее вырос маленький Скелет Маг с черными костями.

"Огненный Взрыв!"

Хурокан выкрикнул заклинание для применения.

Скелет Маг поднял в высь свои руки.

Потрескивание!

Темно-красный огненный шар появился между его худыми руками.

Хурокан начал жестикулировать словно бросает шар. А Скелет Маг словно Атом из фильма Живая сталь стал копировать его движения.

Свист!

Огненный шар быстро полетел в сторону группы скелетов.

Взрыв!

Коснувшись тела скелета, оно взорвалось.

Взрыв нанес не особо много урона. Хотя оно взорвалось с телом скелета, но казалось, что он придет в себя в любую минуту. Остальная часть скелетов отделались лишь малыми травмами.

Однако взрыв вызвал беспорядки в их переднем крае, разбросав их.

Хурокан дважды щелкнул пальцами.

Затем четыре Скелета Воина Хурокана перестали крушить гиганта и повернули свои головы к группе скелетов. И быстро направились в их направление.

Семь разбросанных скелетов, против четырех хорошо скоординированных Скелетов Воинов.

"Я покажу вам реальную черепно-мозговую боль!"

Затем Скелеты Воины уже были перед Хуроканом!

В этом плане, победа была уже предрешена. Если бы это был реальный бой, то скелеты тут же сдались бы.

К сожалению для них, у них не было подобной возможности. Скелеты просто устремились на Хурокана и его четырех Скелетов Воинов. Не возвращаясь в общий строй, они просто двинулись к ним, каждый со своей позиции.

И обе стороны столкнулись.

Как результат — абсолютная победа Хурокана.

Огромное телосложение, толстая броня, ужасающий меч и сверкающие в шлеме, огненные глаза.

Все это особенности Скелетов Воинов. Они считались смертью с косой для игроков охотящихся в Мертвой Роще.

Однако тело Скелета Воина, лежащее на земле, совсем не выказывало подобных признаков. Его плечи и колени были сломаны, броня разрушена, словно отогрели его не раз и не два и меч его был сломан на две части. А его череп в шлеме, с горящими в них глазами...

Треск, треск, треск!

Находилось в подмышках у человека, носящего кожаную куртку, который раз за разом продолжал ее колотить.

Это было ужасно, а описать это было трудно. Если бы Скелет Воин обладал человеческими эмоциями, то он несомненно кричал бы от ужаса. Конечно, виновником этой сцены был Хурокан.

И казалось, он находился в плохом расположении духа.

"Эта проклятая мана."

Всего минуту назад он пребывал на седьмом небе. С самого начала сражения он чувствовал себя превосходно. Он был в еще лучших условиях нежели в Болоте Рептилий. И это не просто потому, что Хурокан хорошо знал это место. Его Скелеты Воины стали двигаться гораздо лучше. И их боевой опыт, что они накопили в сражениях, наконец-то стал проявляться.

Поэтому Хурокан решил.

"Снимем видео с стиле Формула-1!"

Он поставил себе высокую планку.

Убить 100 скелетов за 100 минут!

Конечно, Хурокан лучше всех понимал, что это невозможно. Но даже так, нет ничего плохого в том, чтобы ставить себе большие цели. В самом начале он убивал просто в удивительно быстром темпе. Он даже задавался вопросом, может ему действительно по силам достичь своей цели.

Однако его счастье, быстро превратилось в разочарование из-за хронического

недостатка маны.

"Я знаю, что я некромант силового типа, но моя магия все-таки не так низка, относительно остальных магов моего уровня..."

Дефицит маны.

Особенно истощали ее масштабные сражения. Когда он использовал Скелета Мага, чтобы ускорить свой темп, его мана улетучивалась в мгновение ока.

В результате он вынужден был распустить призванных Скелетов Воинов, поэтому Хурокан остался стоять один.

После уничтожения Скелета Воина, Хурокан быстро проверил свое окно характеристик. Оно ознаменовало конец его сражения.

[Хурокан]

— Уровень: 33

— Класс: Маг

— Титулов: 9

— Характеристики: Сила (190) / Выносливость (30) / Интеллект (101) / Магия (141)
141.

Это значения магии Хурокана на данный момент.

Большинство некромантов распределяло свои очки к магии в соотношение 1 к 4. Если игнорировать прирост от снаряжений, то оставалось бы 150 очков магии в чистом виде. Если учесть прибавку от титулов и снаряжений, то выходило приблизительно 200 очков. И конечно, если игрок будет увешан Униками, то это значение превысило бы отметку в 300 или 400 очков.

В сравнение со всем этим, по значениям магия Хурокана действительно отставала. Но оно оставалось вполне удовлетворительным, если учитывать то, что Хурокан некромант силового типа. Поэтому не было ничего удивительного в том, что он столкнулся с некоторыми трудностями.

И это.

"Получается у меня не будет проблем, если я буду двигаться в умеренном темпе, но если перейти в режим нон-стоп, то количество моей маны резко сводится на нет."

С такой проблемой мог столкнуться только Хурокан.

Его выступления были исключительными. Если сравнить с автомобилями, то Хурокан был бы Ломборгини. Поэтому нет ничего удивительного в том, что он столкнется с проблемами залив в свой бак обычное топливо, вместо премиумного.

'Тц.'

А вообще это была общая проблема. Никто не мог постоянно действовать на пределе своих возможностей. Большинство людей, что зарабатывало на "Полководце", поддерживали умеренный, но постоянный темп. Только в некоторых периодах они позволяли себе выкладываться на полную. Ведь "Полководец" является марафоном, а не спринтом.

И все-таки, ему претило чувство, что он не мог на максимум использовать все свои возможности.

И самое главное.

"По достижению 40 уровня, это станет серьезной проблемой."

По достижению этой планки, у него возникнут проблемы с призывом Голема. Нет, все дело не в самом Призыве. Просто по достижению 40 уровня, его навык Ядро Скелета обаятельно поднимется и у него появится возможность для призыва еще одного Скелета

Воина.

И он знал решение этой проблемы.

"Черт, если бы у меня только были деньги."

Деньги!

Все решилось бы само собой, если бы у него имелось нужное снаряжение.

Это было простое и очевидное решение, но у Хурокана на данный момент не имелось подобной возможности.

Тогда что ему делать?

Все дело в эффективности.

Он должен был воздержаться от напрасной растраты своей энергии. И должен был уделить весь свой акцент на увеличение эффективности. Даже сражаясь смело, настойчиво, и решительно, он должен был убедиться, что в своих сражениях он использует свою ману по минимуму. И чтобы сделать это, он должен был кое-что поменять, а именно...

"Мои навыки хороши, но не так же как в прошлом."

Снова ступить на передовую.

Из-за выступления Скелетов Воинов на переднем плане, он отступил от своей прошлой тактики. А ведь между приложением максимум усилий и быть лучшим, существует огромная разница.

Хурокан закрыл окно характеристик.

"Я не могу перекладывать всю свою работу на своих скелетов; мне следует взять все дела в свои руки."

★★★

Романи сейчас просто распирало от волнения.

"Невероятно!"

Из-за огромного количества скучных и неинтересных работ он сходил с ума от того, что заставлял себя над ними работать. Но после долгого периода ожиданий, он наконец-то заполучил клиента, который срывал ему голову.

Хахве маска Хурокан.

Он прислал ему огромное количество видео своих сражений, поэтому Романи просто выбрал наугад одно из них. Всего одно. И не смотря на это, он просидел целый час пересматривая этот ролик от начала до конца.

Оно было великолепным.

"Он просто несравним. Все это совершенно другой уровень!"

Он пропускал через себя бесчисленное количество видео роликов самых разных людей. Хотя, пожалуй каждый верил, что их поединки лучшие среди лучших, но Романи прикладывал огромное количество усилий, просто чтобы сделать эти видео хотя бы приемлемого уровня.

Однако видео Хурокана заставляли его дрожать от страха. Как ему сделать все еще лучше? Они сами по себе были великолепны!

"О боже."

Каждое его движение было словно искусство. Все остальные играли слишком грубо, словно рубились в приставку, но Хурокан был искусен, уклонялся от каждого выпада противника, а когда приходило время нападения или контратаки, то он становился словно машина. Наблюдая за всеми его уловками, волосы становились дыбом.

И самым удивительным...

"Они учатся у своего хозяина? Как они могут так сражаться?"

Были Скелеты Воины Хурокана, которые сражались не хуже него.

Можно и в одиночку красиво танцевать, но в тандеме это выглядит еще лучше!

И выбор противника тоже был великолепен.

Скелеты против скелетов!

Просто задумываясь о названии этого ролика он начинал волноваться.

И само собой, видео было очень завораживающим. Сколько гротескности, и сколько в ней очарования. Наблюдая за всем этим, Романи чувствовал как учащалось его сердцебиение.

Была всего одна проблема.

"Что с его снаряжением? Он специально это носит? Или у него проблемы с этим?"

Его стиль.

"Кто подбирал для него одежду? Или он сам все это выбирал?"

В любом случае, работа Романи заключалась в том, чтобы показать зрителю все его очарование. И он уже закончил свой сценарий.

И даже кое-что придумал.

"Череп для клоуна."

Название к этому видео.

★★★

Бейсбол, футбол, баскетбол, и т. д. Неважно что за вид спорта это был, существовало два фактора что больше всего волновало зрителей. Первый, это победа любимой команды. Второй... явление сверх новой. Подобные новички подогревали интерес не только отдельных фанатов, но и всю спортивную аудиторию в целом.

То же относилось и к "Полководцу". Оставалось всего два месяца до ее годовщины. Из-за недавних появлений сверх новых, аудитория "Полководца" была накалена до предела.

— Радиоактивный осадок — Ранг 10, Рони Джексон присоединяется к Гильдии "Гидра"!

— Машина — Ранг 3, Уго Санчес присоединяется к "Красным Буйволам"!

Недавно, именитые игроки с других ВР игры стали подключаться к "Полководцу", поэтому везде можно было заметить подобные заголовки, видео, и их интервью.

И как обычно, никто не интересовался красной ковровой дорожкой, но драгоценными алмазами, что взбирались по ней до самой вершины.

И больше всего привлекало.

Череп для клоуна!

15-минутное видео сражения Хурокана со скелетами в Мертвой Роще достигло 150.000 просмотров всего за 3 дня после загрузки. Это демонстрировало его безграничный потенциал и ознаменовало появление еще одной сверх новой. Поэтому было естественным, что в интернете стали появляться истории о Хурокане.

— Я видел, как этот парень в одиночку охотился в Болоте Рептилий. Это было удивительно.

— Я тоже это видел. Он всегда охотится один. Он единственный постановщик в своей пьес. Его праздник никогда не закончится.

— После увиденного я собираюсь создать себе некроманта.

— Что с его одеждой? Разве это не слишком?

— Скорее всего он делает это специально. Ну какой нормальный человек надел бы это?

Вероятно этим он пытается привлечь побольше внимания.

Получая столько различных отзывов, находились и те, кто был о нем не лучшего мнения.

"Что это?"

Чой Суйлин совсем позабыла о Хурокане, пока ее секретарь, Парк Суджи, не напомнила ей об этом.

Смотря его новый видео ролик он была поражена до глубины души.

Однако с окончанием видео, ее изумление обернулось подозрением. Она попросила Парк Суджи пригласить его и зная Парк Суджи, можно было гарантировать, что она это сделала. Однако спросив ее о результате, та ответила, что он даже не удосужилась ответить им.

Поэтому подозрения были оправданы.

Предложение о встрече пришло не от кого-нибудь, а от самих "Штормовых охотников". Чем бы он не был там занят, но имей он хоть каплю манер, то должен был хотя бы ответить им. И было предельно ясно, что дело не в его манерах, он сделал это нарочно.

Тогда получается?

"Он игнорирует нас?"

Не беря в голову его отказ. Высока вероятность того, что он игнорировал их. То, что от него не было весточки и появление его новых видео показывало, что он не отличал гильдию "Штормовых Охотников" от остальных мелкокалиберных гильдий.

При этом Чой Суйлин даже не задумывалась о том, что Хурокан мог с высока смотреть на "Штормовых охотников". И тем более, что у него имелись на них какие-то обиды.

В конце концов, это было невозможно.

Согласно ее пониманию, игроку "Полководца" было несвойственно подобное поведение.

Поэтому она искала на это различные ответы.

"Он часть другой гильдии? Если он скрытая козырная карта одной из других гильдий, тогда отсутствие его ответа имеет смысл."

Хурокан был частью другой гильдии и скрывал свою личность! Это и было ее ответом. Другие варианты для нее просто не существовали. Поэтому она считала это единственным верным ответом.

"Хмф."

И это лишь еще больше ее раззадоривало. Сокровища с владельцем или без него. Не имей сокровище владельца, оно бы потеряло определенную ценность, но в ином случае, оно придавало чувство азарта и возбуждение, при попытке его украсть.

"Когда он вырастет, то сможет стать тузом "Штормовых охотников". У него имеется такой же... нет, даже больший потенциал, чем у меня."

После этого Чой Суйлин еще раз включила видео "Череп для клоуна".

"2 минуты и 30 секунд."

Рассматривая результаты по тесту Восхождения, Ан Джэюн лишь покачал головой.

"Все еще не дотягивает до моих прошлых результатов."

Недавно, Ан Джэюн еще раз прошел тест по Восхождению. В первый раз было при покупке V-Gear модели в Peach Store. На второй раз результат составлял 2 минуты 41 секунду.

Но Ан Джэюн не был этому удивлен. Лишь небольшой горестный осадок. Почему?

Просто он ожидал подобного.

Это было очевидно. Уже долгое время Ан Джэюн не сражался ставя на кон свою жизнь. После предательства Гильдии "Хахве маска" он был вынужден покинуть "Полководец".

Затем был длительный период отдыха.

Даже после возвращения в прошлое, Ан Джэюн сменил свою тактику — в первую очередь своя безопасность. Хотя он рисковал при необходимости, но в любых других ситуациях он избегал излишнего риска.

Рост происходит посредством преодоления своих пределов. Чтобы пробежать 100 метровку за 9 секунд, в начале вы бесчисленное количество раз пробежите ее за 10 секунд.

В любом случае, после этого Ан Джэюн решил совершить толчок в "Полководце". Он стал работать усерднее, четче, и отчаяннее. Он проходил тест Восхождения каждый день, чтобы следить за своим продвижением. В результате не ушло много времени, чтобы вернуться к первому результату в 2 минуты 30 секунд.

Но не смотря на это...

"Я все еще отстаю на 10 секунд. Должно быть в те времена я сильно двинулся головой. Иначе как я это сделал?"

Ему было еще далеко до своего старого результата. Только сейчас Ан Джэюн начал осознавать каким он был монстром.

"И все-таки я лучший."

В то же время он четко понимал — не важно кто бросит ему вызов, нет ничего, что Ан Джэюн не смог бы преодолеть. Это не было преувеличением. Лишь неоспоримая истина.

Однако, он совсем позабыл об этом вплоть до недавнего времени. Он так сосредоточился на обучение скелетов, что совсем позабыл о себе.

"Модификация тела."

До недавнего момента он совсем забыл и о своих собственных возможностях.

Призыв, проклятия и модификация тела!

Ан Джэюн стремился к этим трем пунктам. Без всего этого он не сможет достичь поставленных целей. Убрать даже один из пунктов и весь проделанный труд канет в лету. И не смотря на все это, Ан Джэюн даже не коснулся ветки Модификации Тела.

"Черт побери эти проблемы с деньгами."

Все та же проблема с деньгами.

"У меня на руках всего 3 млн. вон."

Для человека вечно жаловавшегося на отсутствие денег, он накопил достаточно много. На данный момент он мог получить 3 млн. вон, что считалось довольно приличной суммой. Если он продаст все снаряжение в своем наличие, то сможет заработать еще больше. Если взять сумму денег, что потребовалась бы остальным, для того чтобы стать столь же сильными как Хурокан, то получалось, что Хурокан потратил на себя впечатляющую сумму. Не говоря уже о том, что начинал он с без гроша в кармане. Если он создаст свою автобиографию, то оно станет бестселлером.

"При нынешних деньгах, я смогу купить проклятье Замедления и навык Пошив Кож, но..."

Если бы Хурокан пожелал, то он смогу бы купить себе проклятье Замедления, которая была более высоко ранговым нежели Метка демона, и навык Пошив Кож, который открывал ветку Модификации Тела. Проблема в их цене!

"Неважно как я на это посмотрю, но тратить более 1000 золотых на их приобретение

сродни вытиранию задницы своими же деньгами."

Проклятье Замедления стоил 1000 золотых, а Пошив Кож 800. В итоге 1.800.000 вон.

Для низкоуровневых навыков цена была очень высокой. Конечно, для этого были свои причины. Проклятье Замедления и Метка Демона были навыками, которые всегда использовались Проклинателями. И не только они приобретали их, любой Черный Маг пользовался этими двумя навыками.

В случае с навыком Пошива Кож все немного отличалось. Все потому, что этот навык открывал ветку Модификации Тела. Начинаящие навыки всегда были дороги в цене, независимо от класса. К счастью, эта книга навыка не была столь дорогой, как все остальные.

И даже так, сумма выходила очень впечатляющей. Из-за недавней рекламы о событиях ведущих к годовщине "Полководца", в нее стало подключаться все больше игроков. Так что цены на низкоуровневые книги сильно поднялись.

"Так как сейчас есть возможность, то я купил бы ее, но... сейчас придется довольствоваться ее покупкой лишь в своих снах."

После этого Ан Джэюн упал на свою кровать. Пришло время спать.

"Ааргх, если бы только ролики Романи побыстрее набирали популярность. Получи я миллион просмотров, то не стоило бы беспокоиться об этом. Я бы немедленно ее приобрел бы, и возможно... даже переоделся бы..."

Ан Джэюн загадал маленькое желание смотря в потолок.

Конечно...

"Если только..."

Ан Джэюн посмеялся над этим абсурдным желанием. Неважно что он об этом думал, но желание все равно было смешное.

Так что Ан Джэюн уснул.

★★★

Как только Ан Джэюн начал игру, он решил закончить все свои незавершенные дела. Он знал, что отойди он от графика, и вернуться в прежнее русло будет тяжело. А если он заболит, или еще что-нибудь в этом роде, то все усложнится гораздо сильнее. Одна неделя. Всего одна неделя бездействия, и расстояние между ним и Топами снова станет больше. То же относилось и к Топам. Поэтому говорилось, что отстающие не были врагами Топов.

А тем временем.

"Что?"

Ан Джэюн вышел из игры даже не выполнив своей нормы. Сняв шлем, на его лице стояло удивление. Для Ан Джэюна, который не вздрогнул бы даже при пожаре собственного дома, это было очень странным.

Это пояснит вам, насколько редким явлением было удавление для Ан Джэюна.

Ан Джэюн перепроверил свой счет и не мог поверить своим глазам.

"1.000 долларов? Не 1.000 вон, а 1.000 долларов?"

На YouTube было три способа заработать.

Первый, это платные видео. Самый прибыльный способ.

Второе, это пассивная реклама на бесплатных роликах. Даже бесплатные видео могут принести достаточно денег, если есть множество просмотров. Если видео спонсировалось, то прибыль будет еще больше.

И третье, это пожертвования. Пожертвования делались фанатами, и их нельзя было

назвать незначительными. Популярные ютуберы получали миллионы, а то и десятки миллионов вон на одних только пожертвованиях.

Количество пожертвований можно было проверить в любое время суток, даже в "Полководце". Наблюдать за пожертвованиями было довольно забавным делом. 1.000 вон, 1 доллар, 100 иен, 1 евро... видя, что пожертвования приходят с совершенно разных стран, многие игроки приходили в возбуждение. А пожертвования в 10 или 50 долларов, оставят игрока в хорошем настроении на целый день.

И сегодняшнее событие очень отличалось.

Сейчас произошел настоящий взрыв среди его пожертвований. Со временем средняя сумма пожертвований будет увеличиваться. Но среди всего этого, было пожертвование в 1.000 долларов. Ан Джэюн просто не мог спокойно сесть обратно и снова продолжить играть.

Только сейчас до Ан Джэюна полностью дошло все происходящее.

"Да!"

До его авторизации, у Черепа для Клоуна было всего 5 тысяч просмотров. И всего за каких-то 4 часа оно взлетело до 40.000. Все росло в геометрической прогрессии!

"Да! Наконец-то пришла приливная волна!"

Ан Джэюн был уверен, что кто-то из известных фан сайтов "Полководца" поделился его видео роликом.

Иначе трудно было представить такой взрывной рост в его просмотрах.

От части, Ан Джэюн ожидал подобного. Смотря присланный Романи готовый видеоролик, Ан Джэюн не мог не впечатлиться. По крайней мере, он точно знал, что за каких-то пару недель он точно соберет больше 100.000 просмотров.

Однако, при подобном темпе Черепа для Клоуна соберет больше 100.000 просмотров меньше чем за неделю.

"100 000... он преодолел лимит."

Был определенный лимит.

Определенный порог в количестве просмотров. И как только видео ролик преодолевает этот порог, оно становится "вирусным", и его количество просмотров будет неуклонно расти вверх. Но если ролик не сможет преодолеть этот порог, то волна уляжется так же быстро как и поднялась.

"Сможет ли он дойти до миллиона?"

Сейчас видео ролик Черепа для Клоуна преодолело это лимит.

Быстро набирающиеся просмотры и огромные пожертвования были тому прямым доказательством.

К тому же, если ролик наберет 1 млн просмотров, то Ан Джэюн будет уже недалеко от 10 млн. вон.

Все видео "Полководца", собирало примерно по 3 вону за каждый просмотр. Видео ролик с миллионом просмотров приносило 3 млн. вон, и это исключая пожертвования. К тому же, набирая миллион просмотров, к тебе обязательно подключатся все возможные спонсоры. Подобные вещи Ан Джэюн знал наизусть.

В ролике присутствует 5 игроков и он набрал миллион просмотров, в месяц в общем плане выйдет около десяти миллионов вон. В большинстве случаев, игрок не стал бы забирать все эти деньги себе. Так как все игроки в "Полководце" были частью гильдий или иных групп, то все эти деньги пришлось бы поделить на пятерых или более человек.

Но с Ан Джэюном все было по другому.

Одиночка, забирает все.

"10.000.000 вон за миллион просмотров."

В глазах Ан Джэюна загорелся огонь

"Давай сделаем это."

★★★

[Пошив Кожи]

— Ранг: F

— Вы можете перешить на себя кожу монстров, тем самым повысив свою прочность.

[Проклятье Замедления]

— Ранг: F

— Это проклятье замедляет врага. Проклятье потребляет большое количество маны, время действия зависит от скорости, размера и силы противника.

Хурокан посмотрел на описание двух его новых навыков. Хотя Хурокан пыхтел как проклятый ради получения этих навыков, но счастливым он не казался. Даже наоборот.

"Черт побери. Кто бы мог подумать, что они будут стоить 1900 золотых... я знаю, что спрос превышает предложение, но господи, это слишком дорого! Они вообще смотрят на свои цены?"

1900 золотых.

Без ролика Черепа для Клоуна, быстро набирающего просмотры, Хурокан ни за что не стал бы их покупать.

С другой стороны, если бы Черепа для Клоуна не ожидал большой скачок, то инвестиции Хурокана потерпели бы крах, что прямо отразилось бы на его пропитание. Возможно, ему пришлось бы красть для себя кофе с соседнего офиса. О мясе можно было вообще позабыть

В любом случае, эти два навыка были очень необходимы Хурокану.

"Не то чтобы я был чем-то недоволен."

Во-первых, Пошив Кожи, пассивно увеличивал его защиту. Оно было схожа с навыком мечников, Бронированная Кожа. Было всего одно различие. Бронированная кожа укреплял непосредственно кожу владельца, здесь же все немного отличалось. Суммарная защита отличалась в зависимости от кожи монстра. Это было очень большим плюсом, т. к. Пошив Кожи мог превысить уровень защиты Бронированной Кожи. С другой стороны игрок должен был платить за это кожей монстров. А когда кожа приходила в негодность, ее требовалось возобновлять. Это одна из причин, почему Некромантов называли деньго-пожирающими гиппопотамом.

Для Проклятия Замедления не требовалось много объяснений. Это был основной навык которым пользовались все Маги Проклинатели. Оно замедляло скорость передвижения своей цели, ее эффективность был общепризнан всем "Полководцем".

Теперь у Хурокана под рукой были эти два незаменимых навыка.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Пришло время для их использования.

"С этим, мои возможности сильно возрастают, я снова могу совершить нечто невероятное и у меня будет тандем."

Черепа для Клоуна превзошел ожидания Хурокана. Поэтому нужно было выпустить еще одно подобное видео. С двумя подобными видео роликами, в совместном тандеме они

смогут как минимум удвоить доход Хурокана.

"Получи я еще один миллион просмотров, то смогу навсегда распрощаться со своими долгами."

При получении еще одного видео миллионника, Хурокан сможет навсегда позабыть о проблеме с деньгами из-за его долга. И прекратит волноваться о цене при покупке своего V-Gear.

К тому же...

"Я смогу нормально одеться."

Он смог бы попрощаться со своим ужасным стилем.

Это еще больше подогревало желание Хурокана.

★★★

"Блять! Что с вами не так?"

Мертвая Роща.

В столь жутком месте один игрок кричал на двух других.

"Не твое дело. Вيني себя и свою группу за то что зашли туда, куда не стоило."

"Ты гребанный ублюдок... думаешь сможешь вот так безнаказанно уйти после нападения на нас? Я заснял все это на видео!"

На эти заявления два игрока лишь посмеялись.

"Вообще пофиг. В любом случае ты не видел наших реальных лиц."

После этого один из двух нападающих создал ледяное копье и бросил его в игрока.

Game over.

Подтвердив его смерть, два игрока посмотрели друг на друга.

"Черт побери. Не упусти мы того Золотого Скелета, нам не пришлось бы столько возиться со всем этим. Как же раздражает!"

"Я что ли позволил ему уйти? Че на меня бочку катишь? Все из-за гребанных настроек в его поведение."

"Не говори. Что за монстр имеет лимит времени на свое убийство... из-за этого вынуждены теперь устраивать охоту на игроков."

"Нужно поскорее его убить. Мы не можем больше убивать игроков ради препятствия распространению информации. Завтра или послезавтра крайний срок... это все что мы имеем."

Эти двое тихо развернулись и пошли. Но получив голосовое сообщение, они ускорились. Скелеты охотились на скелетов.

Хурокан сидел на скале и смотрел видео, прямо посреди сражения, если это можно так назвать. В видео один из Скелетов Воинов Хурокана взмахнув своим молотом словно бейсбольной битой и отправил черепушку другого скелета в полет. Наблюдая за этим Хурокан покачал головой.

"Вышло довольно забавно, но мне все равно не нравится."

10 дней прошло с момента загрузки Черепа для Клоуна на YouTube.

"Немного забавы не помешает, но получается слишком легко... получится два одинаковых видео..."

Все шло по плану Хурокана. Черепа для Клоунов набрал больше 100.000 просмотров всего за 4 дня, а на данный момент подошел к отметке в 310.000.

Прибыль тоже получилась неплохой. Доход от рекламы увеличился, а пожертвования удвоились. Хотя никто еще не связывался с ним в качестве спонсора, но после достижения

30.000 подписчиков на YouTube вероятность этого прилично увеличилась.

Все шло превосходно!

Однако Хурокан все еще волновался.

Причиной его беспокойства стало следующее видео. После Черепа для Клоуна он снял еще множество видео своей охоты, но так и не нашел тех, которые ему понравились бы.

Хурокан снял свою хахве маску, чтобы помассировать свое лицо.

"Я ничего не ощущаю."

Не то чтобы он стал хуже сражаться.

Наоборот, его навыки сражения после Черепа для Клоуна неуклонно росли вверх.

Благодаря навыку Пошива Кожы Хурокан стал демонстрировать больше возможностей в сражение. Он стал действовать более агрессивно.

С другой стороны, помимо того что он стал сильнее с момента снятия Черепа для Клоунов, в остальном ничего не изменилось. Ведь противниками оставались все те же скелеты. Все равно, что смотреть на одинаковые машины с разницей лишь в небольшом увеличении лошадиных сил.

"Этого недостаточно."

Хурокан понимал тенденции людей смотрящих "Полководца". Подписчики знали, когда ютуберы выпускали видео только ради увеличения просмотров. В таких ситуациях заинтересованность быстро оборачивается недовольством.

Хурокану нужно было что-то новое.

Неважно как он сражался, ведь его видео будут выходить только в пределах Мертвой Роши.

Хурокан больше не испытывал затруднений при убийстве Скелетов Воинов и обычных скелетов. Будь сражение трудным, то это стоило бы показать, но сейчас Хурокан слишком легко со всем расправлялся. Он мог спокойно оставить все на своих скелетов, а сам спокойно расслабиться. Именно поэтому в нынешних видео получалось создавать довольно забавные трюки.

"Мда, сражаться слишком хорошо тоже иногда выходит боком."

Поэтому Хурокан пребывал в смятение.

"Никогда бы не подумал, что это станет проблемой."

Из-за легких побед все стало слишком скучным! И он не мог в это поверить.

"Это лучшее место, для поднятия уровня, но..."

Он должен был принять решение о смене локации. Ему нужно было сменить оппонентов.

Но на данный момент Мертвая Роша все равно оставалась для него лучшим охотничьим угодьем. Даже будь места и получше, то они находились слишком далеко. Уйдет день на то чтобы добраться до нужного места, а как только доберется, то требовалось бы снова изучать область и обучать Скелетов Воинов новым тактикам. Он не был ленив, просто это было слишком неэффективно.

"Поубивай я их чутка больше и смогу получить титул Разрушителя Скелетов."

К тому же на кону стоял Титул.

После уничтожения определенного количества скелетов, игрок получал титул "Разрушителя Скелетов" повышающий на 3 очка магию и выносливость.

"Тск."

Хурокан цыкнул языком. А его Скелеты Воины тем временем уничтожали соседних

скелетов, до состояния когда они не могли восстановиться. Неминуемая погибель.

[Вы получили уровень.]

Он добил свою шкалу опыта, для получения нового уровня. Слыша оповещение, Хурокан улыбнулся.

"Ох, просто превосходно."

Нет ничего лучше оповещения о получения уровня. Хурокану нравилась текущая ситуация все больше. Подобное счастье могли ощутить лишь некроманты.

"Теперь я понимаю, почему Богатый Лич вбухал столько денег."

Посмотрев количество просмотров и комментариев под Черепа для Клоуна, Хурокан еще раз улыбнулся.

"Хм?"

Сейчас его внимание привлек новый комментарий. Он был личным, так что лишь Хурокан мог его видеть. После прочтения, выражения Хурокана изменилось.

"Что это?"

★★★

Видео на YouTube почти все были с комментариями, так что было в них и куча всякого шлака. Маты, спамы, возмутители спокойствия, просто странные комментарии, некоторые даже денег просили.

Хурокан на такие вещи не обращал внимания.

Даже до становления Великим Палачом он был готов к таким вещам. Его мишенями всегда были Топы с кучей фанатов. Даже когда он справедливо мстил им за свою смерть, на него все равно вываливалось множество негатива. Было даже время, когда люди критиковали каждое его действие.

Ненависть во всей своей красе.

Кто-то выливал на него воду прямо на улице, просто проклинал или весили на него ложные ярлыки без всяких на то причин.

Поэтому Хурокан никогда не обращал внимания на подобный шлак и цинизм.

Естественно привлечший его внимание комментарий был не из этой категории.

— Привет, я игрок по имени Бледж из Англии. Я пишу вам, т. к. кажется, что вы до сих пор охотитесь в Мертвых Рощах. Меня недавно убили в этой области, так что я прошу о мести.

Запрос мести.

В этом не было ничего необычного. В "Полководце" царило беззаконье, так что многие искали опытных игроков, чтобы те отомстили за них.

И не смотря на все это, Хурокана очень заинтересовал этот запрос.

"Запрос мести..."

В "Полководце" случайные убийства были редким явлением. И Хурокан уже был мишенью некоторых ПКшеров. Можно смело сказать, что Хурокан родился под неудачной звездой.

В любом случае, Хурокан приветствовал этот запрос с распростертыми объятьями.

"Пойти и вырезать этих идиотов?"

В момент, когда ему требовался новый материал для своего видео, запрос на убийство ПК было лучшим решением. И это не учитывая, что он мог бы забрать с них хорошее снаряжение!

Он принял запрос.

Конечно, если они окажутся слишком сильны, он всегда мог убежать. Он не был поборником справедливости.

"Пошли посмотрим на них."

Хурокан быстро встал.

★★★

К счастью, после прибытия Хурокана к описанному месту, он смог застать момент этих ПК в действие.

2 против 1.

Остался лишь один игрок и он пребывал в отчаянном положении, а двое других продолжали непрерывное нападение. Все завершилось быстро. Жертва под конец успел лишь выругаться. Убийцы действовали стремительно и тихо.

"Хм?"

Хурокан сразу заподозрил что-то.

"Что это?"

ПК никогда просто так не вырезали случайных игроков. Обычно перед смертью они играли со своими жертвами. Именно ради этого вообще и занимались ПК. Это не значит, что игроки не занимались ПК ради снаряжения, но это было крайне редко.

Они действовали очень слажено. Они убивали своих противников в максимально быстром темпе. Не было место каким-то разговорам или сомнениям.

"Эти парни явно не относятся ко всяким имбицилам ПКашерам."

Они не занимались ПК из удовольствия или от делать нечего.

Пригнувшись, Хурокан стал внимательнее наблюдать за их движениями.

Убив свою жертву, они быстро снимали часы и уходили. Хурокан мог точно сказать, что уходили они в определенном направлении. Возможно, рядом находились их союзники.

Чувство Хурокана обострились.

"Они что-то обнаружили и убивают игроков, чтобы об этом никто не узнал?"

Они убивали, чтобы устранить свидетелей и лишние переменные.

"Похоже они обнаружили Золотого Скелета."

Хурокан быстро пришел к некоторым выводам.

Золотой скелет!

Это был монстр-босс, который появился в Мертвой Роще, точно так же, как Дракон Рептилоид в Болоте Рептилий. Однако Золотой Скелет был в разы ценнее.

"На данный момент рыночная цена за кости Золотого Скелета составляют 5.000.000 вон."

Его трудно убить, а на перерождения уходит 10 дней. К тому же он ускользнет, если не убить его в течение определенного срока. А если уйдет, то появится лишь на следующий день.

К тому же, его золотые кости являлись материалом для создания редкого снаряжения 70-го уровня. Пусть они и не являются главным компонентом, но учитывая стоимость редкого снаряжения 70-го уровня, его цена была оправданной. И так понятно ради чего они шли на ПК других игроков.

Вероятно, они упустили свой первый шанс на убийство Золотого Скелета и теперь убивали других игроков, чтобы скрыть информацию.

"Если за дело возьмусь я, то все пройдет просто."

Не обошлось и без высказываний Хурокана о том, что у него все получилось бы без

сучка без задоринки. И выследить их будет просто.

Хурокан посмеялся вслух.

Неважно, как его оценивали все остальные, но он оставался и остается Великим Палачем. Его специализация — это убийство.

★★★

В "Полководце" гильдии делились на два типа.

Те, кто зарабатывал деньги, и те кто эти самые деньги тратил.

Гильдия Синий Кот.

В их состав входило 100 игроков, были они малоизвестны, и играли они ради заработка. Конечно, им еще не приходилось иметь дело с большими деньгами. Учитывая их затраты, получаемая ими прибыль расценивалась лишь как карманные расходы.

В Гильдии Синий Кот все было просто. Все ее участники делали все в свое удовольствие и собирались лишь по необходимости. Такими являлись большинство гильдий. Не все гильдии были словно Топ-30, работающие словно звенья одного механизма.

Охотясь в Мертвой Роще семь игроков этой гильдии обнаружили этого Золотого Скелета.

Конечно, их выбор был очевиден.

"Давайте сами его заберем."

Ведь сообщив они об этом гильдии, то им бы достался лишь кукиш с маслом.

Но не сообщить о таком было нарушением правил, грозивший им исключением.

И не смотря на все это, никто не высказал никаких возражений. В большинстве малых и средних гильдий игроки в подобных случаях просто решили бы покинуть свои гильдии. Для большинства игроков это вообще не было проблемой.

Проблема в их неудаче. Они целый день ни чем не занимались дожидаясь возрождения Золотого Скелета. Но они потерпели провал и во второй раз. Именно тогда все и пошло наперекосяк.

Они были очень злы и поклялись, что убьют Золотого Скелета, чего бы им этого не стоило!

Поэтому они избавились от сторонних переменных, которые смоли бы помешать их рейду. Хотя они колебались после первых ПК, но дальше все пошло как по маслу. Они понимали, что поступают не верно, но жадность затмила им разум.

Сейчас была их третья попытка.

"Поблизости ошивается парень охотящийся на скелетов. Что нам с ним делать?"

"Один? Он отстал от группы?"

"Просто избавьтесь от него. Мы и так зашли уже слишком далеко, так что будем идти до конца."

Они как раз заскучали, так что одинокая добыча была лишь им в радость.

"Вас двоих хватит?"

"Конечно."

"Поспешите и возвращайтесь. В этот раз выкладываемся на полную против Золотого Скелета. 4-ой попытки у нас уже не будет."

"Мы позаботимся о нем в течение 3-ех минут."

Два игрока стремительно направились к своей цели.

Мечник Совместный, и маг Дуэт. Вместе они именовались Совместным Дуэтом. Они были опытными игроками, и были известны еще до присоединению к Синему Коту. Они

сами решили заняться этим, так что все завершилось бы быстро. Зная это, остальные 5 игроков решило сосредоточиться на тактике убийства Золотого Скелета.

Совместный Дуэт пригнувшись, наблюдал за игроком сражавшимся со скелетом с молотом.

"Я не видел раньше таких скелетов."

"Может он редкий?"

Хотя они не видели раньше подобных скелетов, но большого внимания этому не уделили. Самым важным для них было быстрое убийство игрока, чтобы тот даже не понял, что произошло.

В момент когда он открылся, Совместный Дуэт рванул в атаку.

Первым делом маг Дуэт бросил в игрока Ледяной шар. Ледяной шар пролетев изогнутую дугу приближался к игроку. Приземлившись на земли во всю сторону разлетелись ледяные осколки.

"Аааах!"

Игрок едва избежал ледяных осколков, когда мечник Совместный начал быстро сокращать дистанцию и чтобы нанести последний удар. Именно тогда игрок закричал.

"Что происходит? Что вы творите!?"

Дистанция между Совместным и игроком сокращалась. В момент когда игрок вошел в диапазон атаки Совместного, он без колебаний взмахнул своим мечом.

Вших!

В последний момент игрок избежал атаки, заставив Совместного вздрогнуть.

"С этим парнем шутки плохи."

Опытный игрок.

Совместный мгновенно напрягся.

А игрок тем временем шокировано уставился на Совместного и закричал.

"Вы хотите убить меня? Да вы знаете кто я? Вы очень дорого заплатите, если убьете меня!"

На его слова Совместный лишь усмехнулся.

Забавно.'

Угроза от того, кто даже скелета вынести не мог, звучали смехотворно.

"И что если так? Что же ты нам сделаешь?"

После этого Совместный еще раз напал на игрока. Хотя он был опытным игроком, но Совместный полагал, что тому еще не хватает навыков. Если он выиграет время, то Дуэт сможет запустить в него еще одно заклинание. Совместный мог бы даже убить его к тому моменту. Одно он знал наверняка, их взаимодействие было на высоте. И они были сильны. Число убитых ими игроков было тому прямым подтверждением.

А в этот момент...

"Что я буду делать? Конечно же поблагодарю вас."

Их противником был Хурокан, который только что закончил свои приготовления.

Совместному Дуэту не повезло. Они уже попали в ловушку Хурокана.

До того как совместный смог добраться до Хурокана, Скелет Воин с которым тот сражался, бросился в его сторону.

"Что!"

Совместный очень удивился Скелеты Воину помогающему игроку. Он ведь принимал Скелета Воина за монстра, а не призванное существо.

В этот же момент Хурокан дважды щелкнул пальцами и из укрытий выбежало еще два Скелета Воина. Они устремились к читающему заклинание магу. Зная, что его противниками будет маг и мечник, Хурокан уже подготовился к сражению.

"Благодарю за угощение."

Хурокан еще раз выразил благодарность "Полководцу" за предоставленный ему ужин.

Игроки класса мечника специализирующиеся на ПК, распределяли очки между выносливостью и силой. Никогда не бывало такого, чтобы в одной из характеристик имелся явный перевес. Однако это не значило, что распределяли их вровень. Сделай они это, и их персонажи сгодились бы только для ПК.

Как правило игроки выбирали одну основную характеристику, либо силу, либо выносливость и вкладывали все свободные очки в нее, а вторую восполняли с помощью снаряжением.

В случае Совместного, основной характеристикой он выбрал выносливость, а снаряжение у него было на силу.

На данный момент его значение выносливости равнялось 149 единицам.

Этого было достаточно, чтобы предсказать результаты текущего значения.

Удар!

С гулким звоном молот Хурокана приземлился по шлему Совместного. Он пошатнулся, а затем в него влетел молот Скелета Воина. От удара он отлетел и с глухим звуком упал на землю.

'Дерьмо.'

Совместный медленно поднялся с земли. Он чувствовал как тело наливалось свинцом.

"В его арсенала даже проклятья присутствуют."

Метка Демона и Проклятье Замедления.

Сейчас на Совместном висело два этих проклятья. Он чувствовал, словно на руках и ногах его висели кандалы.

"Кто он?"

Не говоря о том, что маг предположительно прикрывавший его, был давно мертв. У мага Дуэт не было возможности сбежать от напавших на него Скелетов Воинов, так что смерть была неизбежной. Хотя он был сильным магом. Заклинанием он успел нанести урон одному из Скелетов Воинов, но во время нападения он открылся и другой скелет не пропустил этот маневр. Всего за каких то пару мгновений игры была закончена. После того как его маг умер, у него не доставало бы выносливости чтобы выдержать эти бесконечные нападения.

Но даже в такой ситуации Совместный не отчаялся, а еще раз переоценил своего противника.

"Некромант с 4 скелетами. Он повышал свою силу, а так же является Проклинателем."

Он осознавал свое положение. У него не было возможности скрыться от сюда живым. Его союзники уже начали сражение с Золотым Скелетом. В первую очередь ему следовало обо всем уведомить их.

Он замахнулся своим мечом.

Видя это Хурокан устремился к Совместному.

Прежде чем Хурокан добежал до него, Совместный поставил свой меч в горизонтальном положение и рубанул.

А до этого...

"Ускорение!"

Он использовал умение.

В этот момент его меч достиг невероятной скорости, словно к его рукоятке был прикреплен ускоритель.

Свист!

Но несмотря на это меч Совместного прорезал лишь воздух перед собой. Хурокан к тому моменту уже пригнулся и увернулся от нападения. А затем немедленно взмахнул молотом в сторону колена Совместного.

Хруст!

Его колена издало неприятный звук, а затем он повернулся всем телом и оказался на земле.

Смотря на небо, он чувствовал как идет кругом его голова...

Удар!

Молот устремился к его лицу.

Удар! Удар!

И полились удары бесконечным дождем.

★★★

— Нас уделали.

Когда пришло сообщение от Совместного Дуэта, их охотничья команда уже во всю сражалась с Золотым Скелетом.

У них не было выбора.

Двое священников уже использовали свои благословения, а их маг уже закончил читать свое самое сильное заклинание. Сейчас самым важным был Золотой Скелет перед ними.

Отказаться от него и отступить... было для них непозволительной роскошью.

Впереди стояло два мечника, в то время как маг прикрывал их со спины. А один из священников в это время общался с почившим Совместным Дуэтом через голосовой чат.

— Он не нормален. Даже при том, что он — некромант, и он и его призванные существа слишком сильны. Кажется мы угодили прямиком в его ловушку.

"Ловушку?"

— Да, иначе для чего столь сильный игрок строил бы из себя слабака? Тот скелет с которым он боролся не был монстром, это был его призванный скелет.

"Мм."

Ловушка.

Священник не был удивлен. Он понимал что это когда-нибудь должно было произойти.

"Все-таки это случилось."

Мертвая Роща были охотничьим угощем для игроков 30+ уровня. И все игроки выше 30 уровня потратили на игру огромное количество денег и времени. И никто не собирался стоять в сторонке и наблюдать за тем как их вырезают. Они гарантировано отомстили бы. Поэтому ПК было хорошей возможностью только на 10-ых и 20-ых уровнях. На уровнях выше это было неоправданным риском. Если вы не находили в ПК огромной радости, то выбрали бы путь PvP — дуэли 1 на 1.

Конечно, их команда все ясно осознавала. Именно поэтому они поставили такие сжатые крайние сроки. Чем быстрее они со все закончат, тем меньше риск ответного нападения. Никто не видел их лиц, а экипировку они всегда могли сменить. Здесь нет камер видеонаблюдения для слежения и никто не стал бы искать их по отпечаткам пальцев.

Но видимо у одной из их жертв была хорошая поддержка. Они не ожидали что за ними так быстро явится один из ветеранов.

"Вы уверены что он был один?"

— Уверен. Он определенно был один.

"Один человек..."

С другой стороны оказалось, что за такой короткий срок жертва смогла отыскать всего одного игрока.

Этот факт ставил священника в неуверенное положение.

"Если он всего один, то мы еще можем с ним справиться."

Если бы за ними пришла группа, то у них не осталось бы выбора кроме отступления. Но один игрок, это совсем другая история.

Но мнение Совместного очень отличалось.

— Я говорю вам, он не нормален. Прежде чем разобраться с Золотым Скелетом, вы должны разобраться с ним.

Но священник отклонил его предложение.

"Если мы снова упустим Золотого Скелета, то следующий шанс появится только завтра. К тому моменту за нами придет еще больше людей."

Сейчас была единственная возможность убить Золотого Скелета. Они и так задержались уже достаточно долго. Затягивать еще больше было слишком рискованно.

— Но...

Совместный тоже это понимал.

"Просто скажи как он выглядит."

— Хорошо.

Он решил не настаивать на своем. Он уже умер, так что у него не было выбора, кроме как надеяться на успех своих товарищей.

Остальные тоже с этим согласились.

"У нас нет выбора, мы должны покончить со всем этим сейчас."

"Вы сказали, что он был всего один, правильно? Даже если он заявится сюда, я смогу задержать агро на себе, пока вы не закончите с ним. Это не займет много времени."

"Верно, давайте поспешим."

Если они не покончат с Золотым Скелетом сегодня, то завтра им придется оставить Мертвую Рощу.

Так что рейд на Золотого Скелета продолжился, словно два их почивших товарища были вовсе и не обязательны здесь.

Все участники были максимально сконцентрированы, они уже имело дело с Золотым Скелетом. Поэтому у них хорошо получалось скоординировать свои действия.

На данный момент игрок так и не прибыл. Даже обычные скелеты и Скелеты Воины не обнаружили вокруг. Так что их команда могла полностью сосредоточиться на Золотом Скелета.

В результате...

"Подготовитесь к преследованию!"

"Это фаза 2!"

Они быстро сократили жизнь Золотого Скелета до половины.

Как только его здоровье опускалось до половины, он не входил в агрессию, а просто на максимально быстро убегал.

"Поймайте его!"

"Не позволяйте ему сбежать и на этот раз!"

Именно по этой причине на него было очень трудно охотиться. Как только Золотой Скелет сбежал с поля зрения игроков, система засчитывала его побег. После этого игрокам требовалось дожидаться следующего дня до его появления.

Их команда уже дважды потерпела неудачу. И провалится в третий раз они не хотели. Наберясь опыта после двух поражений, они перестали бежать за ним вслепую. Они скоординировали свои действия и перестроившись начали преследование.

Мечники, маг, священники, все начали преследование.

Вся команда двигалась как одно целое.

И...

"Наконец началось. Они добились больших успехов, чем я ожидал."

Скрывавшийся до этого Хурокан, пришел в движение.

★★★

"Я здесь, чтобы получить извинение."

Когда их команда успешно догнала Золотого Скелета, они не могли не пребывать в волнение.

Как только Золотого Скелета догоняли, он прекращал свой побег и начинал сражаться. В этом плане, его уничтожение было лишь вопросом времени.

Однако в этот момент перед ними появился странный игрок в странной одежде, носящий странную маску, и говорящий странные вещи. Охотничья команда на Золотого Скелета была мягко говоря обескуражена.

"Что?"

Они уже получили отчет.

Совместный Дуэт рассказал им об особенностях Хурокана, и они не забыли о нем. Сразу после этого они составили план о его уничтожение.

Однако слова Хурокана все равно сбивали их с толку.

Стоя позади священников Хурокан еще раз повторился.

"Ваши невежественные действия не остались незамеченными. Множество игроков пало от ваших рук. Я здесь, чтобы получить извинение."

И он продолжал.

"Я не хочу вызывать лишние беспокойства. Так что все, чего я хочу, это ваши искренние извинения. Так же я хочу, чтобы вы вернули часы всех убитых вами игроков. Это все."

Вежливые и искренние слова Хурокана были очень уместны и справедливы. Он сказал им извиниться и вернуть часы убитых ими игроков! В этом не было ничего несправедливого.

Однако для услышавших его...

"Какого х*я он несет?"

"Он это нам говорит?"

Звучало все это как полная чушь.

Все это было столь нагло и абсурдно, что на их лице так и застыло чувство смутения.

Когда Хурокан закончил говорить, они отступили назад. И стали готовиться к ответным действиям.

"Сколько времени ты можешь продержаться один?"

"Около 2 или 3 минут."

"Удачи."

"Поспешите. И огребите того парня."

Чтобы убить его, потребовалось оставить одного мечника. Да он был один, но он был некромантом. Одними священниками и магами его не убить.

Поэтому один из мечников повернулся в сторону Хурокана.

А другой резко напал на Золотого Скелета, чтобы перетянуть его агро.

Мечник высоко поднял свой меч и бросился на Золотого Скелета.

"Удар!"

Выкрикнув этого, его меч осветился.

Святой удар.

На встречу ему, Золотой Скелет тоже взмахнул своим мечом и их мечи столкнулись.

Бум!

Вместо скрежета металла, послушались звуки взрыва.

После этого Золотой Скелет стал наблюдать лишь за этим мечником.

"Я перетянул его агро!"

Взяв на себя агро, мечник поспешил уведомить об этом остальных. После этого два священника поспешили отдалиться от Хурокана. В первую очередь защита священников, это основы основ.

Другой мечник тем временем стал между священниками и Хуроканом. Затем он быстро взмахнул своим мечом. Горизонтально, вертикально, по диагонали... он наносил удар за ударом.

Свист, свист!

Звук разрезаемого воздуха продолжал звучать в ушах Хурокана.

"Хорошо, просто выиграйте время. Скоро я закончу заклинание."

Конечно же маг тем временем читал заклинание. Оно не было особо сильным, но за то было самым быстро применимым. Если понадобится, он рискнул бы задеть и мечника, но главное одолеть Хурокана. В конце концов Хурокан был один, а в их команде было целых два священника.

После этого Хурокан решил сделать последнее предупреждение.

"Мне просто нужны извинения. Если вы не сделаете этого, то я приму ответные меры."

Конечно, его слова не нашли отгласов в их головах. Потому что в этом не было никакой потребности.

А в это же время...

"Откуда у него такие навыки уклонения?"

Мечник лишь дивился, наблюдая за тем как Хурокан избегал каждой его атаки используя минимум движения. Он даже позволял себе говорить во время всего этого.

"Я готов."

Услышав мага, мечник поспешил выбрать подходящий момент.

"Ускорение!"

Затем он использовал свой ускоряющий навык.

Свист!

Тяжелые звуки летящего меча стали острыми. В это же время маг запустил в противника шаровую молнию. Перед броском, он тщательно измерил расстояние.

В этот момент...

Треск, треск!

Прямо на мага словно разъяренный буйвол летел рогатый Скелет Воин облаченный в

Костяную Броню.

Увидев это, один из священников указал на мага и протянул свои руки.

"Святой Щит!"

Небольшой барьер окружил мага. И молот Скелета Воина полетел к нему навстречу.

Одновременно с этим...

Свист!

Маг бросил шаровую молнию в Хурокана не смотря на своего союзника поблизости. Шаровая молния пролетела по кривой дуге и начала приближаться к спине Хурокана. Тогда...

Взрыв!

Шаровая молния взорвалась и огненные осколки полетели во все стороны.

"Дерьмо!"

Послышался крик.

"Помогите мне!"

"Что?"

"Что произошло?"

Это кричал мечник державший до этого агро Золотого Скелета.

План Хурокана состоял в том, чтобы заставить команду отступить или приостановить свой рейд на Золотого Скелета. Но продолжи они охоту, им пришлось бы оставить одного из своих членов сдерживать босса.

И этот оставленный член команды и был изначальной целью Хурокана.

Он оставил двух Скелетов Воинов и одного Скелета Мага восточнее от их места охоты. А сам Хурокан зашел с западной стороны, чтобы взять весь огонь на себя. Где враг слабей — туда и бей.

Дважды щелкнув, Хурокан начал сражение.

Пока Хурокан отвлекал четырех членов их рейд команды, два его Скелета Воина и Скелет Маг, атаковали мечника сдерживающего натиск Золотого Скелета.

Началом сражения стал огненный взрыв, используемый Скелетом Магом. Огненный взрыв упал между Золотым Скелетом и мечником, а два Скелета Воина тем временем с молотами на перевес устремились к голове мечника.

Хотя атаки двух Скелетов Воинов не были легки, но самый сокрушительный удар нанесен все-таки Золотой Скелет. Имея высоту в 4 метра, он взмахнул своей длинной рукой с мечом словно хлыстом.

Удар!

Толстый наплечник на левом плече мечника разрезало словно кусок бумаги. Броня была уничтожена, и удар Золотого Скелета казалось обладал достаточной силой, что бы оставить того без руки.

"Дерьмо!"

Мечник на мгновение почувствовал острую боль на своем плече. В "Полководце" такой уровень боли показал серьезную сумму повреждения.

"Помогите мне!"

И это было лишь началом. Как монстр-босс, Золотой Скелет не стал бы упускать открытого врага, потому стал наносить бесконечные удары. Неспособный использовать свое левое плечо, мечник не мог поддерживать свой щит. В результате пять ударов Золотого Скелета пришлось по его броне и шлему. Сейчас был самый подходящий момент для атаки,

ведь он был полностью сокрушен.

К тому же.

Удар, удар!

Словно продолжая ему досаждать, на него продолжали сыпаться удары Скелетов Воинов, не давая ему прийти в себя. Как только на него посыпался град ударов, он был больше не в состоянии контролировать ситуацию.

Он был в критическом положении.

Однако у его союзников тоже не было возможности ему помочь.

"Мы влипли!"

"Я должен отменить щит?"

На данный момент два священника и маг стояли под барьером 30 уровня. В общей сложности 3 человека.

К тому же их щит...

Удар, удар, удар!

Находился под натиском Скелета Воина находившемся под эффектом Шлема Безумия. Скелет Воин наносил удары молотом словно работал с наковальней.

В данной ситуации, чтобы выйти им требовалось отменить действие щита. Пока щит активен, единственное что может через него пройти это заклинания.

И маг в данный момент находился в затруднительном положении. Если отменить щит... то по крайней мере один из них точно будет убит Скелетом Воином.

Поэтому находясь в такой патовой ситуации они не могли прийти к верному решению.

А Хурокан тем временем думал над следующим шагом.

'Пока все идет неплохо.'

К настоящему моменту все шло строго по его плану. Он понимал, что в одиночку одолеть их будет трудно. В конце концов они были достаточно сильны, чтобы удостоится чести присутствовать на его обеденном столе. Даже сейчас Хурокан испытывал затруднения. Заклинания используемые магом были очень сильны. В теории, просто бросить заклинание в игрока и подождать пока оно взорвется было легко, но на деле без практического опыта это было трудно. Хотя Костяная Броня улучшало положения снижая повреждения, но урон все равно был колоссальным. Почти половина его жизней уже ушло.

С объемом маны все было еще хуже.

Он вызвал трех Скелетов Воинов и одного Скелета Мага. Один из них находился под эффектом Шлема Безумия, к тому же он вынужден был на себе использовать Костяную Броню. И его Скелет Маг продолжал использовать заклинания.

Откровенно говоря, по мане он уже был на мели.

Хурокан посмотрел вперед. Мечник перед ним стоял в прострации, кажется, не осознавая даже что происходит.

Поэтому Хурокан быстро развернулся к нему спиной.

А после...

"Время делать ноги."

Побежал, что лишь пятки его сверкали вдали.

★★★

В момент когда Хурокан убежал, все его скелеты остановились и последовали его примеру.

Наблюдавшие за этим четыре игрока могли лишь молча наблюдать за проходящим.

"Что?"

После этой чудной сцены у них пропал дар речи.

А между тем...

"Я ГОВОРЮ ПОМОГИТЕ МНЕ!"

Все оставшиеся силы мечник потратил на то, чтобы снова позвать на помощь.

Лишь после этого его товарищи смогли прийти в себя.

"Отменить Щит!"

После отмены щита маг поспешно побежал к Золотому Скелету. Как только он достиг определенного расстояния он остановился. А затем медленно бросил шаровую молний в сторону Золотого Скелета. Словно гигантская стрела огня она устремилась к голове Золотого Скелета.

Золотой Скелет повернул головой и остановился на мага. Созерцание того, как его пылающая от заклинания голова медленно поворачивается, внушала ужас.

Мечник, который до этого боролся с Хуроканом сразу же устремился к Золотому Скелету. Два священника тоже пришли в движение.

Священники придерживались мечника.

"Для начала спасите Канга! Я выиграю время!"

Прежде чем решить, отступить или продолжить сражение им требовалось отдышаться. Преследовать Золотого Скелета было трудно, но убегать от него было тоже не легко. Даже если они захотят отступить, все это требовало тщательной подготовки.

Им требовалось как минимум 5 минут, чтобы снова восстановить свой строй.

Священники использовали Исцеление, обильно тратя свою ману, а маг и мечники пустили в ход свои заклинания и навыки чтобы выиграть время. К счастью никто не умер.

"Я думал, что умру. Вы знали? Мой уровень жизни упал до однозначного числа."

Вздыхнул исцеленный игрок, которого едва вытащили из лап смерти священники.

"Что теперь делать? Продолжим сражение? Или все-таки отступим?"

"Что относительно того умалишенного? Разве он не сбежал?"

В момент пока их команда обсуждала план борьбы или отступления...

"Я здесь, чтобы получить извинение."

Вновь объявился Хурокан.

На этот раз он был один. Он был в той же одежде и Костяной Броне. Но даже это выглядело очень смешно. Кепка, Костяная Броня и хахве маска... неважно как на это посмотреть, но выглядело это странно.

Увидь они подобное в обыденной ситуации, просто подавились бы от смеха.

Однако подобная манера появления прямо посреди сражения... сейчас было очень жутким.

"Что не так с этим парнем?"

Видя Хурокана вместо гнева, по их коже пробежали мурашки.

Вмешательства со стороны, во время рейда на боссов было обычным делом. Тем более когда о рейде не уведомляли заранее, обычно со всей округи слетались ПКшеры.

И не смотря на это, нынешняя ситуация была исключительной в своем роде. Действия Хурокана были несомненно жестоки. Конечно для стороннего наблюдателя это было забавно. Если бы это раскрылось широкой публике, то вызвало бы массовую истерию.

Однако для игроков столкнувшимся с этим, это было словно проклятьем.

Хурокан был силен. Его Скелеты Воины не шли ни в какое сравнения с обычными

скелетами в Мертвой Роще. Не говоря уже о том, что у него был Скелет Маг!

Поэтому...

"Ты ублюдок! Да ты хоть знаешь кто мы? А?!"

Ответ был очень эмоциональным.

"Эй!"

"Черт..."

"Ты в своем уме?"

"И-извини."

Когда священник вырвался в гнев, его быстро утихомирил маг.

Вы знаете, кто мы?

Возможно, это была наиболее часто используемая фраза во всем "Полководце". Для мира, где каждый вступал в те или иные группы и гильдии, демонстрация своим внушительным фоном, было обыденным делом.

Но в данном случае в этом и заключалась проблема.

Эти пятеро и еще двое мертвых игроков устроили интрижку и решили умять этого Золотого Скелета в одиночку. Если бы их действия стали известны их гильдии, они были бы наказаны, а их имущество было бы конфисковано.

Хвастаться своим фоном?

Глупо.

К их счастью, его вовремя остановили.

Однако...

"Ах, так получается, вы парни состоите в гильдии. Пожалуйста, не могли бы вы сказать мне в какой именно. Я официально попрошу у нее прощения."

И Хурокан не позволит ускользнуть подобной возможности. Слова Хурокана словно струя холодной воды пробежалась по их позвоночникам.

"Если он все узнает — мы трупы."

Если Хурокан узнает их гильдии и общее положение дел, то дальнейшие последствия страшно было представить.

Их ум пребывал в заторможенности. Они не могли сейчас пойти на его провокации. Иначе уже давно бы так и сделали бы.

"Давайте просто убьем его."

"Да, позвольте просто разобраться уже со всем этим и грохнуть его."

Они в любой момент могли сорваться и атаковать Хурокана.

Однако...

"Успокойтесь. Жизнь Золотого Скелета уже на 30 %."

Из-за Золотого Скелета перед ними им сложно было решиться на это.

Они спасли своего союзника и продолжили сражение пока снова не сформировали строй. Маг произносил заклинания, пока мечники продолжали опускать его ХП. И они уже достаточно протаранили Золотого Скелета.

В его запасе осталась лишь одна треть от его полной шкалы жизни.

Они были уже у финишной прямой.

К тому же Золотой Скелет был несравнимо ценнее всех аналогичных монстр-боссов.

"Золотая Кость..."

"Если с него выпадет этот крафтовый материал, дела пойдут в гору."

Они и так получают по крайней мере 5.000.000 вон. Это большая сумма. Всего два

десятилетия назад, если бы кто-нибудь сказал, что они сможет заработать подобные деньжища просто убив какого-то монстра в игре, их назвали бы сумасшедшими. Не говоря о том, что это минимум 5 миллионов. Присутствовала возможность, что с него выпадет крафтовый материал. В таком случае их прибыль превысит все возможные пределы. 10 миллионов вон, это значило бы, что каждому из них достанется минимум по миллиону.

Отступить?

"Если он придет снова, мы просто повторим все по той же схеме. Один держит на себе агр, пока другие будут разбираться с ним. В любом случае он всего лишь одиночка."

Невозможно.

Тем более Хурокан не был обмазан униками, так что у объема его маны был определенный предел. В отсутствие популярности Некроманта так же играло присутствие определенное ограничение его потенциала.

И в этот раз ему не удалось заставить их врасплох.

Они уже знали как будут действовать.

"Сразись с нами или проваливай!"

Один из священников взял на себя инициативу, чтобы спровоцировать Хурокана. Услышав это, Хурокан бросился наутек и быстро скрылся с их поля зрения. Видя это, игроки вздохнули с облегчением.

"Все-таки для одиночки это непосильная задача."

"Пожалуйста, никогда больше не возвращайся."

Они очень хотели, чтобы Хурокан сдался и отступил.

К сожалению их желания не нашли отклика в его голове. 3 минуты. Спустя ровно 3 минуты, Хурокан снова объявился. Он пришел со скелетами, и в этот раз не только со своими.

"Мне больше не нужны ваши извинения."

Хурокан вместе со своими скелетами привел еще одного Скелета Воина.

После этого последовал Хаос.

★★★

После того как пришло 3 Скелета, 1 Скелет Воин и еще один псих в маске, сражение превратилось в месиво. Конечно же первым кто поляг в этом сражение был священник.

Скелет Воин, быстро направился к одному из священников. Умирая он выкрикнул всего одно слово.

"СУКА!"

Оно прекрасно описывало все с ним произошедшее за сегодняшний день.

В момент когда он умер, все было предрешено. Одного священника не хватит чтобы поддержать двух мечников и одного мага. В конце концов священник принял решение укрыть себя и мага священным щитом. Это все что он мог сделать в данной ситуации. Сейчас он мог поддержать мага, но остальные два мечника остались отрезаны.

Мечники были не в самой лучшей форме. Благословения священников уже закончились, а одному из них Золотой Скелет сильно повредил броню. Для полуизбитого мечника было невозможным продержаться против Золотого Скелета без поддержки священника.

Их уничтожали одного за другим.

Когда один из мечников был убит Скелетом Воин, остальные трое быстро пришли к нужному решению.

Все было кончено.

"Бежим!"

"Черт побери..."

Священник, мечник и маг.

Все трое побежали в рассыпную. Оставшиеся Скелет, Скелет Воин и Золотой Скелет не стали стоять в стороне. Скелет преследовал мага, а Скелет Воин преследовал священника.

А в это время...

Удар!

Молот Хурокана приземлился по шлему мечника, парировавшего атаки Золотого Скелета.

"Ты гребанный уебок!"

Конечно мечник негодовал.

Хурокан не стал ему отвечать и быстро продолжил свои действия. После удара по голове, заставивший потерять мечника равновесие, он провел сильнейшую атаку по его ноге, заставившую его упасть. Затем он быстро отступил на пять шагов назад.

После этого, как будто так и дожидаясь этого момента, Золотой Скелет опустил свой меч по упавшему мечнику.

Удар!

Его меч разрубил его надвое.

Он был мертв, вне всяких сомнений.

Естественно агро Золотого Скелета перешло на Хурокана.

"Воу."

Наблюдая за блеском в глазах Золотого Скелета, Хурокан сделал самую широкую улыбку из всех возможных.

"Не думал, что все пройдет так гладко."

После этого Хурокан щелкнув дважды пальцами, и устремился напрямик к Золотому Скелету.

★★★

Хахве маска Хурокан, который обрел большую известность благодаря загруженному Черепа для Клоуна, выложи еще одно видео на YouTube. Подписчики не успевший отойти от прошлых впечатлений, быстро устремились к новому ролику.

Именовалось оно, Мститель.

— Это очередное видео его сражение?

— Он снова будет бороться со скелетами? Если да, то это будет уже скучно.

Но название так и говорило о том, что видео будет об очень волнующем и впечатлительном сражении.

Но содержание ролика полностью не оправдало ожиданий зрителей. Видео начиналось с комментария на YouTube. С комментария в котором Хахве маску Хурокана просили о мести.

"Я не человек справедливости, но ради одного из своих фанатов я отомщу за него."

Именно так и начиналось видео.

— Что за веселый парнишка. Я думал, что он хорошо лишь в своих сражениях. Что за безумец.

— "Я здесь, чтобы получить извинение". ЛОЛ.

— В третий раз он привел с собой монстров! Удивительно. Надо бы тоже когда-нибудь так попробовать.

Это была настоящая комедия.

Он просил извинений за их ПК, а затем используя себя в качестве приманки, напал на одинокого мечника со спины. Затем он снова потребовал извинений, но отказав ему в третий раз, он вернулся и уже с монстрами.

— Я обожаю этого парня. Это превзошло видео его обычных сражений.

— Ох, я не моргал все 10 минут от начала и до самого конца сражения!

— Так вот он каков. Он нравится мне все больше и больше.

— Как же давно я не смотрел чего-то стоящего.

Хурокаан в этот раз не был Богом Сражений как в своих обыденных видео, в этот раз все получилось очень смешно.

— Разве это не слишком?

— Немного трудно смотреть. Он слишком хитрый.

— Да, я разочарован.

Были и те кому это не нравилось.

— Меня тоже убили там. Глядя на это я чувствую себя удовлетворенным.

— Это я написал тот комментарий. Благодарю тебя.

— В чем проблема? Это ведь они ПК всех подряд. Не вижу ничего зазорного в его действиях и уловках.

— Да, для ПКшеров открыта дорога в ад, в независимости от обстоятельства их смерти.

Однако никто не подвергал критике саму месть Хурокаана.

— Я имею в виду, он ведь сражался с 7 игроками. Если хитрость это слишком, то что ему нужно было сделать?

Но суть в том, что Хурокаан осуществил месть, будучи одним против семерых. Хотя было множество видео о мести, но ролик игрока в одиночку выступающим против целой группы найти было трудно.

На деле мелкие стычки в комментариях лишь увеличивало его популярность, и видео Мстителя достигло 20.000 просмотров всего за один день. Количество просмотра росло быстрее чем видео Черепа для Клоуна, и количество пожертвований было сопоставимо с ним.

Обычно Ан Джэюн в такие моменты просто танцевал бы от счастья.

Однако Ан Джэюн сейчас этого не делал. В очках и с очень серьезным выражением лица, он что-то неистово печатал в своем планшетном ПК, на калькуляторе.

"С деньгами от продажи часов, деньгами заработанных на Золотом Скелете и той суммой, что я располагаю на данный момент..."

Закончив свои вычисления, Ан Джэюн снял свои очки и облегчительно вздохнул.

"Хватает чтобы закрыть свой долг."

Это был момент истины, когда с ног Ан Джэюна спали кандалы.

"Начальные 10,000,000 вон плюс проценты. Оплата подтверждена."

После слов частного ростовщика Парк Вуйонга, Ан Джэюн посмотрел на него пристальным взглядом. Хотя взгляд его казалось ничего не выражал кроме определенной таинственности, но Парк Вуйонг кажется о чем-то догадавшись, лишь слегка улыбнулся.

"У вас имеются некоторые подозрения на счет того, что все прошло так гладко и чисто?"

"Ну..."

Ан Джэюн отвернулся и избежал его глаз. Хотя ему не понравилась, что его так открыто

прочитали, но все было именно так как и сказал Парк Вуйонг. Ан Джэюну было трудно предположить, что его частный займ закроется так легко, словно банковский перевод с лицевого счета. Частные займы предназначались для обывателей, простых людей.

Поэтому Ан Джэюн решил, что они подшутят над ним или попросят дополнительных денег. Он даже подготовил пару ответных мер, перед тем как прибыть сюда.

Парк Вуйонг вполне привык к отношению, подобной Ан Джэюну.

"Это не та работа, где можно выжить будучи чистеньким и хорошеньким, но так же и не то место, в котором проводят всякие махинации с добросовестными клиентами."

"Но я тоже не полагал, что вы будете в состоянии все вернуть."

Парк Вуйонга интересовало еще кое-что.

Когда Ан Джэюн сначала вошел, чтобы занять деньги, Парк Вуйонг был уверен, что тот спустя какое-то время прибежит снова и припав к нему на коленки будет просить его о помощи. Конечно, у Парк Вуйонга не было подобных намерений. Сделай он так и ему бы пришлось продать себя, чтобы заручиться за Ан Джэюна и то, что он вернет все деньги в срок.

Однако Ан Джэюн заплатил деньги намного раньше предположенного срока.

Именно это привлекло внимание Парк Вуйонга. Поэтому он украдкой сменил тему разговора.

"Я знаю, что в "Полководце" можно заработать хорошие деньги и вы должно быть очень умелый игрок, чтобы заработать такое количество денег за такой короткий срок."

Но Ан Джэюн вместо того чтобы ответить, задал встречный вопрос.

"Я могу идти?"

Парк Вуйонг тоже ничего не ответил, он уже сказал все что хотел. Он вынул свой кошелек и дал Ан Джэюну свою визитную карточку. Ан Джэюн внимательно посмотрел на нее.

"Я буду краток. Если вы будете обеспокоены различными переводами или их налогами, то не стесняйтесь связаться со мной. Я позабочусь обо всем этом по более разумной цене."

Только после этого Ан Джэюна взял его визитную карточку.

"Он принимает меня за лоха?"

Глумился про себя Ан Джэюн взяв его карточку.

Он пришел к Парк Вуйонгу не случайно, он узнал о нем все вдоль и поперек. Хотя многие частные заемщики использовали V-Gear в качестве бизнеса, но не все они зарабатывали свои деньги только на этом.

Прежде, чем возвратиться к прошлому, Ан Джэюн работал в мастерской "Полководца", и он видел как начальник многократно разговаривал с Парк Вуйонгом. Одновременно работая с частными займами, он также зарабатывал деньги на незаконных денежных манипуляциях и торговле.

В этом бизнесе не было ничего особенного.

Чтобы превратить игровую валюту в реальные деньги, должна была быть внесена комиссионная. Поскольку с игрового заработка так же снимался подоходный налог, то многие люди искали способы обойти комиссионные или налоговую ставку.

Конечно, у Ан Джэюна не было намерений поддерживать деловые отношения с Парк Вуйонгом.

Это было очевидно.

Частный ростовщик добруша? Где то в этой вселенной — возможно, но это точно не

Парк Вуйонг.

Это лишь приманка. Как только Ан Джэюн начнет поддерживать с Парк Вуйонгом деловые отношения, уменьшив комиссионные или избежав налога, неважно, в тот самый момент когда это произойдет Парк Вуйонг схватится за слабость Ан Джэюна. А что происходит с теми слабаками за которых уцепились ростовщики было и так ясно.

Ан Джэюн встал с места.

"Я свяжусь с вами, если появится возможность."

Это были последние слова Ан Джэюна для Парк Вуйонга.

★★★

Чвак!

С интересным звуком лопающегося арбуза, голова Скелета полетела к Хурокану.

"Вуууу."

Поймав голову скелета, Хурокан сделал кислую мину на лице.

"Эй, эй, полегче. Не надо швыряться тут всякими тыквами."

Хурокан положил голову Скелета под руку и начал колотить по ней молотом. Тем временем Скелетные Воины подняли свои молоты, а затем опустили их по телу скелета лежащего на земле.

Смотреть вблизи было бы устрашающе, но если присмотреться издали, то выглядело это довольно забавно. Конечно, подобные сцены для Хурокана были обыденностью. Так что он вообще не выражал эмоций по этому поводу.

"Пора заканчивать с этим."

Хурокан в настоящее время имел 39 уровень. Для достижения 40 уровня оставалось заполнить лишь 11 % шкалы опыта.

С 30 по 40 уровни он охотился только на Скелетов и Скелетов Воинов. На данный момент он уничтожил свыше тысячи скелетов. Он уже давно получил связанный с ними титул. Теперь он не охотился на скелетов, теперь он был просто комбайном по их переработке.

Конечно, результат был более, чем удовлетворительным. Даже Хурокан был удивлен скоростью своего роста. Доходы его тоже увеличивались. Хотя скелеты не давали много прибыли, но по копейке можно и миллион заработать.

Однако его счастье не продлилось долго.

"Ну и что, что я поднакопил немного денег? Снаряжения 40 уровня все равно слишком дорогое."

Если бы он мог, то продал бы свои текущие вещи и на оставшиеся деньги купил бы лучше редкое снаряжение 40 уровня. Однако на свои 3.000 золотых и деньги от пожертвований у него были другие планы.

Деньги от пожертвований он потратит на месячный кредит V-Gear и ежемесячную оплату "Полководца". Что касается остальных 3.000 золотых, то он потратит их на приобретение Магического Комплекта Активатор, набор снаряжений для магов 30+ уровней.

С маной у Хурокана уже сейчас были проблемы. Но по достижению 40 уровня и изучению навыка Призыв Голема, дефицит маны проявит себя во всей красе. Он не мог отказаться от Голема. Големы меняли всю тактику сражения некромантов. Существование крепкого танка было весомой заменой хрупким скелетам.

В любом случае, достижения Хурокана уже были удивительны. Обычно, было невозможно купить себе снаряжение только за деньгах заработанных в игре. Большинство

игроков тратило на это свои сбережения.

И не смотря на все это, единственное что ощущал Хурокан, это печаль от утраты заработанных тяжелым трудом денег. В этом не было ничего удивительного.

"Тск!"

Цыкнув языком Хурокан со злостью выпнул державший до этого в руках череп.

Скелеты Воины побежали за черепком словно котят за новым клубком, а затем словно гвозди стали забивать его своими молотами. Наблюдая за этим, Хурокан освободил легкий вздох.

"Выкидываем из головы говядину. Какое-то время даже свинина будет большой роскошью."

Голодуха.

Единственной вещью, которая могла бы насытить его голод, был Ахмибри в замке Бангз ждущей его 40 уровня.

★★★

Войди в офис Ахмибри, вместо приветствий тот начертил в воздухе символ. После появления символа, она взлетела к груде книг, лежащих словно груда мусора. А затем из нее снова вылетела книга и попорхала к Хурокану словно бабочка.

Его награда.

Согласно "Учение Ахимбри (2)", Хурокан по достижению 40 уровня получил бы два вознаграждения.

Книгу навыка и Кольцо Преследователя Скверны.

Очевидно, что летящая к нему книга была первой наградой. Хурокан быстро схватил книгу с воздуха, и стал тихонько читать ее название.

"Познание Скелета."

Хурокан усомнился в правоте своих глаз.

"Не может быть."

Хурокан прочитал название еще раз. Но на ней ясно красовалась надпись Познание Скелета.

Выражение Хурокана напряглось.

"Мать твою, этого не может быть."

Познание Скелета.

Это был один из самых желанных навыков для всех некромантов использующих Призыв Скелетов. Хотя этот навык был Редкого ранга, но по эффективности он был сопоставим с Уникальными.

Его эффект был прост. Это пассивный навык, который увеличивал характеристики всех призванных скелетов, к тому же уменьшал потребление маны.

"Я все-таки заполучил его... но не никак не ожидал, что смогу заполучить его здесь."

Хурокан узнал об этом навыке от Хелгена. Когда Хелген говорил о самых полезных навыках некроманта, он оценил его на 4 балла из пяти. К тому же он объяснил, что одной из причин его успеха заключалась в том, что он смог заполучить этот навык. После этого он добавил, что заплатил за информацию, чтобы получить этот навык.

"В начале Шлем Безумия, теперь это. Как и ожидается от одного из семи учеников Великого Мудреца. Все, что он дает, просто фантастика."

Это превышало его самые смелые ожидания.

Так или иначе в один прекрасный день он получил бы этот навык. Хотя он знал, что

смог бы заполучить его имея он при себе деньги, но никак не ожидал что оно достанется ему здесь, в качестве награды за выполнение задания.

Но было еще кое-что.

"Подойди."

Ахимбри позвал Хурокана к столу. Быстро подойдя, Ахимбри что-то из него достал.

Кольцо.

Это было обычное кольцо, но вместе драгоценного камня в нем стоял маленький камюшек.

"Так это и есть Кольцо Преследователя Скверны."

Кольцо Преследователя Скверны.

Хотя он не знал его точных характеристиках, но прекрасно понимал, что оно будет подобно его Ожерелью Преследователя Скверны. Хотя у ожерелий показатели были выше колец, но оно все равно оставалось кольцом ранга Уникальной Хроники.

К тому же аксессуары в игре сами по себе были труднодоступными.

"Это кольцо было использовано на основе Камня Скверны, который вы принесли. Оно использует силу Скверны. Так как именно вы принесли этот камень, то вы имеете полное право обладать этим кольцом."

В этот момент внутри Хурокана сверкала улыбка до самых ушей.

"После всего того что я прошел, чтобы заполучить этот камень, то конечно."

Хурокан потянулся к кольцу. Он желал как можно скорее одеть его на палец.

Но в этот момент.

Свист!

Ахимбри схватил его за руку тянущуюся к кольцу. Хурокан замер.

"Какого черта?"

Словно прочитав его мысли, Ахимбри медленно ответил.

"Вы имеете право носить его, но на вас взвалиться тяжкий груз ответственности."

"Конечно, я ко всему готов."

Хурокан ответил без колебания. Прямо сейчас он готов был прыгнуть хоть в сердце раскаленного вулкана, пусть Ахимбри только скажет. Он был рад примерно до этого уровня.

"Я потерял контакт с агентом по имени Миджи, который исследовал истоки Скверны. Его последнее сообщение пришло из замка Чуру. Ступай и разыщи его следы. Затем, тебе будет поручено закончить его миссию."

[Вы получили задание, "Поиски Миджи".]

У Хурокана не было причины отказываться от задания Ахимбри.

"Я все сделаю, будьте уверены."

"Я могу даже сказать вам кто такой Граф Скверны. А вы мне тут всяких придурков искать посылаете!"

В момент когда он это произнес, Ахимбри отпустил его руку, и Хурокан поспешил забрать свое кольцо.

"Это... моя... прее~лесть."

[Кольцо Преследователя Скверны]

*Основные свойства

— Ранг: Уникальный

— Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню владельца

— +9 ко всем характеристикам

— Необходимый уровень: Отсутствует

— Необходимое условия: Титул "Преследователь Скверны"

*Подсвойства

— +21 ко всем характеристикам, при ношение Ожерелья Преследователя Скверны

— Это снаряжение привязано к владельцу.

После того как Хурокан взял у Ахимбри Кольцо Преследователя Скверны, у него на лице сияла широчайшая улыбка. Если не знать обстоятельств, то его легко можно было спутать с Голумом.

"Похуже конечно, но это все еще аксессуар Уникальной Хроники. К тому же из комплекта!"

Одна характеристика магии увеличилась на 50 очков. 30 очков за дополнительные свойства, включая очки за комплект. Другие 20 очков были классовыми характеристиками, которые были равны половине суммы уровней персонажа. Как только он купит набор Магического Активатора, он получит по крайней мере еще 50 очков.

Буквально через день прирост его характеристики будет равняться 100 очкам. Так как он получил 6 %-е повышение от титула Восходящей Звезды и Ученика Ахимбри, то это будет уже 106 очков.

"Если добавить к этому Познание Скелета..."

Хурокан отложил кольцо, и проверил новообретенный навык.

[Познание Скелета]

— Ранг: F

— Увеличивает характеристики всех скелетов на 5 %.

— Уменьшается потребление маны на призыв скелетов на 10 %.

— Уменьшается потребление маны на поддержание скелетов на 10 %.

— Увеличивает число призываемых скелетов на 1.

"Этого более чем достаточно."

С прибавкой в более 100 очков и навыком Познание Скелета, у него больше не будет проблем с призывом скелетов.

А дополнительно оставшаяся мана дарует ему больше возможностей.

"А сейчас..."

Голем.

★★★

В высоту он был 3 метра.

С виду голем был неопрятен и был похож на гориллу. Однако столкнувшись с тем комфортом когда стоишь за его широкой спиной на поле боя, то вы бы поняли, почему его называют цветком некромантов.

К Хурокану это тоже относилось.

'Бомба.'

После изучения Призыва Голема в Башне Класа он быстро направился в пустынное охотничье угодье, чтобы посмотреть на него. Даже учитывая, что в начале он был полностью упитан маной, после призыва у него осталось лишь три четверти от общего объема. Хотя Хурокан все равно купит набор Магического Активатора, но даже сейчас после обретения Кольца Преследователя Скверны его объем маны сильно увеличился, и даже так у него осталось только три четверти, Хурокан понял почему Голема прозвали мано-пожирающим гиппопотамом.

Однако он все равно был очень рад. Голем будет всю свою жизнь будет охранять его и ни чем не покусится, лишь бы защитить его жизнь.

"Наконец-то сражения пойдут должным образом."

Роль танка была очень важна.

К тому же защитные способности Голема были гораздо выше ожиданий обычных обывателей.

Хотя на данный момент они не известны, но в будущем у Голема появятся пассивные навыки способные менять его атрибут. С их помощью некроманты могли изменять его свойства, чтобы уменьшить урон при столкновении с определенными монстрами. Так как обычные танки тратили не дюжие деньги на различную экипировку с сопротивлениями к различным атрибутам, то Голем в этом плане показывал себя с очень выгодной стороны.

Помимо его оборонительных способностей, у Голема было еще две невероятные особенности.

Для начала способы передвижения. Некроманты могли путешествовать, ездя на его спине. Пока некромант будет двигаться от одного замка к другому, ему ничего не надо будет делать, за него все сделает гравитационная система. На данный момент в "Полководце" у игроков было мало транспортных средств. Поэтому эта особенность вызывало лютую зависть среди других классов.

Второй его особенностью были свойства копирования. Эта особенность позволяла Голему двигаться аналогично призывателю.

"Я всегда хотел это попробовать."

Именно эта его особенность приводила Хурокана в восторг.

Давным давно Хурокан видел фильм "Живая Сталь", в главной роли которой выступал Хью Джекман. Это был фильм о сражениях роботов. И в этом фильме была сцена в которой робот копировал движения главного героя.

После увиденной сцены, Хурокан всегда мечтал сделать нечто подобное. К сожалению эра виртуальной реальности опередила эру сражающихся роботов.

"Режим копирования."

После команды Хурокана Голем принял его позу. Хурокан покачал головой из стороны в сторону, Голем тоже покачал головой из стороны в сторону. Хурокан поднял руки, Голем так же поднял свои руки. Хурокан сжал кулак, и Голем вслед за ним.

Тогда.

Шух!

Хурокан сделал удар.

Свист!

Голем повторил.

После стольких ожиданий, лицо Хурокана немного напряглось. Затем он нанес еще несколько последовательных ударов.

Джеб, джеб, хук!

Хотя Голем следовал движениям Хурокана, темп его отставал. Другими словами, это было медленно.

"Он оказался медленнее чем я полагал."

Хурокан не ожидал, что Голем будет двигаться и наносить удары столь же быстро как герои из его фильма, но он все равно ожидал большего.

"Моя ошибка. Нельзя быть слишком жадным."

Хурокан опустил свою руки и покачал головой.

Голем тоже опустил свои руки и покачал головой. Хурокан не мог не посмеяться наблюдая за этой комичной сценой.

Вообще-то он не был разочарован. Во-первых сама это функция уже большой плюс. И реальная ее ценность заключалась в подавление врага. Скрутить врага или задержать, уже было хорошим подспорьем в бою.

"Закончить режим копирования."

После команды Хурокана Голем вернулся к своему пригнувшемуся положению. После этого Хурокан вскарабкался к нему на плечо. Теперь посмотрим насколько это удобно.

"Режим путешествия. Место назначения, Замок Бангз."

После команды, Голем пошел вперед.

3 минуты спустя...

"Вот дерьмо."

Хомяк в Хурокане рвал и месил.

"Что за херня Голем? Ты же чертова черепаха!"

★★★

Благодаря вирт. реальности люди могли встретиться в любое время. Эти пять человек смогли встретиться как раз благодаря этой причине.

Пять человек сидело за круглым столом. Один был стариком, другой молодой девушкой, молодым человеком, мужчиной средних лет, или маленькой лоли.

Внешне все они отличались, но и было между ними нечто схожее.

Все они являлись игроками "Полководца", все они были членами Топ-30 гильдий, участниками Топ-100 лучших игроков, и каждый из них являлся гильдмастером соответствующих гильдий.

"Сразу пятеро, что за напасть."

Главы Топ-30 Гильдий "Полководца" собрались в одном месте.

Как минимум, это было очень редким зрелищем.

Все Топ-30 Гильдий являлись конкурентами. Чтобы увеличить количество зрителей или увеличить рейтинг своих телестанций, они шли на любые меры.

Хотя бывали случаи сотрудничества двух или трех гильдий, но чтобы сразу пять. Это было невиданным делом.

Так же, это было невероятно опасно. Если остальные гильдии об этом прознают, то они попадут под подозрения, а это в свою очередь привело бы к ответной встрече с их стороны. И если это произойдет, то столкновения не миновать.

"Мы все — занятые люди. Давайте пропустим приветствия и перейдем к главной теме."

Каждый прекрасно понимал все это, так что никто не посмел разбавлять накаленную атмосферу шутками.

Все были кротно и лаконично.

"Как вы уж могли догадаться, вероятно, что Гильдия "Гидра" узнала личность Графа Скверны."

Именно это послужило причиной встречи.

"Хотя мы не можем быть уверены на все 100 %, но кажется день D настанет 10-го марта. Похоже они стремятся соответствовать годовщине "Полководца"."

Граф Скверны.

В настоящее время это была самая горячая тема "Полководца".

Сейчас основная сюжетная линия Графа Скверны подходила к концу. Большинство Топ-30 Гильдий завершило цепочку приблизительно на 80 %.

Проблема заключалась в том, что Гидра сильно опережала остальных. И не просто опережала. Гильдия Гидры уже узнала, кем является Граф Скверны и уже начала подготовку к рейду. Другие же гильдии были еще далеки от этого и это сводило их с ума.

"Это само собой разумеется. И мы не можем это так просто допустить."

Отступи они, и доходы Гидры вырастут в колоссальном объеме.

Во-первых, они получили больше Уникальной Хроники связанной с Графом Скверны. И они снабдили ими многих ветеранов первого дивизиона. Если учитывая ценность Уникальной Хроники, то у Гильдии "Гидра" уже был припрятан хороший туз в рукаве.

К тому же, они получили множество титулов.

Самое важное — это общая оценка.

"Если Гильдия "Гидра" сможет одолеть Графа Скверны, то я вам гарантирую, что в следующем сезоне они займут большую часть рейтингов."

В телерадиовещании — тенденции были абсолютными. Если Гильдия "Гидра" одолеет Графа Скверны, то большинство зрителей переключатся на их телевещательную станцию, и без этого большой разрыв станет еще больше. Это привело бы к их непосредственному укреплению.

Это хорошая возможность для Гидры, и абсолютно неприемлемо для остальных.

Если бы они просто игрались, то могли просто пропустить это мимо ушей.

Однако для Топ-30 гильдий это была не просто игра. Они занимались бизнесом. Десятки тысяч людей работали над раскруткой их бренда, и у них имелось десятки миллионов клиентов. Они не могли позволить произойти такому кризису.

Ответ был лишь один.

"Все пять гильдий собрались, чтобы остановить Гидру."

Они должны были точно удостовериться, чтобы подобного кризиса не произойдет.

Поэтому все пять гильдий решили временно объединиться. Чтобы не дать "Гидре" одолеть Графа Скверны, они пойдут на все.

"Для начала объявим рамки мирного соглашения. До 31-го марта, все собранные здесь гильдии оставят все конфликты позади. Все согласны?"

Никто не возразил.

"Мирное соглашение заключается в следующем. Мы должны поделится всей имеющейся у нас информацией относительно Графа Скверны. В любом случае, если "Гидре" удастся одолеть Графа Скверны, вся информация все равно станет бесполезной. Хотя многим это можем не понравится, но лучше использовать ее до того, как она станет хламом. У кого-нибудь есть возражения?"

И снова никто не возразил.

"На этом все. Я пришлю вам все подготовленные документы по электронной почте."

★★★

Снимая свой V-Gear, Чой Суйлин слегка убрала свои волосы в сторону. Затем закрыла глаза и задумалась.

"Все-таки все пришло к этому."

Граф Скверны.

Думая об этих словах, Чой Суйлин покрепче сжала зубы. Словно этого было недостаточно для подавление гнева, она начала яростно дрожать.

"Грррр, как же раздражает!"

Она была уверена. Абсолютно уверена, что именно ее гильдия первой сможет закончить цепочку Графа Скверны и уделат остальные гильдии.

Однако реальность была жестока. Она была возмущена до предела тем, что ей пришлось взяться за ручки с другими гильдиями, чтобы остановить "Гидру".

'Хмпф.'

Поэтому она стала размышлять как все до этого дошло.

Но ответ был очень очевиден.

Просто она и ее Гильдия "Штормовых Охотников" были не так хороши как гильдия "Гидра". Никак иначе. Результаты действий и операций "Штормовых Охотников" оказались слабее, чем у "Гидры".

Другими словами...

"Это недостаточно. В первую очередь мне нужно заполучить больше квалифицированных игроков."

Если она не восполнит этот пробел, то "Гидра" и в следующий раз сможет утереть им нос. И Чой Суйлин со своей гильдией станут для них не больше подпевал.

И это было фактом, который Чой Суйлин принять не могла.

"Лучший игрок. С непревзойденным талантом и способностями, бесценный алмаз."

Она слегка нервничала.

В ее голове всплыл образ определенного человека.

[Хурокан]

— Уровень: 40

— Класс: Маг

— Титулов: 14

— Характеристика: Сила (277) / Выносливость (83) / Интеллект (183) / Магия (240)

"Я наконец увеличил магию до 240 очков."

Наблюдая за увеличением своих характеристик, Хурокан крепче сжал свои кулаки от счастья. Его руки были одеты в перчатки с золотистым мехом, так что смотрелись они как клубок шерсти.

"Набор Магического Активатора 40 уровня, стоимость 3.200 золотых."

Отвернувшись от окна характеристик, волосы на голове льва стали развиваться по воздуху, а развернувшись всем телом, за Хуроканом последовал хвост

Костюм Льва.

Этот костюм с Хэллоуина шел в сочетание с набором Магического Активатора.

3.200 золотых!

Это было относительно дешево для набора 40 уровня, повышающего очки магии. Подобный набор обычно стоил 4.000 золотых.

Конечно у его дешевизны была своя причина. Стоит посмотреть на Хурокана и причина становилась понятной.

"Конечно дешево, но..."

Хурокан медленно взглянул на свои ноги. Наблюдая за своими большими, набитыми мехом ногами, Хурокан скривился.

"но в некотором плане... это очень даже не дешево."

Чудно.

Это случилось приблизительно 8 месяцев назад, когда игроки 40+ уровня были

вершиной игры, Топами был снят вирусный ролик. В нем маги 40+ уровней носили костюмы животных, и привело к быстро растущей тенденции. Это был результат погони за рейтингами.

Однако, как и обычно это бывает, тенденции не длятся вечно.

Впоследствии, какое-то время спустя, люди стали сторониться подобных костюмов. Как результат подобные наборы уходили за меньшие цены, чем аналогичные наборы без костюмов. И так, передаваясь из рук в руки, этот набор попал к Хурокана.

"Все-таки в "Полководце" слишком много людей со странными вкусами. В те времена нечто подобное стоило больше 10.000.000 вон. Какая жалость."

К тому же, все дело было в обычной тенденции понижения цен. Когда были созданы костюмы, цены на набор Магического Активатора и так были очень высоки. В конце концов, в те времена ими пользовались лишь Топы и богатеи не жалевшие денег на игры.

"Дерьмо."

В любом случае, это не очень хорошие вести для Хурокана.

Неважно насколько хорошей вышла цена, но охотится в подобном костюме было постыдно.

Однако Хурокан огорчился не по этой причине. Его огорчил тот факт, что даже этот ужасный костюм животного был гораздо лучше его прошлой одежды. Поэтому он еще раз понял, насколько ужасной, точнее ужаснейшей была его старая одежда.

"Когда я достигну 50 уровня, то обязательно возьму себе классно выглядящую экипировку, даже если придется лишиться некоторых характеристик."

После недавно купленного набора, Хурокан заручился маленькой клятвой и пошел в Замок Чуру.

★★★

Замок Чуру.

Располагался он вдали от Замка Бангз, и был он гораздо меньше посетивших до этого Замка Банг и Замка Фигар. Если сравнить их размеры, то размер его будет составлять одну треть от этих замков.

Однако атмосфера Замка Чуру весьма отличалась. Это различие можно было заметить у самых ворот.

Хурокан носил стандартный набор Ассоциации Завоевателей. Миновав ворота, его заметили игроки и стали перешептываться между собой.

"Эй, он до сих пор носит стандартный набор А.З."

"Он добрался до сюда один? Скорее всего он скрывает свои характеристики, я уверен, он высокоуровневый игрок."

Тихие шепоты. Конечно, Хурокан не мог их слышать. Но он мог понять о чем они говорили.

"А это уже не гиены, а стая волков."

Замок Чуру был основан 7 месяцев назад "Трубочистами", одной из Топ-30 Гильдий. Поэтому этот замок не являлся одним из стартовых. Это значит, что у ворот ты не встретишь всяких зазывал пытающихся обмануть новичков. Это подкреплялось тем, что на пути к замку находились монстры 30+ уровней.

Поэтому большинство игроков посещающих Замок Чуру были уже довольно опытными игроками. Так что увидеть новичка для них было необычным событием, не удивительно что на него все смотрели.

Что касается Хурокана, то он наслаждался этим чувством.

"Я зашел очень далеко."

Это было его доказательством.

"Хотя мой путь еще не близок, но у меня уже есть огромный пред посыл на будущее становление Топом."

Это было доказательством его роста.

На данный момент "хорошие игроки" в "Полководце" находились на 50–70 уровнях. Остальные, подобно Хурокану, посвятившие свою жизнь "Полководцу", были выше 80 уровней. 1-й в списке рейтинга в настоящее время был 109 уровня, в то время как 100-й был 101 уровня.

Хотя догнать их было не просто, но со скоростью Хурокана никто не смог бы сравниться. Игрок способный достигнуть за 2 месяца 40 уровня в будущем станет одним из самых высокоуровневых игроков. В этом Хурокан мог быть уверен.

С широченной улыбкой на лице, Хурокан быстро двинулся в сторону Ассоциации Завоевателей.

★★★

[Поиск Миджи.]

— Ранг: Редкий

— Ограничение уровня: 40+

— Описание задания: Согласно указу Ахимбри, отыщите следы Миджи и завершите задание, которое он завершить не смог. Распросить о Миджи вы можете в одном из филиалов Ассоциации Завоевателей в замке Чуру.

— Награда: 500 золотых и доп. вознаграждение.

— Разное: Если не закончите задание в срок, то получите штраф (29 дней 9 часов 33 минуты)

Перечитав содержание задание, Хурокан тихонько вздохнул.

'Еб*ть.'

Хурокан еще раз вспомнил разговор проведенный с НПС.

После прибытия в филиал Ассоциации Завоевателей, Хурокан сразу направился на 3 этаж, где поговорил с НПС.

"Так это вас послал господин Ахимбри."

В этом диалоге не было ничего примечательного.

"Задание агента Миджи... он выполнял слежку. Его работа состояло в слежке за теми местами, где появлялись Камни Скверны после их удаления, ему требовалось узнать, кто же повторно их туда доставляет."

В Описание задания тоже не было ничего примечательного.

Агент Миджи скорее всего мертв, и Хурокан скорее всего найдет его тело, если пойдет выполнять задание.

После того, как он найдет его тело, он примет его задание и скорее всего отыщет того, кто занимается развозкой Камней Скверны. Так как там не требовалось ни с кем сражаться, то он мог бы с легкостью закончить задание и убежать.

Проблема была в месте.

"Где это место?"

"Лес Бобор."

"Что?"

Лес Бобор.

Услышав это Хурокан непроизвольно выкрикнул.

"Бля..."

Он очень хотел выругаться, но успел на полуслове проглотить свои слова. Наблюдающий за ним НПС с интересом наклонил свою голову.

"У вас с этим какие-то проблемы?"

"Нет, нисколько. Просто лес Бобор является очень опасным местом..."

"Лес Бобор действительно опасен. Потому вы здесь. Господин Ахимбри ни за что не поручил бы подобную работу абы кому. Так как вы уже прошли тест господина Ахимбри, значит вы более чем готовы выполнить задание Миджи."

Наблюдая за благоговейным выражением лица НПС, в Хурокане закипал праведный гнев.

'Заткнись уже.'

Хурокан прекрасно знал о лесе Бобор.

"Какого черта происходит с этим ограничением в задание? Уровень 40 +? Лес Бобор является охотничьим угощем для игроков 70 уровня!"

Лес Бобор — это обширные леса расположенные у подножия горы Бобор. Как уже можно было догадаться, лес Бобор был обширным участком, в котором находилось множество самых разнообразных монстров. Это было необычной чертой самого леса. Обычно в "Полководце" количество разнообразных монстров в локациях были ограничены. Это облегчало игрокам игру при выборе снаряжений и стратегии охоты. Однако к лесу Бобор это не относилось, в нем было огромное разнообразие монстров, потому игрокам требовалось запастись самой различной экипировкой, а также иметь при себе стратегии на все случаи жизни.

К тому же в этой области обитали монстры сразу от 40–70 уровня. Что было довольно проблематично. Для игроков 40+ уровней охотиться в этой локации было непосильной задачей. А для игроков 70 уровня мелкие монстры не стоили ни денег ни средств, чтобы на них охотиться. Для них было намного более эффективно использовать другие охотничьи угоща.

В качестве последнего штриха выступал рейд-босс, Бобор Огр. Вообще большинство игроков которые посещали этот лес, приходили сюда именно из-за него. Конечно это будет потом, а пока его стоимость была не высока.

В любом случае Хурокану до леса Бобор было еще очень далеко. Задача была неоправданно рискованной. Все это было на совершенно другом уровне нежели Болото Рептилий или Мертвая Роща.

"Я наверняка умру."

Даже учитывая, что ему не требовалось сражаться, риск был слишком велик.

Проблема в том, что Хурокан не мог отказаться от этого задания.

"На этом магическом камне есть метка. У агента Миджи тоже есть этот камень, так что когда вы подойдете к нему достаточно близко, камень среагирует."

"Спасибо."

"Удачи."

Это было концом разговора.

Хурокан посмотрел на полученный камень. Он очень хотел запустить его куда подальше. Сейчас он был в очень плохом расположении духа.

"Я лучше всех знаю, что в "Полководце" очень трудные задания, но вам не кажется что это уже слишком?"

Все задания Ахимбри, до сих пор, были очень трудными. Одно задание с яйцом чего стоило, на тот момент, кто-то с уровнем Хурокана ни за что бы не справился с ним. Подобные задания вообще невозможно выполнить в одиночку, их в основном брали гильдии. По большому счету это были больше гильдейские задания. Основные сюжетные линии управляли историей "Полководца", так что не было ничего удивительного в том, что задания подобного масштаба были больше гильдейскими, нежели групповыми.

В этом и заключалась вся проблема.

Хурокан справлялся с заданиями далеко превосходящий его уровень. И раз он закончил одно задание, то должен был приступить к другому, и все закончилось тем, что будучи 40 уровня, он получил задания для 60-ников.

И конечно, этого тоже стоило ожидать. Это показывало огромный потенциал Хурокана. И он должен был гордиться этим. Ведь это означает, что Хурокан превысил допустимые рамки системы "Полководца".

Однако проблема и не в этом.

Вся загвоздка в ограничение временем.

И этот штраф...

"Если не смогу закончить его, то потеряю кольцо."

Он должен будет вернуть Кольцо Преследователя Скверны.

С этим кольцом на него пала тяжкая ответственность — это задание.

'Черт тебя подери.'

Если у него заберут Кольцо Преследователя Скверны, то он потеряет как минимум 50 очков магии. В будущих перспективах это не сулило ничего хорошего. Нужно понимать, что подобное колечко ни купишь ни за какие деньги.

Отступить?

Если бы для получения кольца изначально требовалось выполнить это задание, то тогда он так и быть, расстроился бы и двинулся дальше, но получив его, отдавать он его не собирался.

В словарном запасе Хурокане подобным словам не было места.

"Что же делать?"

Однако двинуться в Лес Бобор был наихудшим вариантом.

На все про все ему давалось 30 дней, за это время он мог бы по максимуму прокачаться, и за минимальный остаток пойти в лес Бобор. Однако даже так, он не мог гарантировать, что план удастся завершить. Мало того, что прокачаться до 50 уровня всего за месяц невероятно трудно, но достижения 50 уровня тоже не дает никакой гарантий на успех.

"Если бы я только встретился с Ахимбри после повышения уровней..."

Знай он это, то целенаправленно отложил бы свою встречу с Ахимбри.

Конечно, для сожалений было слишком поздно. К тому же, не говоря о Хурокане, возможно сам Ахимбри не предсказывал такой поворот событий.

"В итоге у меня нет выбора, не так ли?"

Хурокан прикрыл руками лицо.

Между тем, пока Хурокан что-то бормотал себе под нос на 1 этаже филиала, на встречу ему шли игроки.

"Вы слышали? Кажется в скором времени Гильдия "Гидра" соберет рейд на Графа

Скверны. Что будем делать? Посмотрим?"

"Ох, а ты не знаешь кто это или где он?... кстати, сколько прибыли принесет захват Графа Скверны? А еще интересно какие же титулы он выдает."

"А мне лично интересно что же предпримут остальные Топ-30 Гильдий. Я не думаю, что они будут тихонько отсиживаться в сторонке..."

"Они наверняка уже делают все от себя зависящее, чтобы помешать "Гидре". Если им удастся одолеть Графа Скверны, то они без сомнений станут Гильдией?1."

"Хмм, а что станет с заданиями по цепочке графа? Они все завершатся, или так и останутся незавершенными?"

"Не знаю... это первая цепочка из основной сюжетной линии, так что никто не знает наверняка."

И этот разговор.

"Мм?"

Запал в голову Хурокана.

"Подождите ка минутку, ведь если Графа Скверны поймают, то вся цепочка заданий связанная с ним, автоматический завершится!"

Похоже в поисках Миджи нет никакой необходимости.

Настал Март, но зимние холода до сих пор напоминали о себе людям. На улицах толпился укутанный в теплые одежды народ, а не выдержавшие подобного холода люди, заходили в ближайшие кафетерии чтобы согреться. Так было везде, так что в кафетериях стояла целая очередь заказов.

У окна одного из таких кофе стоял потрепанный парень.

Он что-то водил по сенсорному экрану своего планшетного ПК и вдыхал морозный воздух своим уже покрасневшим носом. Можно было понять, что этот парень стоит на морозе уже долгое время. Даже не беря все это во внимание, выглядел он все равно подозрительно. Он был худым, словно очень мало питался, на нем были очки с очень толстыми линзами и потрепанные волосы.

Однако самым подозрительным было то, что он прилип к окну словно банер.

"Черт побери, ну почему Wi-Fi такой медленный? У вас ведь дорогое заведение. Так предоставьте хотя бы достойный сервис."

Он пытался использовать бесплатный Wi-Fi, который кафе предоставлял своим клиентам. Конечно же это был Ан Джэюн. Причиной всех его тягот был бесплатный Wi-Fi.

Он понимал, что действовал не обдуманно. Ведь возьми он себе чашечку кофе и мог бы спокойно сидеть в заведении, и хотя бы избавить себя от назойливого насморка.

И вот он закончил свои дела...

'Хорошо.'

Немного позже.

Ан Джэюн воспользовался своим планшетным ПК, чтобы разослать электронные письма.

Закончив с делами Ан Джэюн выключил планшет, и схватив его в подмышку, удалился от окна кафетерия.

Направляясь домой, Ан Джэюн не мог не вздыхать. После чего из его рта поплыли клубки пара, видимо из-за холодной погоды.

"Вот вам супер одолжение. Мне плевать кто там поймает этого Графа Скверны, просто сделайте это побыстрее и открывайте новую эру."

Будущее стало другим, а вместе с этим старая эра приближалась к концу.

★★★

Поскольку у Топ-30 Гильдий были свои собственные каналы телевидения, то каждая гильдия шла своими путями. Лишь их Развед. Группы являлись исключением. Как можно было понять из названия, развед. группа отвечала за сбор информации и важных фактов и донесение об этом в гильдию.

Для создания развед. группы было множество причин. Для начала, чтобы удовлетворять потребителей требовалось иметь обратную связь, коим они и являлись. Так же это давало небольшой шанс получить в свои руки потенциально ценную информацию. Конечно, 80 % сообщений были полным мусором. Из оставшихся 20 %, первые 10 % что-то в себе да несли, но были так плохи, что написавших их людей хотелось посадить за неграмотность. И только последние 10 % несли в себе определенную ценность.

И найти информацию в этих 10 % для развед. группы было действительно трудной задачей.

Но был ли у них выбор?

"Боже, ну что за мусор. Один просит, чтобы мы нашли пропавшую кошку. Какого черта?"

Их работа оплачена, значит нужно трудиться.

"Ох, как мило. Вы только гляньте на это. Один из них пишет, что скажет нам личность Графа Скверны."

В любом случае, развед. группе требовалось собирать информацию по кусочка, словно составлять всю картинку как пазл. Хотя большинство сообщений выбрасывались, но перед этим они все равно проверялись. Это был трудоемкий процесс — искать алмаз в грудке камней. Особенно когда дело касалось информации, нужно знать, что искать.

В этом плане, этим двоим улыбнулась фортуна.

"Личность Графа Скверны? Серьезно? Ха! Даже если продать эту информацию, то я уверен, что она уйдет как минимум за сотни тысяч долларов."

"Так мне выбросить его?"

"В 99 % случаях это всего лишь хлам, но мы не можем быть уверены на все 100 %, так что давай проверим."

"Красные Буйволы" и "Штормовые Охотники".

Отыскать алмаз удалось лишь этим двум гильдиям.

★★★

Представительные члены Топ-30 Гильдий были широко известны среди масс. Трудно было не запомнить их лица, когда они мелькают по экранам новостей чуть ли не каждый день. Если бы подобного не происходило, то тогда всем членам Топ-30 Гильдий пришлось бы носить униформу с эмблемами своих спонсоров, и даже по несколько штук.

Оно и понятно. Ведь чтобы заполучить в свои руки больше зрителей и спонсоров, они должны были блистать еще ярче.

Другими словами...

"Ну, привет? Разве это не 8-й глава Гильдии "Гидры", Натал?"

Если один из представительных членов гильдии носил экипировку НПС Ассоциации Завоевателей, то для этого должна была быть весома причина.

Третий самый сильный игрок Гильдии "Красных Буйволов" Коррида Ким поприветствовал одного из девяти глав Гильдии "Гидры", который в свою очередь сейчас не

был одет в стандартную экипировку девятиглавой гидры.

Натал, казалось, был не особо рад этой встрече, поэтому сделал угрожающее лицо.

"Что здесь делает Гильдия "Красных Буйволов"?"

Однако выражение Коррида Ким было более пугающим. Прозвище Коррида далось ему не спроста, он действительно наводил на людей страх, был он под два метра ростом, темнокожим мужчиной. Первое впечатление о нем было всегда не очень хорошим и потому не важно насколько сильно ты будешь выпячиваться, Ким все равно будет гораздо грознее.

Поглядев на угрожающий взгляд Натала, Ким улыбнулся.

Видя его улыбку, Натал подсознательно вздрогнул.

"А есть какие-то причины, по которым мы быть здесь не должны? Или у вас с этим какие-то проблемы?"

Понимая, что он вздрогнул, Натал пришел в себя и ответил.

"Нет."

"Я бы хотел задать вам аналогичный вопрос. Что Вы здесь делаете? В какой-то потрепанной одежде. Должно быть это первый раз, когда я вижу тебя без гильдейского плаща. Хотя должен признать, эта экипировка тебе больше к лицу."

"На это у меня свои причины. Тебе еще что-то нужно от меня?"

"Конечно нет. Вы вольны идти куда пожелаете."

После этого Натал развернулся. А затем он и его спутники единой группой ушли.

Наблюдая за уходом Натала, уголки рта Ким растянулись в широкой улыбке. Ким, посмотрев на членов своей гильдии, быстро провел пальцами по часам и остановившись на втором слоте, сменил свой гильдейский униформу на боевое облачение.

Затем его товарищи быстро последовали его примеру.

Их униформа быстро сменилась на боевое снаряжение, чтобы в любой момент быть готовым вступить в сражение. После этого Ким воспользовался программой голосового сообщения.

"Капитан, капитан."

— Что произошло?

"Похоже письмо было настоящим. Я встретил здесь Натала."

— Натал? 8-й глава Гильдии "Гидра"?

"Он даже облачился в обычную одежду НПС Ассоциации Завоевателей. Не рассмотри я его более внимательно, то спутал бы с обычным НПС и просто прошел бы мимо."

— Натал в последнее время появлялся в передачах "Гидры"?

"Я не знаю. Разве я похож на их фаната. Почему вы не спросите Юл? Разве она не рядом с вами?"

— Как ты узнал?

"А разве она не всегда рядом с вами?"

Сказав это Ким не мог не рассмеяться. Он находил забавным, что подобный эксперт, пачками убивающий монстров, был слишком твердолоб, чтобы понять чувства девушки рядом с собой.

Конечно, смех его был коротким.

"Что прикажете делать? Напасть? Только скажите и мы устроим здесь беспорядок, чтобы выиграть хоть немного времени."

— Нет, пока отступите. Если это действительно замок Графа Скверны, то поблизости должно быть много участников "Гидры". Ким, твоя смерть будет нашей самой большой

потерей.

"Ну, я могу думать об этом как о двухдневном отпуске, не такое уж большое дело."

Внезапно...

"КИМ!"

"Мм? Ч-что? Не видите я с капитаном разговариваю."

Один из товарищей позвал его по имени. Он рефлекторно обернулся и его глаза широко распахнулись, ибо он понял почему его так резко оборвали. Перед ним шла группа игроков одетых в гильдейскую униформу. Заметив Кима и его товарищей, группа игроков тоже стала присматриваться к ним.

Вокруг встала тяжелая атмосфера.

"Капитан, на горизонте появилось приблизительно 40 "Штормовых Охотников"."

Штормовые Охотники.

В Топ-30 Гильдий по численности, силе и влиянию они спокойно входили в пятерку сильнейших. Они с "Красными Буйволы" были почти на одном уровне.

Так что можно было понять, что между двумя этими гильдиями шла жестокая конкуренция.

— "Штормовые Охотники"?

Приглядевшись к ним, глаза Ким сузились. Первой вошедшей в его взгляд была коротко стриженная девушка. Ким сразу ее узнал.

"Принцесса Штормовых Охотников здесь."

Принцесса Штормовых Охотников Хахуи.

3-й сильнейший член Гильдии "Штормовых Охотников", она является экспертом в ПвП сражениях.

Хотя это было давно, но это именно она однажды убила Кима.

От того выражение Кима стало жестче.

"Что нам делать?"

— "Штормовые Охотники", как неприятно. Глянь, не готовятся ли они к сражению?

"Сейчас. Они остановились и тоже наблюдают за нами, кажется они тоже не ожидали встретить ас здесь."

— Тогда... похоже письмо пришло не только нам. Прекрасно. Для начала, не вступайте с ними в конфликт. сли получится, то можешь с ними договориться. Я сам потом поговорю с Королевой Штормовых Охотников.

"Да сэр."

После этого их разговор закончился.

И Ким начал интенсивно размахивать руками. При его то высоте, этого было трудно не заметить. Махая рукой он начал говорить.

"Похоже мы здесь по тем же причинам. У нас нет намерений сражаться. Кстати, я только что видел Натала."

Это стало началом нового пути.

★★★

Свист!

С тяжелым звуком, руки Голема просвистели сквозь воздух.

"Грррр!"

Перед ним стоял монстр 50 уровня, Гигантский Медведь.

Пусть он был монстром только среднего размера, но с него падало в несколько раз

больше опыта и материала, чем с мелких. Обычно на него охотились группой в 5 человек, а не по 3.

Один голем ни за что бы его не одолел. Здоровая рука Голема ударила по Гигантскому Медведю стоящему на задних лапах, но это не сильно его задело, поэтому тот немедленно контр-атаковал.

Вшух!

Правая передняя лапа медведя ударила по Голему. Удар был достаточно силен, чтобы заставить Голема приподнять свою левую ногу. А на левом плече, куда пришелся удар, остались толстые следы его когтей.

В этот момент Голем сцепил свои руки и стал в боксерскую стойку. Как будто ожидая этого, Гигантский Медведь стал напирать на него передними лапами.

Бум, бум!

Звуки тяжелых столкновений, раздавались вибрациями по окружающему пространству. Гигантский Медведь уставился красными от ярости глазами прямо на Голема.

"Кууооо!"

Вскоре медведь громко взревел. Это означало, что его агр был полностью направлен на Голема. В этот момент...

Вшух!

Резко выпрыгнул Скелет Воин неподалеку скрывавшийся в деревьях.

Возникший Скелет Воин был относительно маленьким. От стандартного Скелета его отличал не только рост всего в один метр, но и кроваво-черные кости.

Скелет Кровавого Гоблина.

Кровавый Гоблин относился к подвиду гоблина и был удивительно быстр. Однако их редко можно было встретить, а убить еще сложнее.

Скелет Воин созданный на основе Кровавого Гоблина превосходил остальных скелетов в скорости.

Тададада!

Быстро приблизившись к Гигантскому Медведю, он прыгнул.

Приземлился!

Можно было только подивиться, откуда в таком маленьком теле столько сил. Ведь на спину медведя он прыгнул с расстояния 10 метров. А затем кинжалом созданным из собственных костей, вонзил ему в спину.

Удар!

С далеко кинжал больше походил на иглу.

Куооо!

После удара в спину, медведь начал неистовствовать. Казалось, ему было неважно насколько минимален был ущерб.

Да и сама атака, не была рассчитана на нанесение большого урона.

Реальная цель...

[Гигантский Медведь попал под эффект Метки Демона.]

[Гигантский Медведь попал под эффект Проклятия Замедления.]

Активация проклятий. И они стремительно распространились по всему телу Гигантского Медведя.

Метка Демона E ранга уменьшала характеристики цели на 13 %, а Проклятье Замедления F ранга уменьшала скорость движений на 10 %.

Гигантский Медведь стал явно медленнее, и Голем воспользовался этим в своих интересах. Он сменил стойку и избежав атаки Гигантского Медведя заключил его в хватку.

"Куо!"

Гигантский Медведь начал лапами сокрушать по голове Голема, чтобы оттолкнуть его от себя.

После этого остальные четыре Скелета Воина, уже медленней Кровавого Гоблина, тоже стали приближаться к Гигантскому Медведю. За их основу были взяты Скелеты Воины с Мертвой Роши, поэтому своими размерами и огромными мечами скелеты внушали страх. Пусть они были меньше Гигантского Медведя, но выглядели они все равно угрожающе.

Подойдя поближе, Скелеты Воины стали кромсать шкуру Гигантского Медведя. Ах атаки, словно смазанный механизмы часов, быстро покрывали медведя ранами. Голем же тем временем продолжал удерживать хватку.

"Куооо!"

После небольшого стога, Гигантский Медведь все-таки рухнул.

После его смерти Скелеты Воины тоже перестали атаковать. А после устали на своего владельца. Они смотрели на массивное дерево, в ветвях которых скрывался Хурокан.

Однако Хурокан совсем не обращал внимания на окружающий мир.

"Где новости? Уже прошло три дня с того момента как я отправил Топ-30 Гильдиям сообщение, исключая "Гидру". Не говорите мне, что все они сочли мое сообщения за фальш?"

И в этот момент...

— Гильдия "Гидра" начала рейд на Графа Скверны!

Появились первые новости.

5-го марта. Гильдия "Гидры" начала действовать раньше изначальной даты.

Увидев новости Хурокан не выдержал, и поднявшись прикрикнул.

"Да! А?"

А после этого...

"А?!"

Свалился!

И звездочкой распластался по земле.

Скелеты Воины и Голем подошли к Хурокану и внимательно на него уставились. И Хурокан чисто инстинктивно стал кричать на своих подопечных.

"Что? Вам смешно? Свалите!"

— Рейд на Графа Скверны отличается от остальных.

— А нельзя ли более подробнее?

— Граф Скверны не ужасающий монстр, а могущественный человек, живущий в системе "Полководца". Именно потому что он человек, все становится непросто. До сих пор рейды проводились против средних или крупных монстр-боссов. Но на этот раз мы выступаем против НПС. Именно это различие — делает его исключительным.

— Существуют ли причины, по которым рейд на Графа Скверны назначен за неделю до 1-й годовщины "Полководца"? Многие говорят, что было бы лучше подождать еще одной недели, чтобы дожидаться годовщины. Есть ли в ваших планах подобный вариант?

— Нет, после небольшого обдумывания, мы пришли к решению, что сделать все сейчас — будет самым лучшим решением. Все основано на том, чтобы увеличить наши шансы на успех. Даже 1 % может сыграть решающую роль. Все остальное вторично.

— И последний вопрос. Хотели бы вы что-нибудь сказать напоследок?

— Мы будем единственными, кому удастся встретиться с Графом Скверны.

Это была вступительная передача перед рейдом на Графа Скверны.

Держа левой рукой планшетный ПК, Ан Джэюн смотрел ролик, в то время как правой рукой кидал глюкозные леденцы в кофе. Заполнив чашу до краев, Ан Джэюн наконец то сделал глоток. Горький кофе в сочетание с дешевыми леденцами по вкусу больше напоминал медикаменты.

Посмотрев на живой билет, купленный Ан Джэюном, он не мог не задаться вопросом.

"С подобной ценной они больше чем на 500.000 вон ничего не продадут."

До возвращения в прошлое, билеты на рейд Графа Скверны от Гильдии "Гидры" стоили 15.000 вон, было продано 1.960.000 билетов. Это был новый рекорд, в то время "Гидра" заполучила около 10 млрд. вон.

Причина их успеха состояла в том, что они не торопились. Дата рейда не менялась и билеты они продавали за три дня до начала. В этот же раз цены на билеты были дорогими и продавали они их за день до рейда.

В "Гидре" не было идиотов, так что они прекрасно понимали, что потерпели фиаско. Но видя на сколько далеко они зашли, можно было понять, что они столкнулись с непредвиденными обстоятельствами.

Еще раз глотнув кофе, Ан Джэюн сделал мрачное лицо.

"Шанс их неудачи... больше 90 %. Да, иначе никак."

Ан Джэюн вспомнил.

"Ну, они и в прошлый-то раз потерпели неудачу, так что в этот раз тем более."

В прошлый раз Гильдия "Гидра" провалила рейд на Графа.

Они хорошо сражались и смогли его одолеть. Однако когда уровень его жизней достиг 0, активировалась новая фаза, и Граф Скверны смог ускользнуть. Подобно побегу Золотого Скелета. В конце концов "Гидра" так и не смогла поймать Графа, и им пришлось дожидаться следующего месяца, чтобы его одолеть.

"Его побег — моя основная головная боль."

После побега Графа Скверны последовала череда заданий по его поимке. Именно поэтому его повторный захват занял так много времени. Пока он не убегал и находился в одном и том же месте, его повторное убийство не заняло больше 10 дней. Однако было все равно удивительным то, что он смог продержаться целых 10 дней, и это несмотря на все Топ-30 Гильдий ожидающих и входа на рейд все 24/7.

Именно по этой причине Ан Джэюн решил оповестить об этом остальные 29 гильдий.

"Продай я эту информацию, и целый год принимал ванну из стейков."

Конечно, он лучше всех понимал всю нелепость этой затеи.

Продай он эту информацию и был бы богат.

Однако это было глупо. Получая деньги на свой банковский счет, Ан Джэюн заодно продал бы информацию о своей личности, и чтобы он не сделал, отследить его было бы очень легко. Да и проблема состояла не в этом. Он попадет под подозрение. Начал "Полководец" 3 месяца назад и знает о личности Графа Скверны, первыми на его поиски выдвинулся бы Tobot Soft, а не Топ-30 Гильдий.

Если бы у Ан Джэюна имелся хороший план, или связи, которые могли бы прикрыть, то он мог бы попытаться, но ничего подобного у него не было. И свои слабостях Ан Джэюн знал лучше всех.

Однако он не собирался предоставлять им все на халяву.

'Невозможно.'

После его послания, ко всем его последующим сообщениям отнесутся всерьез. А когда Ан Джэюн станет Топ-игроком, то у него не будет никаких проблем с продажей информации открыто. В конце концов, гильдиям не состоявшим в списке Топ-30 было свойственно продавать информацию.

"Будем расценивать это как о вручение своей визитной карточки."

К тому же Ан Джэюн не собирался продавать абсолютно всю информацию.

В конце концов, его будущее тоже в его руках.

★★★

Королева Шторма Шир и Матадор Чев.

Два гильдмастера одних из Топ-30 гильдий "Полководца", встретились посреди леса.

Присутствовали не только они. Стол на котором они располагались, окружало 10 игроков. Они тоже были Топ-игроками "Полководца".

У любого поклонника "Полководца" эта сцена вызовет мурашки.

Спустя какое-то время они начали беседу.

"Кажется, Гильдия "Гидры" уже вошла в замок Графа Скверны."

Первой заговорила Королева Шторма Шир.

"Я слышал."

"И как все пройдет? Каковы, по вашему мнению, их шансы на успех при Первом Убийстве."

"50/50? Они или добьются успеха или потерпят неудачу."

"Какой бездарный ответ, от 9-ого в списке сильнейших."

После резких выражений Шир, Чев углубился в детали.

"Я уверен, что они достаточно подготовились, но они начали раньше запланированного дня D. Пусть они готовы материально, но нельзя сказать того же про моральную составляющую. К тому же учитывая давление при Первом Убийстве. Если смотреть в процентном соотношении, то..."

"Я ставлю 1.000.000 золотых на них поражение. А вы?"

Высказалась Шир, так и не дав Чеву закончить свою мысль.

Чев же на слова Шир лишь спокойно ответил.

"Меня это не интересует."

"Слабак."

"Я не горю желанием участвовать в заранее проигрышной ставке."

На словах "проигрышной ставке", Шир усмехнулась. От такого открытого смеха, игроки "Красных Буйволов" позади Чева пришли в ярость. В ответ на это члены "Штормовых Охотников" размяли свои шеи показывая готовность к сражению.

Конечно, никакого сражения не произошло. Ведь цель их встречи состоялась в другом.

Прямо противоположном.

"Давайте прекратим дурачиться и перейдем прямо к делу. В выяснениях отношений нет смысла, ведь мы собрались чтобы обсудить перемирие."

Все было устроено ради заключения мира.

"Штормовые Охотники" и "Красные Буйволы". Именно эти две гильдии получили право, на участие в рейде на Графа Скверны после "Гидры".

Очередность вступления в рейд на босса определялось очередностью прибытия

кандидатов. Это было ненаписанное правило "Полководца". Так как Гильдия "Гидры" была первой вступившей в замок Графа Скверны с этой целью, то на очереди они были первыми. А уже после них прибыли "Красные Буйволы" и "Штормовые Охотники".

На самом деле такие инциденты были очень редки. Обычно объединялись лишь гильдии с конца и с начала в списке очереди. Еще не бывало случаев, когда гильдии 2-ой и 3-ей очередности объединялись, тем более когда являлись яркими конкурентами.

Эта встреча лишняя подтверждала важность этого рейда.

Можно с легкостью представить ценность Графа Скверны. Данный рейд не идет ни в какое сравнение с до сих пор проводимыми. К тому же, это был их единственный шанс. Если они потерпят неудачу, то 2-ой попытки им никто не предоставит. По этому они точно должны были быть уверены, что смогу со всем разобраться с 1-го раза.

К тому же...

"Кстати? Кем является ваш уведомитель?"

"Вероятно тем же, кем и ваш."

"В попытках связаться с отправителем вы не преуспели, не так ли?"

"Мы использовали адрес отправителя, чтобы связаться с ним. Он явно прочитал наше сообщение, но никакого ответа не последовало. У вас?"

"Без комментариев."

Перед рейдом на Графа Скверны произошел один инцидент.

Все 29 гильдий получили анонимное послание о личности Графа Скверны.

По началу они думали, что отправителем являлся один из членов Гильдии "Гидры". Однако использование подобной подсказки в качестве приманки звучало слишком хорошо, чтобы быть правдой. К тому же, если цель отправителя являлась продажа информации, то выгоднее было бы связаться с несколькими гильдиями. В отправке сообщения всем 29 гильдиям не было никакого смысла.

Другой вариант состоял в том, что у отправителя имелась личная неприязнь и обида на Гильдию "Гидры", потому он так и поступил. Однако это вариант быстро отмелся. Все понимали, что верхушка "Гидры" состояла не из идиотов.

Они не могли не интересоваться идентичностью и целями отправителя. Единственное, о чем каждый понимал — у отправителя для этого были свои цели.

Другими словами, если рейд на Графа Скверны затормозится, существует огромная вероятность того, что он снова сделает свой ход.

А до того как это произойдет, этим двум гильдиям было бы выгоднее поскорее разобраться с всем этим.

Именно по этой причине они и решили объединить свои силы.

Разговоры и другие разговоры на эту тему были лишь данью светской беседе. В этом и заключалась причина того, почему эти двое действовали так прямо. Они уже пришли к своим ответам, и эти разговоры никак на них не повлияют.

"Я действительно не поклонница этих официально-деловых разговоров."

"Ну, попробовать все же стоило."

"Я думаю, что мы и так уже хорошо поработали."

После этого Шир протянула ему свою руку, на что Чев пожал ее.

"Если задуматься, то это первый раз, когда мы обмениваемся рукопожатиями."

"Я еще ни разу не обменивалась рукопожатиями ни с одним другим гильдмастером, вы знаете?"

"Какой интересный поворот событий."

"Согласна."

"Штормовые Охотники" и "Красные Буйволы" официально объединились.

★★★

4-ый час в рейде на Графа Скверны.

— Какова обстановка?

— Не очень. Но у нас все еще есть шанс.

Бум!

Наблюдая за масштабными визуальными эффектами и сильным грохотом от применяемых заклинаний, Ан Джэюн снял очки и выключил планшетный ПК.

Ан Джэюн проморгался, чтобы промочить пересохшие глаза, и нахмурился.

"Тск, тск."

"Этот рейд не достоин имени "Гидры"."

Ролик, что он смотрел был рейдом "Гидры".

"От самого начала и до конца они не продемонстрировали ничего впечатляющего. Гильдия специализирующаяся на рейдах, даже не из списка Топ-30 смогла бы сделать все намного лучше."

Рейд "Гидры" на Графа Скверны был просто ужасным.

В начале все шло хорошо. Процесс раскрытия фактов и само разоблачение Графа Скверны было на высоте. Этого было достаточно, чтобы Ан Джэюн понял, что они очень тщательно подготовились к этому событию.

Проблема возникла после того как Граф вызвал Оскверненных монстров. Сам Граф Скверны скрылся, а после уже вспыхнуло сражение.

Он вызвал 7 монстров. Танки взяли агр монстров на себя и поле битвы разделилось на 7 фронтов. Вот до этого момента все шло хорошо. Однако в трех из семи сражениях "Гидра" потерпела поражение.

"Это не та "Гидра" которую я знал. Не то, чтобы им не доставало способностей. Просто они не смогли выложиться на полную."

К тому же "Гидра" была вынуждена сражаться с Графом Скверны с неполной боеспособностью, подоспели не все их силы. Но у них не было другого выбора. Это был отчаянный шаг.

После этого Граф Скверны пробудил свои Силы Скверны.

Затем вспыхнуло новое сражение.

Здесь "Гидра" совершает еще одну ошибку.

"Пойдя на отчаянный шаг, вы должны были бросить все свои силы. Так почему второй глава прикрывает тыл?"

Говорилось, что второй глава Гильдии Гидры, Сохэнк, в сражениях был самым сильным среди них.

Однако к битве он присоединился лишь спустя минут 5 после начала.

Это была огромная ошибка.

Может подобное и прошло бы против обычных крупнокалиберных монстров, но сражаясь с монстрами типа НПС вы должны были выложиться на максимум и полностью удерживать на себе его агро. Из-за неизвестного анонимного источника, "Гидра" предприняла слишком много мер предосторожности и припрятала несколько тузов в рукаве.

"Как они могли забыть об основах. Должно быть они все разом головой ударились,

бедняги."

Если их козырь терпит поражение, то их рейд в любом случае тоже потерпит провал.

Конечно, оставить туз на решающий момент тоже не плохой вариант. Конечно использовать его абы как тоже нельзя, но они сражаются с рейд-боссом. А сражаясь с рейд-боссами, нужно ставить на кон либо все, либо ничего.

Соханк сдерживался, и "Гидра" не смогла полностью удержать на себе агр Графа, в результате чего он переключился на магов и священников стоящих у них за спиной. Три мага и два священника были мгновенно убиты, а в ситуации, когда их боевой строй и так был не в полном составе, такие потери были фатальны.

Это был смертный приговор.

Именно в тот момент Ан Джэюн прекратил просмотр.

"Нет надобности впустую тратить свое время и наблюдать за их неминуемой гибелью. Прямая трансляция скорее всего закончится интервью с извинениями."

Он знал, что эфир подходил к концу.

В любом случае, самым большим беспокойством Ан Джэюна сейчас был провал "Гидры".

"Следующие претенденты обязаны добиться успеха."

И для Ан Джэюна это были плохие новости. В конце концов, Ан Джэюн желал скорой смерти Графа. Поэтому он надеялся, что следующий рейд одержит успех.

Если Граф Скверны не умрет в течение последующих 25 дней, то в раздаче столь ценной информации не было бы смысла.

"Я и так сделал всем вам большое одолжение, так что будьте добры, убейте уже его. Меня плевать кто... хотя на сердце будет боль, если это все-таки сделают "Штормовые Охотники"."

Ан Джэюн криво улыбнулся.

Вообще он был не в духе. Оказаться на проигрышной стороне, доставляло мало радости. И казалось, в ближайшее время ничего не изменится.

"Походу Аморальным Принцем мне тоже придется поделиться."

Второй сценарий в основной сюжетной линии после Графа Скверны, Аморальный Принц.

Для Ан Джэюна было маловероятно схомячить Аморального Принца в одного. Чтобы что-то заполучить, требовалось соответственно заплатить. Так что ему скорее всего придется поделиться.

Для жадины подобно Ан Джэюну это был очень болезненный процесс.

Это пока.

"Но в Разрушенном Королевстве..."

Но в третьем сценарии у него не будет необходимости с кем-то делиться.

"Я все заберу сам."

Топ-30 Гильдий останется сражаться лишь за остатками Ан Джэюна. Это было основной целью Ан Джэюна. Если бы он не смог достичь подобного, то о начале сольной игры можно было бы изначально забыть.

Ан Джэюн встал.

"Хорошо, пора снова поиграть с моими скелетиками. Не стоит пренебрегать их обучением."

Пришло время продолжить игру.

[Вы получили уровень.]

[Вы получили Титул, "Убийца Гигантских Медведей".]

[Вы получили Титул, "Костяной Охотник на медведей".]

[Навык Ядро Скелета повысился до С ранга.]

[Навык Проклятья Замедления повысился до Е ранга.]

[Вы получили Титул, "Начинающий Проклинатель".]

Последовательные оповещений звучали столь же мелодично как Четыре Сезона Вивальди. Хурокан качал головой, словно слушал музыку. Он немного пританцовывал плечами, и под конец даже трижды щелкнул пальцами.

После чего четыре Скелета Воина, стоящие перед трупами двух Гигантских Медведей, тоже начали танцевать. На этот раз это была Los del Rio — Macarena, хит 1990-х. Сцену четырех танцующих Скелетов Воинов было бы трудно забыть. А маленький танцующий скелет Кровавого Гоблина на фоне остальных трех здоровяков, смотрелся даже мило.

Ну конечно, танцующий в костюме льва Хурокан, смотрелся уже не мило.

"Одной проблемой меньше."

Если бы рядом были наблюдающие за сражением Хурокана игроки, они бы вряд ли назвали его смешным, отвратительным, или странным.

Хурокан — Он сражался с двумя Гигантскими медведями один, когда на убийство только одного игроки собирались в группы из 5 человек.

Пока Голем и остальные Скелеты Воины сражались с одним, Хурокан держал на себе агро второго Гигантского Медведя. Помимо этого он следил за их сражением и щелчками пальцев управлял каждым их действием.

Трудно было охарактеризовать это сражение как впечатляющее, за то слово чудовище здесь было бы как нельзя к месту. Подобного невозможно достичь, имея лишь превосходные навыки сражения. Для этого требовалось иметь командное мышление, концентрацию и оперативность.

Достичь подобного было очень трудно.

К тому же помимо колоссальной потери маны, Хурокан потерял еще двух Скелетов Воинов. Учитывая, что при сражении с одним Гигантским Медведем он не потерял ни одного скелета, это достаточно показывало насколько ожесточенным было сражение.

Если бы Хурокан стремился за эффективностью, то он не стал бы поступать так опрометчиво. Либо сражение только с одним, либо отступление, не зачем было идти на такие риски.

Чтобы пойти на это у Хурокана были свои причины.

"Надеюсь Романи сможет сделать из этого очередной Хит."

Он нуждался в очередном хорошем видео, после ролика с Золотым Скелетом.

"Этот ролик получится определенно прибыльным."

Известность Хурокана очень поднялась и сейчас его канал на YouTube имел более 80.000 подписчиков. Один ролик Черепа для Клоуна имел около 700.000 просмотров, ролик Золотой Скелет 400.000 просмотров, а его стартовый ролик набрал 500.000. Помимо этого, каждый другой его ролик имел как минимум по 100.000 просмотров. К тому же, суммы его пожертвований и количество просмотров гораздо превышали других пользователей с аналогичным уровнем подписчиков.

Хурокан достиг того момента, когда мог прилично зарабатывать, в зависимости от качества своих роликов.

С этого момента, создание роликов, можно официально назвать его работой. Если до этого он делал все бесплатно, раздавая окружающим свои визитные карточки, то теперь пришло время пожинать плоды своих трудов со своих зрителей и подписчиков.

К тому же, теперь он мог создавать ролики совершенно другого уровня.

Теперь у него есть Голем.

Но обычное использование Голема для охоты на монстров, было обыденным делом. Подобным занимался каждый некромант. За подобное люди не будут платить.

Поэтому Хурокан решил сделать невозможное, охота на двух Гигантских Медведей.

Тем более, это было для него хорошей формой обучения.

"Перед тем как приступить к сражению с рейд-боссами, я должен подготовиться к сражениям с их многочисленной свитой."

Охота на просто сильного монстра для Хурокана было не трудно.

Однако сражения с целыми группами, было другим делом. Поэтому если Хурокан желал стать лучшим в "Полководце", ему потребуется обучиться этому навыку. Это было легко заметить. Даже в рейде против Графа Скверны, "Гидра" понесла большие потери просто сражаясь с его слугами.

Хурокан понимал, что с его текущими навыками, ему ни за что не стать сильнейшим.

С текущими навыками ему даже себя будет трудно защитить, не говоря уже о становление сильнейшим.

Ему нужно больше.

Он должен превзойти Великого Палача Хурокана.

Только таким образом...

[Задание, "Поиски Миджи", завершено.]

"О! "Красные Буйволы" сделали это!"

Он сможет полноценно войти в новую эру, и назвать ее своей.

★★★

[Вы получили Титул, "Разрушитель Скверны".]

[Вы получили Титул, "Герой королевства Хибэн".]

[Вы получили Титул, "Убийца Графа Скверны".]

[Вы получили Титул, "Первый Убийца Графа Скверны".]

Звон множества оповещений. Их звуки приносили радость каждому игроку в "Полководце", но гильдмастер "Красных Буйволов" Чев, не мог заставить себя улыбнуться.

С жестким выражением лица, он смотрел на неподалеку стоявшую девушку.

Коротко стриженная красавица, носящая тяжелую броню, с выгравированной на ней эмблемой "Красных Буйволов".

Королева Шторма Шир.

Хотя у нее отсутствовала рука, а часть ее брони была уничтожена, но ни один человек не усомниться в ее красоте.

То же относилось и к Чеву. Откладывая в сторону влечение к противоположному полу, наблюдая за ней, в его голове всегда проскакивала мысль "красавица есть красавица!" Но спустя какое-то время он изменил свое мнение о ней. Теперь перед ним стояла не красавица Шир, а существо перед которым монстры и демоны сжимаются в страхе.

"Поразительна. Поразительна до глубины ужаса."

Хотя рейд на Графа Скверны был труден, но в общем целом его можно было назвать умеренным.

Союз "Красных Буйволов" и "Штормовых Охотников" не допустил той же ошибки, что и Гильдия "Гидры". После просмотра рейд ролика "Гидры", они каждый день тренировались до кровавых мозолей. На снаряжение они тоже не поскупились. Была ли это экипировка, лечебные микстуры или свитки, они подготовили все, даже с избытком. Подобные вещи для использования в обычных рейдах было бы слишком большой роскошью, но здесь они пользовались всем этим словно питьевой водой. Словно использовать 100 долларовую купюру, чтобы разжечь костер.

Но даже со всем выше описанным они все равно проиграли одному из семи слуг Графа Скверны. Хотя одна из их команд проиграла, им все-таки удалось избежать ее полного уничтожения.

Последующее сражение тоже было очень удивительным. Они разыграли каждый свой туз.

Матадор Чев!

9-й в списке сильнейших игроков "Полководца" боролся на линии фронта вместе с Королевой Шорма Шир. Помимо них, на передовой сражалось еще несколько самых высокоуровневых игроков "Полководца".

Проблема произошла в момент, когда жизни Графа оказались на 0.

В момент когда они решили, что все подошло к концу, из тела Графа вспыхнули черные столбы огня.

Это было начало новой фазы.

Пламя, став бомбой размером с человека, рванула, посылая во все стороны волны огня. Рассеянный огонь беспощадно пожирал всех, до кого успел добираться, а маги со своим малым ХП умирали пачками. Неспособные предвидеть такой поворот событий, священники не успели никого излечить или бросить спасательный щит. Потери были колоссальными.

Между тем, полностью восстановившись, Граф Скверны начал убегать что есть сил.

Наблюдая за этим, Чев лишь тяжело вздохнул. Он никогда бы не подумал, что в убийстве Графа будет еще одна фаза.

Однако Шир отличилась. Она побежала. Избегая сотен черных зажигательных бомб, даже потеряв в процессе свою левую руку, она с остервенением продолжала приближаться к Графу. В конце концов ей удалось пробить тело Графа своим мечом.

В момент, когда все остальные спешили отпраздновать ложную победу, она оставалась собранной.

"Теперь я вижу откуда исходит ее высокомерие."

У Чева не было выбора, кроме как признать ее способности.

Она была не просто знаменитостью, родившейся наследницей в семье крупных конгломератов и несравненной красавицей. Она действительно была высококвалифицированным игроком, заслуживающей своего высокого положения.

И понял это не только Чев. Все присутствующие были удивлены действиями Шир. Каждый признал, что ее высокомерие было подкреплено ее способностями.

Все, кроме одного.

'Ц...'

Лишь Шир не могла себя признать.

В действительности же, ее последний рывок был подобен азартной игре, все или ничего.

И удача ей посопутствовала.

"Этого все еще не достаточно."

Но тем не менее, это было все равно впечатляюще.

Однако подобная победа, было не тем к чему она стремилась.

"Если бы мы не объединялись с "Красными Буйволами", мы бы тоже потерпели неудачу."

Подавляющая сила и несравненная мощь. Абсолютная сила созданная лучшими игроками экипированными в лучшее снаряжение!

Именно этого желала Шир.

'Ц...'

В этом плане, рейд на Графа Скверны прошел неудачно. Было еще множество деталей в которых ее гильдия испытывала недостатки. Если бы она не объединилась с другими, то поражения было бы не миновать.

'Больше.'

Поэтому...

"Мне нужно больше квалифицированных игроков."

Она все больше хотела и стремилась к этому.

★★★

16-го марта Граф Скверны пал.

Это ознаменовало конец первой сюжетной линии "Полководца", длившейся уже чуть больше года.

Смерть Графа затронул весь "Полководец".

Для начала, все задание связанные с Графом Скверны закончились. Поэтому многие игроки выражали свое недовольство, особенно те, кто находился в самом процессе.

В тоже время остальных это приводило в возбуждение.

— Скоро начнется новая сюжетная линия, правильно? В этот раз я точно собираюсь поучаствовать.

— Это начало новой эры.

— Теперь "Полководец" изменится.

У большинства игроков не было времени подготавливаться в течение первой эры, так что к приходу второй смогли подготовиться лишь немногие.

И она уже началась. Некоторые игроки уже добились значительных успехов из-за изменений в отношениях НПС и с открытия новых областей.

Среди всего этого, были обнародованы шокирующие новости.

В них сообщалось, что Гильдии "Красные Буйволы" и "Штормовые Охотники" ради убийства Графа Скверны заключили союз.

Это было действительно удивительной новостью.

— Серьезно? "Штормовые Охотники" и "Красные Буйволы"?

— Тогда почему они не оповестили об этом до начала рейда? Разве от этого они не были в проигрыше?

— Они разделили прибыль, так что никто не остался в минусе. К тому же они были 3-ими в очереди, думаю они получили даже больше?

— Боже. Чтобы "Красные Буйволы" делали без "Штормовых Охотников", без них они наверняка потерпели бы поражение. А после, я уверен, "Штормовые Охотники" наверняка забрали бы его сами.

— Еб*ть. Если бы я знал об этом, то сразу бы купил живой билет. Когда намечается

выход платного видео?

Хотя союзы между гильдиями были нормальным делом, но союз между столь яркими конкурентами был действительно шокирующим событием. На самом деле они до последнего скрывали этот факт.

И к подобному исходу они стремились изначально.

Они заключили контракт. "Штормовые Охотники" скрывая свою идентичность присоединились к рейду в качестве "Красных Буйволов". В момент, когда они объявят об этом общественности, очень множество людей купило бы платное видео, большую часть выучки от которой возьмут себе "Штормовые Охотники". А "Красные Буйволы" получают большую часть прибыли от продажи живых билетов.

Этого явно никто не ожидал.

И это событие...

"Ааа!"

Оказало огромное влияние на одного определенного человека.

"Аарггхх!"

Ан Джэюна. Он в настоящий момент катался по земле схватившись за живот.

"Ууфф!"

Он крутился по земле, казалось, готовый в любой момент закричать. Ему эти новости были эквивалентны тому, как его самый ненавистный кузен вдруг разбогател, потому что земля, которую он случайно купил, попала под перестройку.

"Бл*ть, дерьмо, твою мать... дерьмо!"

Примерно в подобном состоянии сейчас находился Ан Джэюн.

"Почему?"

Ан Джэюн никогда бы не подумал, что "Красные Буйволы" объединятся с "Штормовыми Охотниками". Он рассчитывал, что в этом примут участие лишь "Красные Буйволы".

"Чой Суйлин. С чего бы такой, "я самая лучшая мире", делать нечто подобное? Она даже скрыла свою личность и встала под эмблемой "Красных Буйволов"!"

Ан Джэюн прекрасно знал характер Чой Суйлин. Она считала себя самой лучше, а тех кто шел в разрез с ее правилами она сокрушала. Естественно, в ее мыслях не существовало подобных вещей как сотрудничество, альянс или перемирие.

Для нее все сводилось к одному "на колени, или умри".

Чой Суйлин относилась подобным образом ко всем своим врагам. Не ставшие на колени, получали огромное возмездие.

И это не говоря о том, что "Красные Буйволы" были их прямыми конкурентами. В крайнем случае они должны были молиться о неудачи "Красных Буйволов". Но Альянс? Подобного никогда не должно было произойти.

Конечно, причиной всего этого стал сам Ан Джэюн. Информация, что он распространил, вызвала эффект бабочки, приводя вот к таким вот результатам.

"Да чтобы я собственноручно помог Чой Суйлин встать на подобный путь, ужасно. А если подумать, то разве не я помог ей в прошлый раз в Peach Store? Действительно ли я тронулся умом?"

Ан Джэюн был единственным, кто понимал, и знал, какие выгоды он из этого вынесет и уж точно никогда не ожидал, что Чой Суйлин это поможет тоже. Он знал, что "Штормовые Охотники" никогда не добьются успеха, даже будь они 3-ими в списке очередности.

"Ааа!"

Ан Джэюн бросился на пол и тяжело вздохнул. Хотя его живот, казалось, все еще продолжал болеть, но он перестал жаловаться.

"Граф Скверны уже мертв. Именно."

Новая эра уже началась.

"Хотя до этого между нами имелся разрыв, но в случае с линией Аморального Принца мы все начинаем в равных положениях."

Теперь все находились на одной стартовой площадке.

Теперь у Ан Джэюна появится шанс заполучить в свои руки действительно ценные Титулы.

"Но у всего есть предел."

Но с текущим уровнем Ан Джэюна было лишь одно место, где он смог бы заполучить задание и Титул связанный с Аморальным Принцем.

"Пора поприветствовать рейнджеров."

Рейнджеры, защищающие Горную цепь Булкас.

Настало время встречи.

"Проклятье!"

Пробегая через лес, на лице Хурокана виднелось беспокойство. Он добрался до одного из карманов своего костюма льва, достал оттуда ядро и бросил его на землю.

Ядро Скелета быстро выросло в одного Скелета Воин.

Щелчок!

Хурокан щелкнул пальцами, после чего Скелет Воин пригнулся и стал в оборонительную стойку.

Перед Скелетом Воином...

Куоооо!

Послышался рев монстра.

Вскоре после рева появился волк с четырьмя, подобно выпирающим кинжалам клыками. Саблезубый Волк сменил цель с Хурокана на Скелета Воина.

Треск!

Со скоростью беговой лошади, Саблезубый Волк стремительно сокращал расстояния между собой и Скелетом.

Перед столь свирепым волком Скелет Воин не стал отступать назад. В его черных глазницах сверкал огонь, демонстрирующие его готовность в бою.

Хурокан краем глаза заметил это и сжав челюсти, дважды щелкнул пальцами.

Хотя из-за перчаток на его руке нельзя было услышать щелчков, но Скелет Воин все равно принял приказ и бросился в сторону Саблезубого Волка.

Хурокан же не стал останавливаться.

Он просто помолился за него.

"Мне жаль скелетуша."

Исход был слишком очевиден.

Даже среди средних монстров 60-го уровня, Саблезубый Волк был одним из сильнейшим. Обычный скелет, созданный без какой либо основы не смог бы долго его сдерживать. Норма — 1 секунда. Лучше — 2. Если Скелету Воину сильно повезет, то даже 3 секунды. Это максимум. Даже учитывая, что это Скелет Воин Хурокана на большее рассчитывать не стоило. Любых других скелетов снесли бы даже не заметив.

На этот раз Скелет Воин смог выиграть 2 секунды. Сначала скелет избежал укуса Саблезубого Волка, но после был мгновенно убит ударом его передней лапы. Но даже так, это нападение смогло сбить его с темпа, ведь чтобы напасть ему пришлось остановиться. Теперь ему вновь потребуется время, чтобы набрать скорость.

А за этот короткий промежуток времени Хурокан успел разорвать дистанцию на десятки метров.

Грррр...

Саблезубый Волк издав низкое рычание, повернул свою голову. Под его передней лапой лежал уже потухший скелет. Поэтому он...

Удар!

Окончательно разбил его в щепки.

Хурокан не мог этого услышать, у него просто не было на это времени, он безудержно продолжал уносить оттуда ноги.

'Черт побери.'

Лишь спустя 3 минуты отчаянного бегства, Хурокан остановился и встал, чтобы отдышаться.

Конечно, он не особо запыхался. В конце концов, он был в игре. Он был все еще полон сил, чтобы быстро вскарабкаться по толстому стволу дерева. Наблюдая за скоростью его восхождения, каждый мог представить, что с подобной обезьяньей ловкостью, он должно быть проделывал это уже не в первый раз. Забравшись на дерево Хурокан начал осматривать окружающую местность.

Сссссс...

Листья деревьев спокойно качались на ветру. Не желая нарушать подобного спокойствия, Хурокан лишь тихо вздохнул в своем сердце.

'Хмм.'

Только после тихого вздоха, он наконец-то смог полностью расслабиться.

"Я избавился от хвоста, но это место — суший ад, даже для меня."

В настоящее время Хурокан был на пути к Горной цепи Булкас. Выдвинулся он с замка Харб, с самого близкого замка к Горной цепи Булкас.

Среди игроков "Полководца" замок Херб был не очень популярным местом. На востоке от него не было обнаружено никаких строений, так что никто не намеревался и дальше исследовать эту область.

Все потому что дальше находилась Область Блока, эти земли намерено блокировались системой "Полководца" с целью последующего открытия по мере прохождения основной сюжетной линии.

Область Блока исчезает после соблюдения определенных событий. События могли быть разными, получение определенного задания или его завершение. Как только Область Блока будет разблокирована, игроки смогут войти в эту и пограничную ей местности.

Думаю не стоит добавлять, что исчезновения Области блока всегда сулило хорошей возможностью обрести спрятанные в ней сокровища. Поэтому около Областей Блока всегда находились игроки. И они не просто ждали. Они всегда выискивали своих конкурентов. Поэтому замок Херб был не особо популярен. Игроки в нем всегда смотрели друг на друга с подозрением.

В любом случае Хурокан уже знал, что замка Херб располагалась Горные цепи Булкаса. Он знал маршрут, как и то, что он открывается после убийства Графа Скверны.

И конечно же Хурокан будет первым открывшим эту область.

Единственная проблема была в том, что ему приходится проходить через локацию с монстрами, уровень которых варьировался от 60 до 80. Даже столь искусный игрок как Хурокан не мог гарантировать свою безопасность.

Но даже несмотря на это, у Хурокана были весомые причины чтобы пойти на такой отчаянный шаг.

Хурокан повернул головой и взгляд его устремился вдаль, за макушки густого леса.

"В прошлом, на подобных уровнях я не мог даже помыслить о получения Титула первооткрывателя."

За горизонтом этого леса простирались Горные пики Булкаса.

А в ней...

"Повстречав Рейнджеров Горной цепи Булкас, я, вероятно, смогу заполучить сразу 3 Титула."

Находились несметные сокровища.

Пусть сейчас никто не знал о Рейнджерах Горной цепи Булкас, но в скором времени именно они станут самыми известными НПС во всем "Полководце". На это была одна простая причина.

"Какое хорошее сочетание."

Они выдавали множество ценной экипировки.

В играх все работало именно так. Когда монстры или НПС становились известными, это означало либо их силу, либо выдачу хороших вещей.

Рейнджеры Булкаса относились к последнему варианту.

Как локация 60–80 уровней, Горная цепь Булкас была достойным охотничьим угощем для многих игроков. Пусть оно было не самым эффективным, но для того чтобы прокачаться с 60 по 80 уровни оно было достаточно хорошим.

К тому же Рейнджеры выдавали множество заданий, связанных с Горной цепью Булкас. Награда была богата на опыт и золото. Время от времени они прямо взрывались обильным количеством заданий. И наряду с огромным количеством заданий, имелось множество возможностей заполучить хороших Титулов.

Рейнджеры были богаты во многих отношениях.

И самой ценной наградой среди всего их богатства было...

"Если я смогу одолеть Мастера Булкаских Рейнджеров, Майунга, я смогу внести свой вклад в сюжет Аморального Принца."

Мастера Булкаских Рейнджеров, Майунг.

Он был ключевой фигур в сюжетной линии Аморального Принца.

Одного этого было достаточно, чтобы Хурокан рискнул своей жизнью ступая на столько рискованный путь. Хурокан еще раз оглядел окружающую местность.

Большинство игроков слишком боялось умереть, чтобы передвигаться столь опрометчиво.

Хурокан находил свое положение раздражающим, но в нем не было страха.

Ведь он уже многое пережил.

"По крайней мере, это лучше, чем быть преследуемым мусором вроде "Штормовых Охотников"."

Очень многое.

Постоянные погони и бегства, в свое время он достаточно устал от них.

Но обученный своим горьким опытом, Хурокан сова продолжил свой бег.

★★★

Магесса одетая словно мужчина, и еще один человек в чешуйчато-красной, пылающей броне, шли через замок Бойз.

И их появление так и привлекало взгляды окружающих.

"Стой, только посмотри на это! Он носит полный набор Огненной Саламандры!"

"Разве этот набор не стоит около 100.000 золотых? Так, оставим это в сторонке, ведь только игроки ваше 90 уровня могут его носить?"

"Кто он?"

Это был очень дорогостоящий комплект, позволить себе который могли лишь Топ-игроки.

Это словно кататься на своем феррари с девушкой, прямо посредине города.

Не обращая внимания на окружающих, они продолжали говорить по голосовому чату.

"Вы узнали кем был отправитель?"

"Из доступной мне информации могу сказать только одно... не имею ни малейшего понятия."

"Как это возможно? Это ведь не какой-нибудь мелкий инцидент. О подобном могли знать лишь считанные единицы."

"Но среди них нет ни одного человека, который мог сообщить об этом всем 29 гильдиям. Неважно как на это посмотреть, но это не они."

"Не значит ли это, что существует очень сильный игрок, о котором мы ничего не знаем?"

"Все верно, мы не можем знать обо всех Топ-игроках сразу. А узнать о ком-то вне списка рейтинга еще труднее."

"Все валится с рук."

"Мы можем с этим справиться. Наша задача — выполнять поручения работодателя. К тому же, не кажется чтобы мы работали на него из чувства собственного долга."

Между ними повисла краткое затишье.

"Кстати, и куда в этот раз они вас посылают?"

"Трубочисты."

"Почему вы не возьмете меня с собой? Разве "Трубочистам", не помешает побольше магов?"

"А разве не ясно? У них магов и так в достатке, так что сейчас им требуются передовики."

"Понимаю... раз "Трубочисты" пришли в действие, значит они собираются пронестись по всем Областям Блока. Попахивает неприятностями. О, а что на счет Яйца Дракона. Чтс произошло с ним? Ты нашел того, кто его забрал?"

После этого вопроса, бронированный игрок замер. Магесса наклонила голову. Их глаза встретились, она могла с легкостью увидеть угрюмость в его глазах.

"Не знаю кто это был, но если я его поймаю, легко от меня он точно не отделается."

После этого мечник продолжил идти.

★★★

Это был последний шаг.

[Вы получили Титул, "Первооткрыватель Горной цепи Булкас."].

Почти полностью исчерпав свою ману, Хурокан все-таки достиг Горной цепи Булкас,

где его встретило оповещение о получении нового Титула.

Этот один единственный шаг очень много для него значил. Ведь теперь он был на шаг впереди остальных. Так же, этот момент станет началом о его Легенде.

Конечно, сам Хурокан был не в настроение, чтобы уделять столь пристальное внимание этому шагу.

Хурокан не спеша проверил окно характеристик на своих часах.

"Не плохо."

Проверить данные о новообретенном Титуле для Хурокана было важнее.

После подтверждения данных, Хурокан с удовлетворением поднял свою голову.

Горные цепи Булкас были более отдаленными, нежели впечатляющими.

Горная цепь переполненная деревьями с острыми словно бритва листьями и огромным множеством монстров. И сейчас Хурокан был единственным их противником.

"Будет глупо продолжать идти дальше с таким количеством маны."

И самой отдаленной от Хурокана вещью, была его мана. Хурокан сел на месте, и стал пережевывать магическую резинку восполняющую силы.

Пережевывая ее Хурокан начал чувствовать как мана заполняет его тело.

"Если бы я только мог купить дорогостоящую микстуру восстановления, то вмиг бы восполнил свою ману."

В "Полководце" было множество средств восстановления. И конечно, чем эффективней они были, тем дороже выходили. Например, леденец, сделанный из сока редкого Вампирского Дерева 150-ого уровня, заполнял жизни в процентном соотношении, просто находясь во рту. И не только, он так же сильно поднимал выносливость. Если бы танк с высокими характеристиками сопротивления ел этот леденец, то на время действия леденца он бы стал практически неуязвим. Но и стоимость Сока Вампирского Дерева была высока. Это была необходимая вещь в сражениях против высокоуровневых рейд-боссов, спрос которого в разы превышал предложение. Спустя какое-то время после рейда на Графа Скверны, она даст о себе знать.

К тому же, игроки полностью сосредоточенные на повышение уровней, обычно не скуны, когда дело касается подобных средств восстановления.

Самым представительным среди них был Самый Первый Сильво. Чтобы всегда оставаться на вершине, он всегда пользовался самыми лучшими снаряжениями и навыками. Несмотря на то, что он имел огромный доход, его затраты превосходили прибыль.

Конечно, для Хурокана который наслаждался только резинкой за 5 золотых, такие вещи были в далеком будущем.

Однако...

"Я здесь."

Возможно этот момент настанет гораздо быстрее, чем мы полагаем.

Хурокан встал со своего места.

Затем, словно так и дожидаясь этого момента,

Свист!

У его ног приземлилась стрела, взглянув на которую Хурокан улыбнулся.

Мужчина средних лет, носящий берет, начал говорить сквозь свою густую бороду.

"Тогда я доверюсь вашим способностям."

"Да сэр."

После короткого ответа Хурокан отвернулся. А в его ушах...

[Вы получили Титул, "Инициатор".]

Прозвучало оповещение о получение нового Титула. Он ожидал его, но все равно не мог сдержать своего счастья. Сдерживая свое желание завопить от радости, он вышел из бревенчатой хижины, в которой находился. Только выйдя из нее, он перестал сдерживаться. Он сжал кулак и взмахнул им.

ДА!

Неважно как на это посмотреть, но значение этого жеста понять было легко.

"Это уже 3-й Титул!"

Когда он ступил в Горную цепь Булкас, Хурокана встретили рейнджеры. В начале он получил титул "Первый Знакомый Рейнджеров Булкаса". Он поднимал классовые характеристики на 7 очков, вполне достойный титул.

Титул "Инициатора" давался первому игроку заполучившим задание в новом замке, поселение или области. Так как он поднимал уже все характеристики на 7 очков, то этот титул был гораздо солиднее остальных.

К тому же "Первооткрыватель Горной цепи Булкас " тоже поднимал все характеристики на 4 очка.

Даже учитывая, что он не получил повышения в уровне, характеристики его все равно сильно подскочили вверх.

"Да, в этом весь "Полководец"."

"Полководец" иногда называли Войной за Титулы. Из-за значительных повышений характеристик аналогичных получению 4-ем или 5-ти повышениям уровней, борьба за Титулы была очевидна.

Но Хурокана трудно было удовлетворить, даже подобным. Ведь почти каждый квалифицированный игрок имел аналогичные титулы повышающие его характеристики.

"Так, что теперь, на кого мне охотится?"

И лучшей вещью в новообнаруженных регионах были не титулы...

"Кто раньше было самым популярным?"

А монстры и видео на их охоту.

Зрители "Полководца" хотели новых зрелищ. Неважно, сильный или слабый, удивительный или смешной, если это было что-то новое, зрители обязательно это посмотрят. Тем более, что фанаты "Полководца" сами делились роликами о новых монстрах, создавая игрокам хорошую и бесплатную рекламу.

Не говоря уже о том, что Хурокан в последнее время был на пике своей популярности. Его видео Двух Медведей получило множество просмотров, пусть не так много как Черепа для Клоуна, но этого было достаточно чтобы оставить своих поклонников удовлетворенными. Так же благодаря этому ролику, Черепа для Клоуна тоже получил часть внимания и на данный момент превзошел отметку в 900.000 просмотров.

А если он в довершение всего добавит новых монстров?

"Учитывая, что это Горная цепь Булкас, то Бронированная Обезьяна, пожалуй, будет лучшим решением."

Хурокан улыбнулся.

★★★

Обезьяна была 1.5 метра в высоту, носила доспехи и шлем на голове, а в правой руке она держала булаву.

"Ки, ки, ки!"

Обезьяна на данный момент была верхом на Големе и размахивала своей булавой. Его булава перемещалась между головой Голема и его плечом, нанося множество ударов.

Пуф!

Капли грязи падали с Голема словно плоть.

Свист!

Хотя Голем пытался руками схватить скачущую на нем обезьяну, но она очень просто уворачивалась от его медлительных рук. Время от времени она даже спускалась с него и снова забиралась на его голову, словно играясь с ним.

Несмотря на то, что руки Голема были внушительны, но ни имея скорости от них было мало толку.

Так что с ним играли в буквальном смысле этого слова.

Но больше всего разгневан от этого был...

"Ну давааай!"

Сам Хурокан управлявший Големом в 20-ти метрах от него.

Глядя на его взъерошенные волосы, казалось, Хурокан был готов взорваться. И несмотря на все это, Хурокан продолжал сдерживаться и сосредоточился на поимке Бронированной Обезьяны.

"Ну давай, ловись уже. Почему этот маленький ублюдок такой юркий?"

Последней каплей стало...

"Ки, Ки!"

Насмешливый визг Бронированной Обезьяны. Хотя Хурокан сам не знал, был ли это действительно смешок или просто ему это от злости так думалось, но казалось, что обезьяна смеялась и обзывала его идиотом.

"Ты труп."

Хурокан отменил копирование и устремился к Голему.

Хурокан был словно гепардом устремившимся к своей добыче.

Треск, треск...

Используя все 100 % своей характеристики силы, Хурокан больше походил на ужасающего хищника, чем на человека.

Расстояние между ним и Големом быстро сократилось до 5 метров.

В этот момент...

Прыжок!

Хурокан, используя инерцию своей скорости, прыгнул и словно копье устремился в мишень.

Удар!

Затем словно Джеки Чан он захерачил ногой прямо по Бронированной Обезьяне, бездумно размахивающей своей арматурой.

Сильное падение!

Столь редкая в "Полководце" атака только что прошла по Бринеллированной Обезьяне. После чего она отлетела словно пушечное ядро и воткнувшись в землю, семь раз перекрутилась.

"Кииик!"

Перекаtywаясь по земле, обезьяна продолжала визжать. Встав, она издала еще больше визга. За всем эти наблюдал Голем, после чего на его глазах...

Херак!

Удар Коленом Хурокана.

Встав после первого удара Хурокана, тут же последовал второй.

Он коленом зарядил прямо по голове Бронированной Обезьяны, после чего по инерции за ней последовало и ее тело.

Вот она — мощь некроманта силового типа.

Но на этом все. Хотя все было сильно и мощно, но повреждения были не большими. В конце концов Бронированная обезьяна была монстром 60 уровня, а Хурокан всего лишь 46.

Нанесенного ущерба было достаточно лишь для перетягивания агро.

"Кии!"

Бронированная Обезьяна выпустила яростный визг, после чего еще раз поднялась. Поправив шлем на голове и дважды ударив булавой по земле, она с яростью уставилась на Хурокана. А затем стремительно побежала к нему.

Расстояние между ними составляло уже 3 метра. Учитывая их характеристики, на преодоления подобной дистанции хватило бы одного шага.

За один прыжок обезьяна оказалось почти около Хурокана вместе с булавой на перевес.

"Кии!"

Чем ближе Бронированная Обезьяна приближалась к Хурокану, тем громче становился ее визг.

Свист!

Прозвучал звук разрезающего воздуха. Булава казалось сейчас сокрушит Хурокана по голове. Но даже в столь критичный момент Хурокан оставался спокойным, и в самый последний момент, когда булава максимально приблизилась к Хурокану, он вместе с ней ушел по одной траектории.

Свист!

Булава пролетела прямо перед глазами Хурокана.

Потом.

Пух!

Вместе с обезьяной булава приземлилась на землю. Глаза Бронированной Обезьяны вспыхнули в удивление, словно спрашивая "Таракан, ты посмел избежать моего удара?"

В ярости обезьяна нанесла еще один удар. Повернувшись к Хурокану она обнажила свои клыки.

Пум!

Однако, не успев даже увидеть Хурокана, он уже переместился и ударил по ее голове, словно по футбольному мячу.

"Киии!"

В этот раз со стороны обезьяны послышался огорченный крик, после чего она повалилась на землю. Наблюдая за Бронированной Обезьяной через свою хахве маску, Хурокан нахмурился.

"Теперь я продемонстрирую вам, как открутить го... то есть как охотится на Бронированную Обезьяну."

Это стало объявлением о смерти Бронированной Обезьяны... не пытке.

★★★

[Вы получили Титул, "Первооткрыватель Бронированной Обезьяны".]

После сражения, Хурокан посмотрел на ее труп.

Он был действительно раздражающим противником.

В прошлом все закончилось бы на коротком бурчании. Однако сейчас Хурокан отличался.

"Что если использовать этого парня в качестве материала для Ядра Скелета?"

Такая привычка у него появилась после становления некромантом.

Какого монстра я должен использовать в качестве материала? Он всегда задавался этим вопросом.

В настоящий момент, он делал акцент на чистую силу. В первую очередь он обращал внимание на качество, подбирая основу для Скелетов он стремился использовать лишь лучшее. Следующим приоритетом шла эстетика. Смотрелось гораздо лучше, когда все скелеты выглядели одинаково. Для человека зарабатывающего на хороших видео, было необходимо уделять подобному больше внимания.

К тому же, наличие подобного типа Скелетов Воинов было выгодным в большинстве сражений. Большинство некромантов используют тактику защита — нападение. В подобных сражениях Скелетом Воинам требовалось действовать словно слаженный механизм, машинам. А для машин требовалось использовать подходящий материал.

Однако мнение Хурокана с недавнего времени сильно поменялось. Даже имея он в распоряжение больше Скелетов, число нападающих на единицу врага все равно была ограничена. Хотя на крупных монстрах количество нападающих увеличивалось, но подобные сражения были очень редки.

Самым главным преимуществом Ядра Скелета было огромное разнообразие материала.

Если он пожелает, он может создать ядра неограниченное количество раз. Восстановление ядра тоже не составляло трудностей. Если Скелет уничтожен, то ему просто требовалось сжать кулак и скомандовать 'восстановление'. После чего ядро этого Скелета Воина вновь окажется в его руке.

В материалах он тоже не ограничивался, потому мог спокойно менять основу, стоило просто подождать перезарядки или восстановления маны.

Другими словами, он мог создать группы Скелетов из самых различных материалов.

В войнах увеличение разнообразия — значит увеличение эффективности.

Поэтому наблюдая за таянием Бронированной Обезьяны он не мог не задаться вопросом.

"Как мне использовать этого парня?"

Хурокан становился истинным некромантом.

"Для начала превращу его в Скелета Воина и преподам ему урок. Посмел значит насмехаться надо мной. Поверь мне, твоя смерть это еще не конец."

Конечно, его характер тоже сопутствовал в этом.

★★★

После смерти Графа началась новая эра.

Перед лицом новой эры карьеристы "Полководца" устремились прямо вперед. Новая эра, новый этап, новое начало... и сейчас все находились на старте.

Для Топ-30 Гильдий, которым не удалось убить Графа Скверны это была новая возможность оказаться в центре внимания. Для других крупных гильдий не входивших Топ-30, это была новая возможность украсть их аудиторию и тоже сделать себе имя.

Это было началом войны.

Войны за внимание.

В ход пошло все.

Некоторые устраивали скандалы между красивыми топ-игроками противоположных полов, кто-то объявлял войну другим гильдиям, пока другие выявлял слабости остальных.

Однако в центре внимания сейчас были не они.

"Уго Санчес достиг 30 уровня всего за 38 дней. Как и ожидалось от 3-его игрока в Топе "Машин". Посредственные игроки не могут достигнуть 30 уровня и за сотни дней... не поставил ли он новый рекорд?"

"Вы видели новые ролик охоты Рони Джексона? Это не шутка. Я еще ни разу не видел чтобы игрок 20 уровня так сражался. Я уверен, как только Рони Джексон вырастет в уровнях, то в PvP он не проиграет даже Топам. Хотя PvE тоже важно, но в PvP он действительно монстр."

А новые Восходящие Звезды. Больше всего внимания в "Полководце" привлекли именно они.

В частности и остальные Топ-игроки с других VR игр. Кто-то даже создал рейтинг Топ-100 новичков, который обращал на себя внимание не хуже обычного Топ-100.

Эта война среди новичков ради становления Восходящей Звездой.

В это же время...

"Вы смотрели этот ролик? Видео Бронированной Обезьяны. Это новый монстр, и не него уже есть Гайд."

"Гайд по охоте на нового монстра? Он наверное платный?"

"Нет."

"Кто-то выпустил гайд на нового монстра бесплатно? Кто? Что это за гильдия?"

"Это не гильдия, а игрок... парень в странном костюме и хахве маске. Забыл его имя..."

"Игрок? Какой у него класс?"

"Некромант."

"Чего?"

Хахве маска Хурокан. Его имя тоже начало распространяться во все уголки "Полководца".

Фух!

Пока Хурокан бежал вперед, его грива плавно развивалась по воздуху.

На месте куда бежал Хурокана...

Киики!

Нетерпеливо крича, стояла Бронированная Обезьяна. Потеряв руку от Скелета Воина на основе ее сородича, она потеряла волю к сражению и попыталась сбежать.

Однако обернувшись, чтобы убежать, она встретила с человеком, сталкиваться с которым была не должна.

Это был Хурокан.

Когда расстояние между ним и обезьяной сократилось, полуторный меч Хурокана нанес удар по отверстию в шлеме Бронированной Обезьяны.

Удар!

Кончиками пальцев, Хурокан ощущал глубину удара. Значит меч вошел гораздо глубже, чем он предполагал. Хотя большинство меркантильных людей нашло бы это шокирующим, но Хурокан наслаждаясь этим моментом, лишь улыбнулся.

"Чистый удар."

Примечания Хурокана были еще более жуткими.

Хурокан закончил с Бронированной Обезьяной одним точным ударом. После чего тело

Обезьяны свисла, словно игрушка на гвозде.

ЧВИН!

Вытащив меч...

Свалилось!

Тело Бронированной Обезьяны тушей упало на землю.

[Вы получили уровень.]

[Вы получили Титул, "Пятидесятник".]

Однако Хурокан даже не взглянул на упавшую Обезьяну.

Он быстро убрал свой меч и начал клацать по своим часам.

[Хурокан]

— Уровень: 50

— Класс: Маг

— Титулов: 20

— Характеристики: Сила (349) / Выносливость (119) / Интеллект (239) / Магия (301)

"Наконец-то 50 уровень."

Хурокан наконец достиг 50 уровня. Достойная награда за затраченные усилия.

Однако Хурокан не выказывал удовлетворения, как он сделал недавно. Быстро, словно читая скучный учебник, он перевел все очки в силу.

После, Хурокан перевел взгляд на свое окно навыков. Перед ним появилось гала графическое окно показывающий список его навыков.

— Призыв

[Ядро Скелета (C)], [Шлем Безумия (E)], [Костяная Броня (E)], [Скелет Маг (E)]
[Познание Скелета (E)], [Призыв Голема (F)]

— Проклятья

[Метка Демона (D)], [Проклятье Замедления (E)]

— Навыки модификации тела

[Пошив Кожи (E)]

"Я достиг 50 уровня, но ни один навык не повысился."

Проверив ранг своих навыков, Хурокан отвел взгляд от окна. Обычно при очередном поднятие уровня Хурокан танцевал от счастья, но сейчас выражение его лица оставалось серьезным.

А тело его не показывало признаков расслабленности. Словно спеша, Хурокан проверил время.

"Осталось еще немного, достигнув Деревни Рейнджеров нужно срочно выйти из игры."

Проверив время Хурокан быстро побежал.

★★★

Стена небольшой однокомнатной квартиры была украшена не вилвавшимся в атмосферу 50-дюймовым экраном. Все остальное казалось старым и сломанным, но монитор выглядел совершенно новым словно техника из будущего. Пословица "кидать бисер перед свиньей" точно описало бы эту сцену.

На мониторе проигрывалось видео. В густом лесу, принадлежащему не этой реальности, обезьяна в броне сражалась с воином скелетом, и грязевым големом.

Развернувшаяся сцена была очень похоже на фильм, на покупку которых люди обычно тратили деньги.

Однако Ан Джэюн выглядел не особо заинтересованным в его просмотре.

Он сидел в одной майке и трусах на своем потертом, дырявому словно сыру матрасе. Его взгляд был устремлен на планшетный ПК, а не 50-дюймовый монитор. К тому же на планшете проигрывалось то же самое видео. Но взгляд Ан Джэюна был устремлен на полосу комментариев, чуть ниже играющего видео ролика.

— Как и ожидалось от Хахве маски Хурокана. Это видео столь же хорошо как и остальные.

— Скелеты Хурокана лучшие в мире!

— После просмотра ваших роликов, я начал играть за некроманта. Я оценю любые ваши советы по поводу его развития.

— Действительно ли возможно так поднять скелетов?

Большинство комментариев были положительными. Ан Джэюн сделал легкую улыбку. Всяким нравились хорошие комментарии.

Потом...

"Хм?"

Подобно уколы иглой, один из комментариев резко привлек внимание Ан Джэюна.

— Я не понимаю чего вы нашли в этом придурке. Я не понимаю, чем думают подобные ему люди, тратящие невероятное количество денег ради создания этих видосиков. Ради интереса? Будь я некромантом у меня бы вышло в разы лучше.

Это был очень длинный комментарий, обычно заставляющих читателей хмурится. Однако на лице Ан Джэюна расцвела еще большая улыбка.

"Скажи он мне это прямо в "Полководце", и у меня в кармане стало бы на одну пару часов больше, кек."

Если бы он стал беспокоиться из-за подобных комментариев, то лишь зря потратил бы свое время.

В любом случае, больше всего настроению Ан Джэюна поднимали пожертвования. Он проверил их всего 3 минуты тому назад, и решил еще раз это сделать. 1 доллар... 1 евро... пожертвования текли бесконечным ручьем. Переведя все пожертвования в вонь, Ан Джэюн сделал широкую улыбку.

"Ахахахаха!"

"Наконец-то я чувствую себя настоящим кибер игроком "Полководца"!"

Его гайд по охоте на Бронированную Обезьяну оказался большим хитом, чем он полагал.

"Наверное стоит называть этих мартышек собственном филиалом внучков."

Как и ожидалось, появление нового монстра обратило на себя внимание широких масс. Из-за потока новых зрителей к его гайду, Черепа для Клоуна набрал уже больше 1.000.000 просмотров и на данный момент подходил к отметке в 1.500.000. Видео Двух Медведей с 800.000 подходило к 1.000.000, остальные ролики тоже не отставали.

Соответственно его доход тоже рос вверх. Пожертвования это одно, но наконец у него появился спонсор. Хотя спонсор был небольшим, но Ан Джэюн даже так мог получать по 500.000 вон за один недельный контракт.

"Теперь я могу есть мясо на ужин каждый день!"

Этого было более чем достаточно чтобы питаться мясом по 3 раза в день, а на десерт выпивать по чашке дорогого кофе.

"Давно это было. Так, я не могу понять, почему мой живот все еще пуст?"

В этот момент часы Ан Джэюна завибрировали.

— Рассмотрение вашего запроса было завершено. Спасибо за использование нашего сервиса. Для получения более подробной информации, пожалуйста, назовите...

"Наконец-то..."

Увидев сообщение мысли о мясе быстро вылетели с головы Ан Джэюна.

"Наконец-то ко мне пришли мои малютки."

Настало время.

Достигнув 50 уровня у него на уме была лишь одна вещь. Новое снаряжение.

И теперь у него есть деньги на их покупку.

"16.000 золотых. Даже если мне придется потратить их все, я все равно заполучу в свои руки нормальное снаряжение."

16.000 золотых были эквивалентны 16.000.000 вон. Оплатив долги, Ан Джэюн перевел часть своих денег в золото. Хотя он оставил некоторый прозапас, но он уйдет на ежемесячную арендную плату за квартиру, сборы за игру, сборы за V-Gear и расходы на проживание.

Так как теперь у него был регулярный заработок, то в скором времени и него появится еще больше денег. Но даже так, не каждый смог бы пойти на такой шаг. Обедневший человек, сделав 10.000.000 вон на игре, в первую очередь позаботился о том, чтобы приберечь их на потом. И лишь единицы стали бы инвестировать их снова в игру.

В буквальном смысле.

Но Ан Джэюн, вкладывая почти все свои сбережения в игру, вообще об этом не парился.

Он всегда так делал в "Полководце".

Любые деньги заработанные на "Полководце", он снова инвестировал в игру. Он не утаивал ни копейки. Именно поэтому, когда Гильдией "Хахве маска" и "Штормовые Охотники" вынудили его оставить игру, его жизнь окончательно обнищала.

Но даже так, Ан Джэюн и сейчас не рассматривал ни малейшей возможности откладывать часть своих денег.

В конце концов Ан Джэюн жил не в реале, а мире виртуальном.

"О!"

Глаза Ан Джэюна вспыхнули в удивление.

"Какая цена?"

★★★

"Хухуху."

Наблюдая за собой в новом, только что снятом ролике, он не мог остановиться свой гнилой, почти оскорбительный смех. Теперь на нем не висел комичный костюм льва. Сейчас на нем была немного потрепанная, но от того не менее стильная костяная броня, полностью охватывающая его тело.

Надет набор Костяной Змеи. Этот набор, был снаряжением 50 уровня, созданным из рейд-босса, Костяной Змеи.

"Отличный дизайн. Кто его сделал?"

Верх и низ, включая ботинки, шлем и перчатки обошлось ему в общей сложности в 15.000 золотых!

Дорого.

Однако этот набор стоил каждой затраченной монетки.

"Одна характеристика магии подскочила на 75 очков."

И хорош он был не только дизайном.

Характеристики снаряжений тоже были на высоте. Сменив экипировку характеристика магии повысилась на 75 очков. Учитывая что его старый костюм был набором Магического Активатор, то получение дополнительных 75 очков было значительным повышением.

"Выносливость — приблизительно... увеличилась на 50 очков?"

Его выносливость тоже повысилась на 50 очков.

Даже для мага характеристика выносливости была тоже важна. Если характеристика выносливости будет слишком низкой, то маги стали бы словно бабочками на ветру. Единственный плевок со стороны монстра их просто уничтожил бы.

Конечно, только всего этого было бы недостаточно, чтобы поднять цену за набор до стоимости автомобиля.

Стандартно, шлем и перчатки с этого набора были Уникального Ранга. А как известно, стоимость Уникомов в разы превышала Редкий Ранг. Богатеи бежали покупать их, даже если прибавка будет всего в 1 очко. В игре они являлись брендом подобно Армани.

Больше всего на цену повлияло то, что это был полный комплект из 5 снаряжений, который при полном ношение давал дополнительные бонусы.

Хурокан еще раз проверил описание дополнительных бонусов.

— Уменьшает потребление маны на Призыв и связанных с ними навыками на 10 %.

Хурокан не мог не улыбнуться.

Именно из-за подобного бонуса Хурокан смог купить набор Костяной Змеи по такой низкой цене. Если бы бонус давал прибавку к навыкам проклятья, то ее цена была бы 30.000 золотых. На самом деле это была минимальная цена за этот набора с дополнительными свойствами на Проклинателей и Священников.

На этом примере можно было ясно заметить непопулярность некромантов как класса.

В любом случае, Хурокан был более чем доволен приобретенным набором. Набор был хорош во всем. Начиная с дизайна и заканчивая дополнительными бонусами.

Осталась лишь одна загвоздка...

"Что мне делать с оружием..."

Он не мог купить себе оружие. Хотя он купил себе на всякий случай оружие Обычного Ранга, но для игроков стремившихся на вершину, требовалось как минимум оружие Редкого Ранга. К тому же, достигнув 50 уровня, у Хурокана теперь не получится набрать 10 уровней всего за месяц. Хотя езда на стареньком автомобиле в течение дня или двух большой роли не сыграет, но если ездить на нем в течение месяца, то общая разница в результате станет слишком очевидной.

Именно поэтому хорошее снаряжение имело первоочередное значение. С течением времени разница в эффективности становилась слишком большой.

Однако на данный момент у него не было денег на ее покупку.

"Я могу приобрести что-нибудь получше, если мне удастся сплавить... этот львиный костюм, но на это уйдет время. Продать его за пол цены тоже будет слишком не выгодно."

Чтобы продать этот набор потребуется время. И в течение этого периода он не мог просто сидеть и ждать, ему требовалось что-то предпринять.

Оставался лишь один вариант.

"Если у меня нет подходящего оружия, то я создам его сам."

Пришло время приступить к тому, что любили все кибер игроки. Погонятся за удачным дропом.

Удачный дроп!

Для игроков это доставляло удовольствие сродни повышению уровня. Словно при заказе товара, ты с нетерпением ожидаешь ее распаковки при получении.

Чтобы ощутить вкус удачного дропа, нужно было просто охотиться. И никак иначе. Всего лишь охота на монстров.

"Киaaa!"

Скелет 2-ух метровой высоты с красной головой ящерицы издал странный крик. В каждой его руке сверкало пламя.

В качестве основы Скелета Мага был взят материал Мага Рептилоида. Огонь, что находился в его руках был подобен бомбам, а издавший клич был предупреждением для товарищей. Предупредив своих союзников он без колебаний кинул пламя.

Целью была спина монстра 60 уровня, находившийся в десятке метров от Скелета. Обезьяний Мечник.

"Кии!"

Подверженный взрыву и огню, он издал истошный вопль. К тому же оно не показывало признаков затухания. Не будет удивительным, если огонь распространится и дальше.

Его крики были действительно ужасающими, услышав подобное по ночам будут сниться кошмары.

Однако сердца окружающих он затронуть не смог.

Лязг!

Кругом звучали звуки столкновения метала, как и другие визги Обезьяньих Мечников.

Разные типы Скелетов Воинов сходились мечами с Обезьянами. Неистовые крики и столкновение мечей заглушали истошный крик одной горевшей Обезьяны.

Однако в этом однотипном хоре, было кое-что отличающееся.

Свист!

Это рука замахнувшегося Голема словно кнут поразила низкорослого Обезьяньего Мечника всего 1.3 метров высотой.

Бум!

С огромной силой, Обезьяна, словно ядро, полетела в стволы окружающих деревьев. В этой перепалке трудно было что-либо расслышать, лишь звуки ломающихся костей.

Словно довольный своим ударом, Голем повернулся в сторону лежащего Обезьяны и устоялся на нее.

"КииКии!"

Другая Обезьяна увидевшая смерть своего собрата, устремилась к Голему и взобравшись на него стала рубить своим мечом. Голем был создан из грязи, так что после ударов можно было заметить рубцы. Чуть позже Голем повернулся и посмотрел на колотившему по нему Обезьяну.

Но перед тем как Голем успел что-либо сделать, Скелет Кровавого Гоблина уже начал действовать. Быстрее остальных Скелетов он полетел к Обезьяне и ударил ему в спину проклятым Хуроканом кинжалом.

"Кии!"

[Обезьяний Мечник попал под эффект Метка Демона.]

[Метка Демона повысился до ранга D.]

В середине крика, Хурокану пришли оповещения о результатах.

Однако Хурокан проигнорировал их. Облаченный в костяную броню, он находился в самом центре сражения, откуда управлял всем ходом битвы. Он не мог себе позволить

потерять концентрацию.

"Правый фланг нуждается в помощи."

Хурокан не сражался на переднем крае. Сейчас он играл роль поддержки. Если он видел сражение 1 на 1, то спешил присоединиться к нему, чтобы получить преимущество. Если Скелета Воина окружало по 2 обезьяны, то он спешил взять одну на себя.

"Нужно как-нибудь напасть на левый фланг."

Так же он не действовал слишком агрессивно. Даже помогая, он наносил лишь по одному или два легких удара. Конечно, удары некроманты силового типа трудно было назвать легкими. Уже сейчас он демонстрировал колоссальную силу и мощь.

"Добьем его!"

Хурокан быстро приблизился к Обезьяньему Мечнику справа и занес правую руку для удара. Пока совершалась его атака, заметивший это рядом стоящий Скелет Воин, тоже поспешил провести свою атаку.

Вшух!

За одно мгновение его рука уже опустилась.

Проведя свой удар, Хурокан начал безостановочно атаковать. Словно копирую его действия, Скелет Воин тоже начал свои комбинированную атаку. После чего жизни Обезьяны стремительно опустились к нулю.

С его смертью разнообразие звуков в воздухе начало угасать.

Хурокан осмотрелся.

"Это был 200-ый?"

Монстр, на которого Хурокан начал охоту ради удачного дропа, был Обезьяним Мечником Горной цепи Булкас. Этот монстр вскоре станет самым популярным в этом регионе. Хотя кости и кожа были мало полезным материалом, но с них выпадал Фрагмент Меча, который использовался для создания хорошего снаряжение 50 уровня Обычного ранга.

Обезьяньи Мечники классифицировались как монстры мелкого типа, потому они передвигались группами, и в небольших количествах были очень слабы. Охота на них была одной из самых легких, они были слабы, к тому же убивать их можно было пачками. Тем более, что в горной цепи на данный момент почти не было игроков. Поскольку почти никто не знал истинное значение Обезьяньих Мечников, то Хурокан на данный момент полностью монополизировал их.

Конечно Хурокан охотился не за обычным Фрагментом Меча.

"Когда уже с них выпадет Ювелирный камень."

Хурокан желал получить редкий Ювелирный камень, шанс выпадения которого был крайне низок.

Он требовался для создания снаряжение Редкого ранга.

После получение этого камня он прекратит на них охоту. Несомненно, эти обезьянки были хорошими противниками, но только для обычных игроков. Для Хурокана же все это было пустяковым делом. Прошедшая резня было тому доказательством.

Хурокан и его подчиненные начали сражение с группой из 13 обезьян и закончили ее менее чем за 10 минут. В этом плане, навыки Хурокана на голову превосходили его уровень. Для более быстрого поднятия свои уровней ему требовалось охотиться на более свирепых монстров.

Но дело в том, что Хурокан все никак не мог выбить этот Ювелирный камень, даже после убийства 200 обезьян. И это его беспокоило, потому что для его выпадения обычно

требовалось убить около 100.

"Ну позязя. Я не могу все время охотиться на этих бестолочей."

Он уже начал молиться, для него все это уже превратилось в азартную игру.

После освеживания Обезьяньего Мечника, ее тело начало таять. Скоро от нее остались лишь кости, кожа и фрагмент меча. Превратив их в крафтовые монетки, Хурокан начал исследовать землю.

"Блестящее. Что-нибудь солнце отражающее. НУ ПОЖАЛУЙСТА."

Однако Хурокан не обнаружил даже обычных камушков.

"БЛЯТЬ!"

После чего Хурокан все-таки не выдержал.

"НУ ПОЧЕМУ? ПОЧЕМУ, А?"

Хурокан ударил кулаком по стволу соседнего дерева. А в это время за все этим наблюдали его Скелеты Воины и Голем.

Не зная обстоятельств, посторонний скорее всего заснял бы все это на видео и выложил бы в YouTube под заголовком "Сумасшедший в "Полководце"!"

"Как он мог не выпасть?! Я уже столько перерубил!"

Однако узнав причину, остальные прекрасно бы его поняли.

Он убил уже 200 обезьян. И это много. Хотя они жили группами, но это не значит, что все они будут находится в одном и том же месте. Они располагались по всему лесу и затраченные время и усилия на то, чтобы найти и стянуть их к хорошему месту для сражения, были колоссальными. Время от времени Хурокану приходилось даже убегать от слишком сильных монстров. С начала охоты на них прошло уже порядка 6 часов.

И он все еще не заполучил камень. И это сводило его с ума.

"Неужели я такой неудачник?"

Обычно, на его выпадение нужно было убить около 100 обезьян. Он убил 200.

Да, он явно неудачник.

В большинстве случаев, можно было просто переждать денек другой, пока эта полоса не пройдет.

"... Нет."

"Я уже убил слишком много. И если не сейчас, то скоро он обязательно дропнется."

Если не упал сейчас, то значит очень скоро!

Подобный ход мыслей многих игроков заманивал в ловушку.

Хурокан поднял голову.

"Поймаю еще одну пачку. И закончим на этом."

Хурокан решил себя.

Конечно не факт, что все закончится положительным образом.

★★★

[Вы получили уровень.]

[Вы получили Титул, "Забойщик Обезьяньих Мечников".]

[Навык Пошив Кожи повысился до ранга D.]

Он получил уровень.

Он получил Титул.

Ранг его навыка тоже повысился.

Большая часть игроков "Полководца" пребывали бы в радости, если не на пике счастья.

"Ну в этот раз, пожалуйста."

Однако Хурокану было не до этого.

"ПОЖАЛУЙСТА!"

Он с серьезным выражением лица ожидал пока не растает очередная Обезьяна.

И тела растаяли. Только кожи, кости и мечи остались лежать на земле.

Однако вокруг не было ни одного камня.

Все еще находясь в хахве маске и перчатках, Хурокан закрыл свою лицо руками. Это была немного комичная и довольно печальная сцена.

"Черт... тебя... побери..."

Это была уже 1000-ная обезьяна... Он не просто убил их 1000 раз. После каждой их смерти ему требовалось их освежевать. Это и так было довольно раздражающе, но учитывая сколько раз он через это прошел. Убить 1000 обезьян, так и не получив желаемого.

"Это невозможно."

Хурокан не просил многого. Он просто хотел получить материал для своего будущего роста. Он никак не ожидал, что все сложится таким вот ужасным образом. Он не желал получить Уникальный предмет или что-то подобное. Все чего он желал, это материал для создания всего лишь Редкого снаряжения.

Но ни один камень не упал.

Ни один!

Хурокан убрал руки с лица.

"Может это какой-то баг?"

Поэтому Хурокан не мог не задаться подобным вопросом. В большинстве случаев Редкие материалы выпадали при убийстве 100 монстров. Для средних монстров или крупных, число падало еще ниже. С рейд-боссов же они почти всегда выпадали.

"Может мне все-таки продать вещи и купить уже что-нибудь?"

К тому же, не было причин для него так упрямится всего из-за одного редкого ювелирного камня. Продав весь тот материал, который он скопил после убийства 1000 Обезьян, он с легкостью сможет купить себе Редкое снаряжение. К тому же, Хурокан помимо продажи выпавших материалов, имел и другие доходы. Хотя продажа костюма льва займет время, но он все равно сможет получить неплохую прибыль. Так же прибыль с YouTube тоже была хороша.

Если он захочет, то мог бы уже купить себе даже какой-нибудь простенький Уникум.

'Черт побери.'

Но люди есть люди. Если азартный игрок разгоняется, то даже собственные родители не смогут его остановить.

И Хурокан стал мучаться над решением этого вопроса.

Логическая точка зрения твердила ему закончить наяривать круги в колесе и купить оружие на аукционе.

Его инстинкты тоже подсказывали просто Купить себе снаряжение; ведь уже не было никакой гарантии, что камень вообще выпадет.

Однако натура игромана твердила ему, что в следующий раз уж точно получится.

"Мне действительно кажется, что со следующего точно выпадет камень... Я имею в виду, учитывая сколько я уже убил, я не успокоюсь пока он не выпадет."

В следующий раз...

Именно на это рассчитывали все азартные игроманы.

Хурокан встал.

"Убью еще одну пачку. Всего лишь одну. Если и со следующего не выпадет камень, то все равно куплю себе оружие, даже если придется продать собственный дом."

И в этот момент...

"Эй!"

К Хурокану кто-то обратился.

Хурокана резко отвлекли, так что он напрягся и приготовился к сражению. После чего повернулся к окликнувшему его голосу.

К нему направлялась группа из трех игроков. И на одном из них была надета неизвестная ему экипировка.

"Так это действительно он — Хахве маска Хурокан."

"Видите! Я ведь говорил вам. Говорил, что он где-то здесь. Именно здесь он снимал видео с Бронированной Обезьяной."

"Интересно."

Они даже знали его прозвище. Хурокан пристальнее взгляделся.

"Не похожи они на моих фанатов. Только не говорите мне..."

Он зарабатывал в "Полководце" с помощью своих видео, так что он ожидал, что люди будут признавать его. В этом плане, тут не было ничего удивительного.

К тому же он понимал, что не все будут рады ему. В конце концов, для кого-то он был кумиром, а для кого-то врагом.

Хурокан приготовился уже щелкнуть пальцами. Его напряжение было заметно уже по его плотно закрытому рту.

В этот момент.

"Меня зовут Кихот! Хахве маска Хурокан, я вызываю тебя на дуэль!"

Проговорил парень облаченный в белую, блестящую броню. Это был комплект Белой Мамбы.

Услышав это, Хурокан расслабил свои челюсти.

'Уааау.'

После чего он почувствовал, как навалившийся на него стресс реко исчез.

Хороший способ сделать себе имя — одолеть уже известного человека.

Этот способ был применим почти во всех аспектах жизни.

Почти каждый игравший в "Полководец" хотел в той или иной мере стать известным. Хотели чтобы их имена были в топе запросов в YouTube или Google, и чтобы их видео виднелись в верхней строке поиска. Хотя каждый пробовал самые различные способы, но удавалось это лишь единицам. Каждый потерпевший в этом неудачу, любыми способами пытался подняться.

Они становились Охотниками за Топами.

"Меня зовут Кихот! Хахве маска Хурокан, я вызываю тебя на дуэль!"

Становясь известным, каждый должен быть готовым к нападкам гиен.

И Хурокан тоже был готов к подобным вещам. Он не сильно удивился возникшей ситуации.

Хурокан потер указательным и большим пальцем.

Цена?

Понимая жест Хурокана, Кихот сделал серьезное выражение лица.

"1.000 золотых!"

Хурокан взмахнул рукой, словно наплевав и собираясь дальше пойти по делам.

"Сколько ты желаешь?"

Спросил Кихот.

Это было обычной ситуацией. Условия и цену поединка устанавливали чемпионы, а не претенденты. Каждый претендент должен был заплатить чемпиону определенную цену. Конечно, выбравшие путь ПК ничего не платили.

Хурокан раскрыл ладонь и показал пять пальцев. Кихот нахмурился. Ответившими за него были его спутники.

"5.000 золотых?"

"Не слишком ли это много? Он конечно известен и все такое, но 5.000 золотых слишком большая цена для дуэли с новичком."

"Он просто пытается увильнуть."

"Кихот, ты действительно хочешь этого? Почему бы вместо этого не потратить эти деньги на клуб или прочие развлечения?"

Однако Кихот пропустил их слова мимо ушей. Обдумав какое-то время, он дал свой ответ.

"Я согласен!"

Его друзья сделали удивленные выражения.

Они знали, что он был богат. Комплект Белой Мамбы был тому доказательством. Полный набор 70 уровня стоил 60.000 золотых. Раньше комплект стоил около 50.000, но со временем его цена лишь возросла.

Для Кихот, носившего дорогостоящее снаряжение 70 уровня, 5.000 золотых были небольшой ценой. Но даже так, разбрасываться впустую такими деньгами он тоже не мог.

"Ты действительно собираешься заплатить такую сумму?"

Взгляды его друзей так и говорили об этом.

Под их пристальные взгляды Кихот добавил условие.

"Но только если ты одолеешь меня!"

Лишь после этого его друзья расслабились.

"В этом больше смысла."

"Действительно. Просто отдать 5.000, это слишком."

В это же время Хурокан прикрыл рот рукой и наклонился. Словно Роден Мыслитель он, казалось, над чем-то задумался. Хотя было странным то, что его плечи немного подрагивали, но Кихот и его друзья не уделили этому никакого внимания.

В конечном счете Хурокан вздохнул, и жестом руки согласился на предложение.

Кихот улыбнулся.

★★★

"Наконец появилась возможность."

Видя Скелетов Воинов из Бронированных Обезьян, Кихот лишь покрепче сжал меч.

Сейчас он был 71 уровня. Начав играть в "Полководец" у него никогда не возникало никаких беспокойств.

Потому что у него были деньги. На своих уровнях он всегда носил лишь лучшее снаряжение. Так как он не работал, то мог полностью вложиться в "Полководец".

К тому же он действительно наслаждался играми. И тратить на них деньги, его ни чуть не смущало. Как результат в онлайн-играх он всегда был в списке лучших.

Однако в "Полководце" все отличалось. Пусть он пока не сталкивался с проблемами, но известность к нему все никак не шла.

В других случаях, его имя было известным на всех сервера или всю игру. Но в "Полководце" он был обычным безымянным игроком.

Хотя он тоже загружал свои ролики на YouTube, но его там не особо тепло встретили. Он даже заплатил деньги пару фирмам, чтобы те привлекли ему зрителей.

И Хурокан для него был просто великолепной добычей.

"Если я одолею тебя, то наконец смогу сделать себе имя."

Хурокан был действительно очень соблазнительной добычей. У него не было фона. Так как он не является частью гильдии, то и проблем в дальнейшем быть не должно. К тому же он всегда путешествовал один. Всегда был в меньшинстве. Но даже несмотря на это, он был довольно известен. Хотя не так же как Топы, но его скорость и процесс обретения славы явно превосходил остальных.

Если Кихот сможет одолеть его, то он точно сможет привлечь к себе внимание.

Ну конечно, самым важным сейчас для Кихота это все-таки одолеть Хурокана.

Но в этом он был более чем уверен.

"Для начала, я как минимум на 10 уровней выше его."

Кихот был 71 уровня. Хотя Хурокан никогда не раскрывал свой уровень, но Кихот был уверен, на ролике он был примерно на 50-ом уровне.

"Похоже в его распоряжение есть несколько хороших снаряжений... но явно не лучше моих."

Кихот был в комплекте Белой Мамбы. Среди всей экипировки на 70-ых уровнях у нее были самые лучшие характеристики.

И наконец, в своих способностях он был тоже более чем уверен. Он верил, что он не сделал себе имя просто из-за отсутствия удачи, его способности тут не причем.

"Я ему не проиграю, без вариантов."

Но после начала сражения Кихот пересмотрел свои взгляды.

Дуэль началась без сигналов, сражение вспыхнуло быстро и неожиданно.

Кихот атаковал первым. Чтобы разузнать побольше о своем противнике, Кихот первым делом напал на Скелета. Но Скелет Воин с легкостью увернулся от его атаки.

"Они настолько хороши?"

Он видел, что Скелеты Воины Хурокана на видео превосходно сражались.

Однако он полагал, что все это было лишь результатом хорошего монтажа. С хорошим монтажом даже самый обычный игрок на видео может стать экспертом.

Но столкнувшись с ним лично, Кихот понял, что был неправ. Движения Скелета Воина были более плавными и быстрыми, чем он полагал.

И все это благодаря тренировкам Хурокана.

Хурокан вкладывал все очки в силу, так что его Скелетам долго приходилось привыкать к таким нападениям. Так что Кихоту не удалось бы застать их врасплох.

Он даже контратаковал время от времени.

Лязг!

Прозвучал звук удара булавы об броню Кихота.

Получив удар, Кихот немного отступил. Скелет Воин не преследовал его, оставался на своих позициях. Глядя на Скелета Воина, Кихот коснулся своего левого бедра, места по которому пришелся удар.

Физических повреждений не было. Если бы подобное смогло его ранить, то в покупке комплекта Белой Мамбы не было бы никакого смысла.

Однако его ранили морально.

"Этот скелет."

Кихот хотел неспешного сражения, но пропустил атаку противника. Он почувствовал унижение.

'Прекрасно.'

Кихот отбросил старые планы.

"Я покончу с вами быстро!"

И решил закончить все быстро.

Находясь на расстоянии 3-ех метров друг от друга...

"Рывок!"

Кихот использовал навык Рывок. Оттолкнувшись от земли, он пулей помчался вперед.

Расстояние между ним и Скелетом Воином быстро сократилось.

"Ускорение!"

Затем Кихот нанес удар мечом.

Рывок и Ускорение.

Это была 18-ая комбинация мечников. При совершение этой комбинации, враг поражался в 10 случаев из 10.

То же относилось и к Скелету Воину. Хотя он пытался увернуться, оттолкнувшись назад...

Удар!

Но меч Кихота все равно опередил его и рубанул по телу. Хотя он избежал половину урона благодаря Костяной Броне, однако не помешало тому, чтобы Скелет Воин словно марионетка с обрезанными нитями отлетел назад. Теперь Скелета Воина не стало.

Другими словами, между Хуроканом и Кихот теперь не было препятствий.

"Теперь он!"

Кихот не остановился. Рывок еще действовал, так что он продолжал нестись к Хурокану на полной скорости.

На Ускорение теперь висела перезарядка. Но если он сократит дистанцию, то Хурокану все равно не удастся избежать его клинка. Его либо поразит мечом, либо он вынужден будет его заблокировать. Независимо от действий, Хурокану не удастся избежать урона.

Кихот активировал свой навык, но Хурокан принял довольно странные контр-меры.

"Ха?"

Он лег лицом вниз.

"Что?"

А Кихот был озадачен, потому что Хурокан пропал с его обзора.

Но еще больше его взволновало...

Хлопок!

То что он споткнулся об Хурокана и упал.

Наблюдая за всем издалека, друзья Кихота не могли не нахмуриться.

"Не может быть."

"И вот так он остановил Рывок?"

Во время действия рывка, пользователь не мог управлять своим телом.

Из-за чего с использующими Рывка иногда происходили несчастные случаи. К примеру в лесах игроки иногда врезались в деревья, а в пещерах могли врезаться в стену. Если набрать в YouTube "Неудачный Рывок", то можно было найти кучу забавных видео.

Однако уклониться от Рывка, просто припав лицом к земле было... больше подойдет слово, абсурдно.

Но эффект на лицо. После падения Кихот колесом покатился по земле. Легче было бы просто упасть и остановиться.

"Ухх!"

Катясь по земле, мир вокруг ходил ходуном. В результате он почувствовал легкое головокружение.

Когда Кихот остановился и придя в себя, встал.

"Осторожно!"

Послышались крики его друзей. Кихот повернулся по направлению крика.

В этот же момент Хурокан нанес удар в промежуток между его шлемом и броней.

Удар!

Словно просовывая нитку через швейную иголку, так же и меч Хурокана входил в самые узкие щели.

Благодаря своей кольчуге, Кихот смог помешать его мечу проникнуть в шею.

Однако даже кольчуга будет не в состоянии полностью остановить меч некроманта силового типа.

Меч Хурокана проник через кольчугу и нанес урон по Кихот.

Он вошел на глубину пальца. И фактический не нанес никакого урона.

Однако...

[Вы попали под эффект Проклятье Замедления.]

[Вы попали под эффект Метка Демона.]

Он попал под проклятья.

"Дерьмо!"

Понимая все произошедшее Кихот попытался использовать навык.

"Я должен использовать Клич..."

Навык мечников 60 уровня, Клич!

В зависимости от уровня пользователя и ранга навыка, он с разной вероятностью снимал отрицательные эффекты. Хотя у него была большая перезарядка, но в чрезвычайных ситуация навык был очень полезен.

Так же он был прост в использование.

Шум!

Ему просто нужно было крикнуть.

"Ууу..."

Кихот попытался крикнуть...

"Хм?"

Но когда он попытался это сделать, внезапно перед его глазами начало простираться небо. Его тело полетело назад.

Хурокан. Сразу после нанесения удара, он схватил Кихота за тело и отбросил назад. На совершение броска у него ушло не больше секунды. Падающему же Кихоту казалось, что он сражался с двумя Хуроканами. Один нанес удар, а второй его повалил.

Свалился!

"Хух!"

Вместо крика, из его рта вырвался вздох удивления.

А меч оставался на месте.

Затем Хурокан закинул грязь в промежуток его шлема.

"Что?"

Столкнувшиеся с ПК знали, что происходит, когда меч попадает в глаза. Но что на счет грязи? Удивительно, но с такими вещами почти никто не сталкивался. Ведь монстры не станут делать нечто подобное.

Отсутствие опыта привело к панике, что дало противнику шанс.

2 секунды.

Противник опешил всего на 2 секунды, и Хурокан не упустил шанс этим воспользоваться.

Крак!

Хурокан наступил на грудь Кихота, чтобы не дать тому легко подняться. После чего он вытащил из его шеи меч и нанес рубящий удар.

Удар, удар!

С каждым последующим ударом, его меч входил все глубже. Если бы все так и продолжилось, то вскоре меч Хурокана пройдет его шею и достигнет земли.

"О-он опасен!"

Его жизнь находилась под угрозой, и Кихот изо всех сил пытался выжить. Он начал сопротивляться. Сбросив ногу Хурокана он изо всех сил откатился подальше.

Выйдя из хватки Хурокана, он постарался максимально быстро встать.

"Эй! Сзади!"

Его друзья еще ра предупредили его. Однако, как и в прошлый раз, было уже поздно.

Лязг!

Кихот не успев даже повернуться и посмотреть, почувствовал как ему на спину приземлилась булава. Это Скелет Воин раскрутившись со всей силу ударил по нему булавой.

Кихот еще раз пошатнулся.

"Дерьмо, что..."

Он был в изумлении. У него просто не было времени, чтобы разобраться с ситуацией. Но несмотря на это, он прищурившись стал коситься в поисках Хурокана. Это показывало, что он имел боевой опыт.

Однако его противник все равно был лучше.

"Где он?"

Хурокан исчез из виду. Он давно скрылся в слепой зона Кихота. Чтобы избежать его обзора Хурокан пригнувшись стал приближаться к нему.

Затем он занялся им снова.

Удар!

Кихот упал на спину. После чего Хурокан...

Сыщится!

Еще раз бросил грязи в его шлем. И в этот раз гораздо больше. Обзор Кихота потемнел.

"БЛЯТЬ!"

Дежавю. Нет, все-таки не дежавю.

Лязг!

На этот раз рядом с ним находился Скелет Воин. Который счастливенько опустил булаву прямо ему на шлем.

Удар!

Каждый раз, когда по его шлему приходился удар булавой, грязь внутри шлема начинала

лететь во все стороны.

Если Ад существует, то сейчас он был там.

"Это какой-то абсурд!"

В конце концов Кихот не выдержал.

"Я, я сдаюсь!"

После того как Кихот сдался, Хурокан щелкнул пальцами. Скелет Воин остановился. Напряженность спала, и Кихота окружила пустота.

Среди этой опустошенности...

"Оставь 5.000 золотых и свои часы."

Послышались лишь пару слов Хурокана.

Кихот. Это был его первый диалог с Хуроканом.

Объявив о своем поражении, Кихот лег лицом наземь словно труп.

"Ты в порядке?"

"Ох, его просто уделали. Эй, Кихот! Кихот! Давай, вставай, ты сможешь! Только не говори, что ты вышел из игры?"

Друзья тыкали в него пытаясь утешить, в то время как некоторые подшучивали над ним.

Хурокан с расстояния наблюдал за всем этим.

"... похоже они не собираются меня атаковать."

Хурокан следил за ними, ибо всегда нужно было оставаться на чеку.

Люди могут быть справедливыми по началу, но никогда не знаешь как они себя поведут в конце.

Хурокан множество раз сталкивался с таким. До возвращения в прошлое он был на пике своей славы.

Еще в те времена в сражениях Хурокана не было чести. Он сражался грязно, но больше всего людей возмущал подавляющий результат. В сражениях обе стороны часто ставили на кон свои запястья и кто-то обязательно проигрывал. Однако это не про Хурокана. Сокрушая своих врагов он оставлял им лишь чувство опустошенности. Уверенные в себе бойцы падали духом и впадали в отчаянье.

В любом случае, кажется Кихот и его товарищи решили сдержать свое слово.

Это означало одно...

"Время собирать Money."

5.000 золотых и часы на запястье были наградой победителя.

Получив свою награду, Хурокан планировал сразу же покинуть это место. В конце концов получив деньги, у него не оставалось причин для пребывания в этом месте. К тому же Хурокан был очень заинтересован в часах Кихота.

"Если с него выпадет оружие, то я смогу несколько дней подряд просто плавать в мясе."

Кихот был экипирован в комплект Белой Мамбы. Однако дизайн его отличался от игрока встреченным Хуроканом ранее. Вероятней всего мастера были разными. Но это не меняло ее высокой стоимости. Хотя среди наборов Белой Мамбы были различные комбинации, но ее характеристики все равно оставались лучшими. Даже превосходили Уники.

В этом плане, оно было самым дорого стоящим снаряжением среди 70–90 уровней. Носить ее могли лишь игроки начинавшие с самого начала и вкладывающие в игру огромные деньги. В ином случае, если у вас не имелось навыков равных Хурокану, то у вас не было бы

возможности выиграть подобную ставку. К тому же цены на купленные предметы не сильно менялись. Поэтому они могли спокойно продать купленную ранее экипировку почти по той же цене, так почему бы им не вкладывать в это деньги.

Игрок потративший огромные деньги на комплект Белой Мамбы, к тому же поставивший на поединок 5.000 золотых, просто обязан иметь дорогостоящее вооружение.

Поэтому если с часов выпадет оружие, то Хурокан сорвет куш!

Нет, даже если выпадет часть с комплекта Белой Мамбы, это все равно будет Джек-Пот.

"Именно поэтому люди должны проживать хорошую жизнь."

Пока Хурокан думал над всякой ерундой, Кихот немного полежав, в итоге встал.

"Ну наконец-то. Идиот. Почему ты поставил 5.000 золотых из-за такой ерунды?"

"Какая утрата. Лучше бы ты сходил в клубешник на эти деньги."

Каждый из его друзей перекинулся с ним парой слов. Кихот же игнорируя их, подошел к Хурокану. Хурокан продолжил наблюдать за Кихотом через свою хахве маску, не снижая бдительности. Наблюдая за Хуроканом, Кихот снял свой шлем. Он был красивым, белокурый, голубоглазым парнем.

Смотря на Хурокана он произнес.

"Невероятно!"

★★★

'Удивительный.'

Для Кихота это сражение было просто кошмаром. Все его ожидания перед началом сражения просто улетучились. Он ничего не мог поделать в своем положении. Произошедшее было за пределами его ожиданий и самых смелых фантазий. Его просто безжалостно уничтожали.

Однако, в отличие от всех своих прошлых поединках, в этом сражение Кихот почувствовал что-то новое.

И не просто новое, это был совсем другой уровень ощущений.

"Да, это и есть настоящее сражение!"

Все прошлые поединки Кихота были поверхностными, прямой обмен навыками, где результат измерялся лишь нанесенным уроном. Именно так. Нечто подобное можно было ощутить даже в приставках или ПК играх, не то что в VR мире.

Однако с Хуроканом все было по другому. В мире виртуальном, все было сродни реальному миру и Хурокан использовал каждую промашку в его движениях в свою пользу.

Вот, что такое настоящее сражение! Сражения Хурокана, казалось, так и говорили об этом.

Грязно? Подло? На войне, где жизнь твоя висит на волоске, подобные слова являются лестью. Это тебе не спортивное состязание. Результат здесь зависит не от количества заработанных очков и судей.

"Я хочу чтобы он стал моим учителем."

Для Кихота это сражение стало поворотным моментом в его жизни. Кихот почувствовал, словно его глаза наконец-то открылись. Он всей душой желал обучиться у Хурокана этому искусству сражения.

С другой стороны, гордость Кихота не позволяла ему склонить свою голову.

... поэтому.

"Я многое понял. Поэтому, придет время и я снова приду чтобы бросить тебе вызов."

Кихот снял свое оружие и протянул его Хурокану.

"Это плата за сражение."

В руках Кихота это было самым дорогостоящим снаряжением.

Хурокан сразу посмотрел на оружие.

Он чувствовал некоторую сложность.

'Хм.'

Он действительно хотел оружие. Однако по его расчетам 5.000 золотых и его часы могли принести гораздо больше прибыли. В конце концов существовала вероятность, что с часов могло выпасть оружие. Поэтому он мог получить и золото и оружие.

Однако в данной ситуации он не мог просить последнего.

Оппонент, который принял свое поражение и обещал прийти к нему еще раз, имел право на уважительное отношение.

К тому же подобный опыт был редок даже для Хурокана. Большинство проигравших в своем гневе отказывалось от своих обещаний.

"Какой интересный парень."

Хурокан принял оружие и спросил.

"Твое имя?"

"Кихот. Нет, Дон Кийот."

Дон Кийот.

Это было его полное имя. При создании персонажа он написал имя Дон Кихота с ошибкой. Поэтому чтобы скрыть свою ошибку он представился как Кихот.

Услышав его имя Хурокан.

'А?'

Хурокана вспомнил.

"Неоспоримый Дон Кийот. Это — он?"

Неоспоримый Дон Кийот.

Во времена когда Хурокан сделал себе имя Великого Палача, был еще один знаменитый игрок сделавший себе имя на ПвП, пусть и не так сильно как Хурокан. До этого у Хурокана не было возможности пересечься с ним. Хотя его навыки ПвП были ужасающими, но он никогда не стремился делать на этом акцент. Известность в ПвП пришла к нему из-за бесконечных вызовов на поединки.

"Я не признал его, потому что его навыки были слишком малы."

Хурокан был немного удивлен. Дон Кийот был достаточно силен, чтобы зваться Неоспоримым. Однако в этот раз его навыки были посредственными. Если он и выигрывал у кого, то просто за счет своего снаряжения.

Конечно, с течением времени он мог бы стать лучше. Для игроков было не редкостью делать огромные скачки после поворотных событий в их жизни. Возможно, сегодняшний поединок станет для него именно таким событием.

Хурокан слегка улыбнулся.

'Кто бы мог подумать, что мы встретимся подобным образом?'

"Дон Кийот. Я запомню тебя."

"Жизнь забавна, не правда ли?"

Спустя долгое время, именно в этот момент Хурокан подумал, что "Полководец" все-таки очень забавное место.

★★★

[Меч Орка Хиро]

* Основные свойства:

— Ранг: Редкий

— Сила +66

— Выносливость +66

— Необходимый уровень: 60

— Необходимое условие: 350 силы

* Вторичные свойства:

— Сила увеличивается пропорционально уровню

— 9 %-й шанс проигнорировать защиту любых монстров

— дополнительный 9 %-й шанс проигнорировать защиту монстров по типу Животное

* Описание

— Меч, используемый Синим Орком мутантом — Орк Хиро. После бесчисленных сражений и убийств своих врагов этот меч обрел мистические свойства видеть слабые места противников.

'Стоп.'

Сразу же после ухода Кийота и его друзей, Хурокан снял свой шлем и перепроверил описание получившего меча. Сделав это еще раз, он не мог не моргнуть в изумление.

"Этот меч? Разве он не Уникального Ранга?"

Меч Орка Хиро.

Для мечников, особенно атакующих, этот меч был лучше Уников.

"В прошлый раз он стоил... около 15.000 золотых? Я могу сразу же получить как минимум 13.000."

Цена его 15.000 золотых.

Хотя этот меч не был в дефиците, но из-за огромного спроса среди мечников он имел высокую стоимость. Он бы очень популярным, продать его можно было в течение пары дней. Разница просто Небо и Земля, если сравнивать с костюмом льва, между прочем который, он до сих пор не смог продать.

Конечно, у него не было желания продавать этот меч.

"Плывать на Магию."

Для Хурокана в приоритете было маг. оружие, но Меч Орка Хиро все менял. Вместо того, чтобы вызывать на одного скелета больше, Хурокану было бы лучше самому размахивать подобным мечом.

"Так просто отдать нечто подобное... насколько же он богат?"

Хурокан наконец-то понял щедрость Кийота.

Хотя конечно, подобное возможно лишь в игре. В реальной жизни после мордобоя, проигравшая сторона не будет говорить тебе: "О, ты мне нравишься. Вот тебе мои Ролексы, давай как-нибудь еще раз сразимся".

По крайней мере Хурокан на его месте, точно не стал бы делать подобное.

"Довольно романтично, не правда ли?"

В некотором смысле, это вызывало у Хурокана зависть. Не потому что у него были деньги, а тому как он играл в "Полководец". Он мог наслаждаться игрой, и этому Хурокан завидовал.

Для Хурокана "Полководец" был жизнью. Его путем и инструментом. Пусть бывали времена, когда он мог насладиться этим, но для него это в первую очередь инструмент для выживания. Все его действия преследовали эффективность и результат. И лишь в конце

удовольствие.

Хурокан скрежетал зубами.

"Что за эмоциональность..."

"Покончи с этим Ан Джэун. Сейчас не время быть сентиментальным!"

После некоторых махинаций, Хурокан вернулся к своему обычному образу мыслей.

"Этого достаточно."

Хотя это был не тот удачный дроп, на который он рассчитывал, но все-таки. Это вселяло веру в Хурокана.

"С этим, по достижению 60 уровня, я смогу поохотиться на хозяина Горной цепи Булкас, Воина Медведя."

Хозяин Горной цепи Булкас, был рейд-боссом 80 уровня, Воин Медведь.

Он был чудовищным медведям, ходившим на двух лапах с огромным мечом на перевес. Подобное зрелище пробирает до мозга костей.

Изначально он планировал поохотиться на него после достижения 60-го или даже 70-го уровня. Однако с Мечом Орка Хиро, по достижению 60-го уровня он мог сразу же начать охоту.

'Отлично.'

Охота на Воина Медведя была стартовой точкой.

"Охота на него станет моим официальным началом задания по сюжета Аморального Принца. Это будет началом моего одиночного правления."

Начало второй сюжетной линии!

Хурокан усмехнулся.

"А сейчас нужно подобрать себе подходящее оружие до 60 уровня."

После этого Хурокан обернулся.

"Почему бы мне не пойти и не поохотиться на еще одну стаю Обезьяньих Мечников?"

[Вы получили уровень.]

Даже после оповещения о получение уровня Хурокан не остановился. Он перемещался по всему полю битвы между скелетами и Обезьяньими Мечниками кромсая последних.

Полуторный меч Хурокана изящно и тяжело рубил врагов, оставляя глубокие раны. Время от времени он с легкостью отделял от обезьян отдельные конечности.

Кии!

После каждого взмаха Хурокана, обезьяны визжали в агонии. Наконец после убийства всех 12 обезьян Хурокан остановился и проверил свое оповещение.

Хурокан без особого энтузиазма посмотрел в свое окно характеристик. Правда, ему это было без надобности. Он довольно часто его проверял, так что он прекрасно знал значение своих характеристик. Он просто решил удостовериться в получении 60-го уровня. После этого он освежевал лежащих на земле обезьян. Казалось Хурокан был больше заинтересован в получение дропа нежели в повышение уровней.

После освежевания их трупы начинали таять. В скором времени от них остались лишь кости да кожа, Хурокан все тщательно исследовал.

"ЧЕРТ ТЕБЯ ПОБЕРИ!"

Выкрикнул в гнев Хурокан и со злостью пнул обезьяний череп лежащий неподалеку.

Череп обезьяны полетел прямо в рядом стоящего Скелета Воина.

Вшух!

Скелет Воин молниеносно избежал летящего черепа. После чего уставился на Хурокана

будто спрашивая "Ну как, я справился, да?". В конце концов Хурокан часто устраивал им неожиданные нападения ради их тренировки.

Однако Хурокану было не до этого.

"Арргх!"

В конце концов он не выдержал.

"Ну почему он до сих пор не выпал? Я покромсал уже больше тысячи! ПОЧЕМУ? Что я сделал не так? Скажи мне Tobot Soft! ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ?!"

Ради быстрого достижения 60-го уровня, Хурокан отказался от убийства Обезьяньих Мечников. Однако он не смог избавиться от знойного чувства незаконченности. В конечном итоге достигнув 59-го уровня и 80 % опыта он вернулся назад, решив здесь добить оставшиеся 20 %.

Буду убивать их пока не достигну 60 уровня!

Уже не имело значения выпадет Драгоценный камень с обезьян или нет. У него уже было превосходное оружие для 60-го уровня. Однако щемящее в сердце чувство не могло оставить его в покое.

Однако...

"Это наверняка какая-то ошибка. Прокляни Боже эту игру..."

Результат не оправдал его ожиданий.

Дррр

По лесу звучали звуки скрежетания зубов Хурокана. Хотя Хурокан испытывал множество неудач в "Полководце" и иногда бывал на грани срыва, но подобное происходило с ним впервые.

"Хмм."

Но он ничего не мог с этим поделать. Он не мог пойти и поинтересоваться у Tobot Soft, почему не выпадает нужный ему дроп, его не правильно поймут, ведь откуда он может знать такую информацию.

Он мог лишь проглотить все это.

Фууух, фух.

Хурокан отдышался дабы успокоить свой гнев.

Но то что реально заставило Хурокана остыть, это...

Вшух, чшшш!

Скелеты Воины внезапно повернувшие свои головы. По их реакции Хурокан все понял, и насторожился.

"Засада?"

Хурокан заметил несущегося на всех парах бронированного игрока. Увидев Хурокана игрок замер.

"Всем остановится!"

После чего снова прокричал.

"Игрок! Это игрок, не монстр!"

Слова предназначались его товарищам бежавшим позади него. Обернувшись он снова посмотрел на Хурокана.

"Простите. Я принял вас за монстра."

Казалось он принял призванных Хуроканом скелетов за монстров. Что касается Хурокана, то он не был этому удивлен.

"Все в порядке."

Услышав Хурокана игрок кивнул. Между этим товарищи этого игрока тоже показались. Два мага, два священника и еще один мечник. Это была группа из 6 парней, по ним было видно, что они очень интересовались Хуроканом и его скелетами.

"Может ли быть, что это он?"

"Хахве маска Хурокан? Да, кажется это он."

Среди них, двое кажется знали кем был Хурокан.

"Ходил слухок, что он охотится в Горной цепи Булкас. И похоже это правда... видео его сражений просто поразительны."

"Кто это? Он настолько известен?"

Конечно остальные ничего не знали о нем.

"Он довольно известен на YouTube. Посмотрите как-нибудь. Вы поразитесь."

"Серьезно? Почему я не слушал о нем прежде?"

"О чем ты? Ты ведь на YouTube только на машущих кулаками девчонок пялишься."

Казалось они смотрели на обезьяну в цирке.

Хурокана же это не беспокоило. Начиная зарабатывать в YouTube он понимал о таких последствиях. Он был даже рад, что они не проявляли к нему излишней агрессии. В "Полководце" в большинстве случаев если тебе и уделяли внимание, то оно было враждебным.

Один из мечников подошел к своим шумным товарищам.

"Хватит. Давайте поторопимся!"

После чего он обернулся к Хурокану и манерно произнес.

"Извините за беспокойство. Я желаю вам удачного дропа."

"Поше..."

Хурокан едва не вышел из себя. Хотя игрок пожелал это лишь с добрыми намерениями, но он не мог не разозлиться. Кажется Обезьяньи Мечники сильно пошатнули его выдержку.

Однако он сохранял рациональность ума, чтобы не вымещаться на первом встречном игроке, тем более ничего ему не сделавшему.

Хурокан открыл рот и медленно произнес.

"Да... и вам всего хорошего."

После прощания обе стороны безо всяких проблем пошли своими путями. В конце концов для этого не было причин. Лишь редкие игроки вымещали свою злость на других. В "Полководце" у всех и без этого было полно дел.

'Хмм.'

Хурокан чувствовал, что прошло уже прилично времени.

"Прошло уже 27 дней, нет ничего удивительного во встрече с другими игроками."

Чтобы достичь с 50–60 уровни у Хурокана ушло 27 дней. Неуверенно, но он все же полагал что это может быть новым рекордом. На данный момент он знал, что сейчас лучшее время это 30 дней. И это рекорды Топов находившихся сейчас в сотне лучших. И Хурокан достиг этого на 3 дня быстрее. Скорость роста Хурокана на данный момент не уступала игроку Самому Первому.

Это так же значит, что с первого момента вступления в Горную цепь Булкас прошел уже месяц.

Хотя Горная цепь Булкас была охотничьим угодьем, но месяц тому назад о ней почти никто не знал, лишь сейчас стали распространяться слухи, что Горная цепь Булкас была "медом намазана". Помимо обычных обывателей, даже известные гильдии начали

устраивать здесь охоту.

"Сейчас не время чтобы горевать из-за этих обезьянок."

Спустя какое-то время сюда придет еще больше игроков. А это значит об увеличение конкурентов.

"Нужно спешить."

Позаботиться о вещах первостепенной важности это основы быстрого старта.

"Друг Рейнджеров Булкаса, Чистильщик Горной цепи Булкас. По минимальным требованиям для задания я уже прошел."

Нынешние цели Хурокана здесь, так же преследовали и остальные.

"Этого ведь достаточно чтобы получить от Майюнга задание по Аморальному принцу?"

Аморальный принц.

Он был покровителем Оскверненного Графа, так же он пытается узурпировать трон при помощи Сил Скверны. Он является ключевой фигурой во второй сюжетной линии "Полководца".

И капитан рейнджеров Майюнг знал его.

Следовательно, именно здесь начиналась вторая сюжетная линия.

На данный момент Майюнг заметил некоторые изменения в Горной цепи Булкас, он начал подозревать Аморального принца, но пока никому об этом не сообщил. Информация о том, что принц пытается захватить трон при помощи Сил Скверны звучала слишком абсурдна, чтобы распространять ее посторонним.

Именно поэтому чтобы получить это задание требовалось закончить несколько заданий Рейнджеров и иметь по крайней мере 2 титула связанных с ними.

Что касается Хурокана, завершив 22 задания он стал "Другом Рейнджеров Булкас", а убив более 1000 монстров он получил Титул "Чистильщик Горной цепи Булкас".

Ему осталось лишь посетить Майюнга, ведь отношение к нему теперь отличалось коренным образом.

Потом, чтобы проверить Хурокана, Майюнг прикажет ему убить Воина Медведя, который был признан хозяином Горной цепи Булкас. После выполнения этого теста Хурокан официально станет частью сюжетной линии Аморального Принца.

"Отлично, после всех моих приготовлений я могу начать."

Все решив, Хурокан внезапно обернулся.

И быстро...

Тух!

Еще раз пнул череп обезьяны лежащей на земле.

"АРГХ!"

Пусть уже все решено, но гнев все-таки требовал выхода.

★★★

[Ваш запрос был рассмотрен.]

Прочитав сообщение, Ан Джэюн проверил счет своего персонажа в "Полководце", Хурокана. Цифры 13,598 отражались на толстых очках Ан Джэюна.

"Я заработал достаточно для одного месяца."

13.000 золотых.

Это приличная сумма. По реальной валюте это 13 млн. вон. Это были деньги с месячной охоты, награды с заданий и дохода с YouTube. Также сюда входили деньги от продажи использованной экипировки. В чистом виде за этот месяц он заработал порядка 10 млн. вон.

И это было очень впечатляюще. Начиная с того, что в начале он брал деньги в частных займах и заканчивая тем, что за месяц он заработал около 10 млн. вон. Этого было бы достаточно, чтобы с гордостью заявить своей семье сказав им: "Я просто сутки на пролет играю в игры" и он не получит критики в свой адрес. Кто посмеет критиковать его, учитывая сколько он на этом зарабатывает?

Однако даже в таком случае, Ан Джэюн в большинстве своих дней проводил голодая.

"Исключая минимальные расходы на проживание, это все что у меня есть, ха?"

Он сейчас сэкономил даже на 100 вонх если мог.

"Значит всего этого все еще недостаточно."

На данный момент у его персонажа Хурокана было множество дыр, которые не покрываются, несмотря на все его вложения.

Учитывая его снаряжение лучшего и пожелать было нельзя. Ожерелье и Кольцо Преследователя Скверны были просто великолепны до той степени, что даже по достижению 100 уровня они все еще будут актуальны. Комплект Костяной Змеи и Меч Орка Хиро так же будут использованы до 70 уровня.

Проблема в его навыках.

"Требующиеся мне навыки..."

Его древо навыков было превосходным. Он получал свободный навык каждые 10 уровней и даже получил редкие навыки вроде [Познания Скелета] и [Шлема Безумия].

Однако учитывая его ответвления Проклятий и Модификации Тела являющиеся основными направления в его древе навыков, то в них не наблюдалось движения.

В ветви проклятий у него были лишь Метка Демона и Проклятье Замедления, а из древа Модификации Тела Пошив Кож. Все.

Не то чтобы он не хотел. Он просто не мог.

Почему? Слишком дорого.

К счастью Ан Джэюн знал, что ему сейчас нужно.

"Я обязательно должен изучить Дух Разъедания."

Навык более высокого ранга нежели Метка Демона — [Дух Разъедания]. Он понижает защиту цели разъедаая ее броню. Это один из основных навыков Проклинателей. Текущая рыночная цена на книгу навыка 1.000 золотых.

"Значит мне так же требуется приобрести Слепоту."

Навык выше по рангу Духа Разъедания — [Слепота]. Как видно из названия, он ослепляет цель. Тоже одно из основных навыков Проклинателей, так же очень полезно для ПК. Так как начиная с этого момента у Хурокан появится множество врагов, то этот навык ему будет просто необходим. Стоит тоже 1.000 золотых.

"С Модификацией Тела выбор не велик, прежде чем изучить остальные навыки требуется Модификация Сильной Ноги..."

Начальный навык в ветви Модификации Тела, [Модификация Сильной Ноги]. Пассивный навык увеличивающий скорость передвижения и силу прыжка. Оно добавляло маневренности и подвижности магам, что увеличивало их живучесть из-за отсутствия силы. Стоит 1.500 золотых.

"Будет замечательно, если в довершение всего я смогу приобрести Искусственное Сердце."

Навык Модификации Тела Редкого ранга, [Искусственное Сердце]. Пассивный навык повышающий выносливость. Также стоит 1.500 золотых.

Причина высокой цены Модификации Сильной Ноги и Искусственного Сердца заключалась в повышение выживаемости Черных Магов. Эти навыки были востребованы среди всех черных магов в целом. Спрос большой, но предложение не велико. От того и высокая цена.

Именно эти книги навыков на данный момент требовались Хурокану. В целом эти четыре навыка обойдутся Ан Джэюну в 5.000 золотых.

Задумываясь об этих цифрах, Ан Джэюн сделал кислую мину.

"Я понимаю, что "Полководец" огромный денежный пузырь, но 5 млн. вон за каких-то 4 навыка, это слишком..."

Слишком дорого.

"Без сомнений это игра не нормальна. Я имею в виду, я уже должен был это знать. Ведь некоторые закладывают свое имущество, чтобы влить эти деньги в игру..."

Ан Джэюн кажется только сейчас начал осознавать на сколько же дорогостоящей была эта игра.

"Хмм."

Конечно, он не стал беспокоиться по этому поводу. Он точно знал что ему делать. Для его будущего роста они были необходимы. В колебаниях не было смысла.

Сейчас на уме Ан Джэюн был лишь вопрос, что делать с остальной частью средств.

"После приобретения книг навыков у меня остается 8.000 золотых. После покупки потребительский предметов, что делать дальше?"

Максимально эффективное использование оставшихся средств. Сейчас Ан Джэюн раздумывал именно над этим.

Вскоре...

Урчание!

Желудок Ан Джэюна не выдержав голодовки, заурчал.

"Уже время кушать? Быстро же время пролетело."

Ан Джэюн встал с места.

"Давай посмотрим. Почему бы не приготовить хотя бы яишницу? А если приготовить с ней ветчину... хм, нет. Ветчина слишком большая роскошь. Пожалуй обойдусь без нее."

Даже при том, что он тратил миллионы на своего персонажа в игре, когда дело доходило до его желудка он продолжал оставаться скрягой.

Задания основной сюжетной линии "Полководца" были похожи на стартовые площадки. Первый начавший запускать цепную реакцию. И сократить разрыв между первым и остальными невероятно трудно.

Поэтому самым важным в успешном выполнении основной сюжетной линии является быстрый старт. Если начать слишком поздно, то твой прогресс замедлится. Было очевидно, что чем позже начинаешь, тем меньше у тебя шансов прийти первым.

"Хурокан, я благодарю вас за привнесший мир и стабильность в это место. Именно поэтому я вверяю вам эту миссию."

И первый шаг Хурокана был великолепным.

"С того момента, как я пришел и стал Рейнджером Горной цепи Булкас, я истребил бесчисленное количество монстров дабы завершить доверенную мне миссию. И вот с недавних пор количество монстров владеющих оружием стало увеличиваться."

Майюнг.

Его ухоженная бородка вместе с его габаритами, сильно напоминали Хурокану Санта

Клауса.

Не знаю о чем думает Хурокан, Майюнг продолжил говорить с серьезным лицом.

"Если у монстров вдруг не объявились таланты кузнецов по созданию оружия, то им их поставляет кто-то со стороны. Изучая причину всего этого, мы обнаружили странное место. Я хочу чтобы ты исследовал его."

"Я не понимаю. Разве Рейнджеры Булкаса не лучше подходят для этого задания, нежели я?"

"Для этого есть причины. Конечно, я не хочу принуждать вас. Вы Друг Рейнджеров Булкас, а не мой подчиненный. Поэтому выбор за вами."

Выслушав задание Майюнга, Хурокан не сказал ему "нет".

"Я всегда уважал Рейнджеров Булкаса, и благодарен вам за ваши старания защищать этот мир. И если вы доверяете мне это задание, то я несомненно выполню его."

[Задание, "Тест Майюнга", начинается.]

"Я наконец-то здесь."

Хурокан вопил в восхищении. Про себя конечно. У него не было намерений повторять ту же ошибку, что и с Ахимбри.

Майюнг достал что-то из рукава и передал Хурокану. Приняв ее, Хурокан начал внимательно исследовать ее.

"Это карта."

Полученный предмет был картой Горной цепи Булкас, вырезанной на куске кожи.

"О, да!"

Для Хурокана это было ни чем иным как картой сокровищ.

★★★

[Тест Майюнга]

— Ранг: Уникальный

— Необходимый уровень: Отсутствует

— Описание: Капитан Рейнджеров Булкаса, Майюнг, предложил вам это задание. Задание это является тестом на ваши способности.

— Награда: Предмет из коллекции Майюнга.

Задание Уникального ранга.

"Это на 100 % стоящая вещь."

Вне всяких сомнений, это задание основной сюжетной линии. Только увидев его ранг Хурокан кивнул. Он был почти уверен, что это задание является отправной точкой в сюжетной линии. Но увидев его ранг, его 99 % уверенности превратились в 100 %.

Затем глаза Хурокана естественно упали на слово 'коллекция'.

"Коллекция... что же это может быть?"

Относительно заданий Аморального принца, то Хурокан знал о них почти все. Но даже так, нельзя было точно знать каждую деталь всей сюжетной линии. Даже зная он каждое хорошее вознаграждение, у него просто не хватит мощностей в голове чтобы запомнить их все.

Конечно он понимал, что награда будет не маленькой. К примеру было точно невозможно для задания Уникального ранга выдать награду в 100 золотых.

"Если это будет Уникальная хроника, то я сразу же полечу в Японию и куплю себе немного говядины Вагю. Помините мои слова."

Уникальная хроника стоила выше его запросов.

Но неважно что это будет, Хурокан все равно вряд ли будет разочарован.

"Даже не учитывая награду. Просто убийство Воина Медведя подарит мне как минимум 1.000 золотых."

Воин Медведь.

Пусть этого не было в описания задания, но Хурокан прекрасно знал что его там ждет.

Он был 80 уровня.

Высотой он был в 4 метра, относительно небольшой вопреки ожиданиям. Ходил он на двух задних лапах вместо четырех. Был он оборудован мечом, и даже броней и шлемом, не говоря уже о щите на другой его руке.

Так же он владел специальностями мечника, такими как Рывок и Клич.

"Так, давай поглядим. С него выпадет как минимум два снаряжения из комплекта Воина Медведя..."

Цена награды прекрасно показывало насколько же трудно с ним иметь дело. С рейд-боссов выпадало гораздо больше предметов нежели с обычных монстров. Самым дорогим с него был комплект Воина Медведя, Редкий набор 70 уровня. Его эффекты были довольно хороши. К тому же с его трупя выпадали драгоценные материалы для создание как минимум одного Редкого снаряжения. Если повезет, то может хватить даже на 3.

"Я конечно понимаю что это вряд ли произойдет, но если и с ним произойдет та же байда что и с тупорылыми обезьянами, то я подам иск на Tobot Soft."

Его кости, кожа и фрагменты оружия тоже шли на создания Обычного снаряжения 70 уровня. Стоили они немного. Обычное снаряжение 70 уровня стоит около 100 золотых. Хотя являясь монстром среднего размера с него не выпадало много крафтовых монет, но их все равно хватило бы на создание 10 предметов.

Ну конечно же реальной наградой было рейд-видео.

Гайда по охоте на Воина Медведя еще не было. Воин Медведь не был рейд-боссом на которого можно было просто случайно наткнуться. Что бы с ним встретится требовалось выполнить множество заданий Рейнджеров Булкаса. Первые видео любых рейд боссов, даже без известного имени, всегда гарантировали тебе как минимум 1 млн. просмотров. Для Хурокана, уже ставшим достаточно известным, это видео станет новым хитом.

Поэтому убивая Воина Медведя Хурокану не на что было жаловаться.

Пока он способен одолеть его, о деньгах не стоило беспокоится.

Наоборот, если он не сможет его одолеть, то это сильно подорвет Хурокана.

"Пока я не допускаю ошибок, шанс поражения сводится к минимуму."

Хурокан сделал горькую улыбку.

"Хотя даже так я не совсем уверен как все пройдет."

★★★

Выйдя из Деревни Рейнджеров, Хурокан заметил кое-кого.

"Как же мне везет."

По его следу шли гиены. Нет, они не преследовали его изначально. Они напали на его след уже после того как он вышел с деревни. Замечая Хурокана, они стали украдкой следовать за ним.

"Я не ношу сейчас своей хахве маски и все-таки они продолжают следовать за мной... не похоже, что они знают кто я такой."

Вариант с тем, что его узнали, отпадается. Помимо хахве маски на Хурокане сейчас не было даже комплекта Костяной Змеи, он был одет в одежду заурядного мага.

Это была маскировка.

То что Хахве маска Хурокан сейчас находится в Горной цепи Булкас, было фактом, подтверждение которому можно найти просто загнув слова 'Хурокан' и 'Булкас'. В конце концов именно Хурокан загрузил видео про Обезьяньих Мечников Горной цепи Булкас.

Хурокан прекрасно понимал все это, и без должной необходимости он не станет обходиться без маскировки. Пусть его преследуют представляя что он слабак, нежели зная что он Хахве маска Хурокан.

В любом случае, то что они его преследовали, значит что они заприметили его одиночное восхождение по Горной цепи Булкас. Хурокану не впервой сталкиваться с подобным.

"Как же поступим?"

В любой другой ситуации Хурокан бы уже сделал свой шаг только заметив их. Однако сейчас он был на важном задании.

Обстоятельства разительно отличаются от обыденности.

Здесь нужно действовать немного по другому.

"Я все равно должен позаботиться о них."

У него не было желания идти к местонахождению Воина Медведя с хвостом позади.

Хурокан повернулся и начал идти в другом направлении. Он начал идти так, чтобы его преследователям было труднее его увидеть или преследовать, так же он специально проходил близ монстров, чтобы те приветствовали им. Поэтому его преследователи перестали действовать скрытно и начали напрямую следовать за ним.

После того как они показались, Хурокан остановился и они вместе с ним.

"Я не думаю, что мы уже встречались. Вам что-то нужно?"

Хурокан заговорил первым. Однако ответа за ним не последовало. Все трое уставившись на него сохраняли молчание. Хурокан же тем временем тщательно их рассмотрел.

"Три мечника. Обычное снаряжение и стандартное оружие. Ничего особенного."

Закончив свою оценку, он снова повторил.

"Если мы направляемся в одно и то же место, то вы парни можете идти первыми. Ни к чему вам идти за мной сзади, вызывая излишнее подозрение."

Они все равно не ответили Хурокану. Они просто спокойно говорили между собой.

"Что нам делать?"

"Что ответить?"

Из-за тихого окружения Хурокан мог прекрасно их услышать, от чего он не мог не улыбнуться.

"Да они полные профаны."

После чего Хурокан сделал свой шаг.

"Уверен, "Полководец" заполнен всяким мусором. Почему бы им не распоряжаться своими деньгами лучше? Почему бы не пожертвовать эти деньги в благотворительные фонды или еще куда-нибудь? А если у них так много денег, то почему бы им не использовать их хотя бы на подтирание своих грязных задниц."

Казалось он говорил сам с собой, но слова произнесенные им звучали громко и ясно.

Это была провокация.

А их реакция...

"Что? Что ты сказал?"

"Мы просто решили подождать и посмотреть, но ты сам напросился."

"Ха. Похоже ты не знаешь кто мы такие. Я вырву тебе твой грязный язык."

Была именно той, которой хотел Хурокан.

"Хах, прошло немало времени с последней подобной реакции."

Увидев их ответ, Хурокан сразу же понял одно.

Они не состояли ни в одной гильдии и не входили в группы, по крайней мере известные. Даже Топ-30 Гильдий не гнушились ПК, но даже они не стали бы убивать ничего не зная о своей цели. И в этом плане они были хороши. Они знали как справляться с подобными ситуациями. Они либо бежали, либо договорились, либо немедленно убили бы. В любом случае их реакция и действия были молниеносны.

Но всего лишь одной вещи они бы точно не стали бы делать... легко идти на провокацию и тем более говорить что-то вроде "Да ты знаешь кто мой папочка?" Если это просят, их быстро вышвырнут из гильдии.

Максимум — они из посредственной гильдии.

"Ну если уж они добрались сюда, то они вероятно не полный мусор. По крайней мере у них имеется приличный стаж."

Хуокану не о чем было больше размышлять. За ними не стояли большие шишки, а все остальное его не волновало.

Особенно учитывая что они полные идиоты так легко идущие на провокацию.

"Я не знаю кто вы такие, но даже учитывая нашу ситуацию 3 к 1 вы должны знать — проигравшей стороной являетесь именно вы. Ах, и позвольте спросить еще кое-что. Вы ведь не забыли надеть подгузники перед входом в игру, да?"

"Что?"

"Что 'что'? Я говорю, что под конец я заставлю вас срать о страха. Поэтому вам бы лучше подготовиться при выходе из системы."

Ему нужно было надавить еще чуть-чуть.

"Я не переигрываю?"

После очевидной провокации Хуокана, он начал играть с часами. Он был готов быстро изменить свою экипировку.

"... вообще-то слова про подгузники были перебором. Они ведь не настолько тупы чтобы повестись на нечто подобное..."

Конечно же, Хуокан был приятно удивлен.

"Ах он у*бок, давайте просто прирежем его."

"Мы все еще не знаем что он припрятал в рукаве."

"Да кого это волнует? Похоже он избегал нас какое-то время. Так что давай просто убьем его."

После некоторых шепталок, они все-таки сделали шаг и представились.

"Ублюдок, ты должен покаяться перед представителями Гильдии "Аполлона"!"

Гильдия "Аполлона"!

В момент когда он услышал их слова, Хуокан молниеносно устремился в их сторону.

"Активировать слот!"

Только какое-то время спустя Хуокан начал что-то вспоминать о Гильдии "Аполлона".

Устремившись на врага, тело Хуокана начало обволакивать черная жидкость. Но казалось не справляясь со скоростью Хуокана она начала постепенно отступать. Полностью исчезнув, на теле Хуокана уже была костяная броня.

Вынув что-то Хуокан бросил это на землю. После чего обнажил свой меч из ножен на

левом бедре.

Клин!

С металлическим звоном, показался полуторный меч Хурокана. Этот с виду неброский меч, Хурокан держал обеими руками.

'Левый.'

Нападая на группу, Хурокан выбрал целью левого игрока из трех.

Его звали Ван Цзян.

Конечно же Хурокан не запоминал его имени. Самым важным для Хурокана были промежутки между его броней и шлемом. Размахнувшись словно бейсболист, Хурокан нанес горизонтальный удар.

Вшух!

Его меч прорезал воздух.

Удар!

И с грубым звуком прорезал прямо через щель. Удары Хурокана по едва заметным открытым местам в броне были сродни искусству, нежели технике боя. Были гладкими и изящными.

"Хух!"

Конечно, для второй стороны этот удар был словно надвигающееся цунами.

Попав под удар, у него не было возможности даже вздохнуть.

Хурокан на этом не остановился. Он напирал слово бульдозер.

"А?"

"Ха?"

Два оставшихся игрока внезапно обнаружили, что их товарищ пропал. Они не способны были отреагировать на его атаку, поэтому просто наблюдали как Хурокан совершил выпад по их товарищу.

Пока они ошеломленно стояли...

Треск, треск!

Четыре Ядра Скелета, которые Хурокан бросил, начали разрастаться и быстро превратились в четыре внушительных силуэта.

Высотой под два метра, черные, широкоплечие Скелеты Воины. Массивные клыки выпирающие из их нижних челюстей ясно показывали, что они были созданы на основе Черных Орков.

Одновременно со своим появлением они пришли в действие. Они молниеносно устремились к двум игрокам ошарашенно смотрящих на Хурокана.

"Что?"

"А?"

В момент, когда они слышали тяжелые звуки их приближения, было уже поздно. Картина несущихся на них четырех крупных Скелетов Воинов полностью застала их врасплох, не дав им адекватно среагировать.

Удар!

В голову.

Удар!

В живот.

Лязг!

Их тела дрожали после получения одновременных ударов по голове и животу.

Но град ударов на этом не останавливался.

"Блять! Эй!"

"Я знаю!"

Хотя они размахивали мечами и пытались восстановить баланс в попытках контратаковать, но на деле их пляски не давали никакого результата. Скелеты Воины были слишком хороши, чтобы попасть под такие смешные удары. После каждого уклонения они контратаковали.

"Кух!"

После глухого крика один из них свалился. Участь его была печально, ибо Скелеты Воины рубили его словно пошпили по дрова.

"Ты в порядке?"

Хотя оставшийся союзник крикнул в попытках что-то узнать, но его положение не сильно отличалось.

Между тем Хурокан вызвал Голема.

Тудуду!

Голем возвысился над землей словно стена, разделяющая поле сражения на двое.

"Еб*ть!"

Получивший удар от Хурокана пришел в себя и брань было первым что вышло из его уст. Однако в следующее же мгновение его глаза встретились с наконечником меча.

Удар!

"Ух!"

Меч Хурокана с точностью вонзился в разрез в шлеме и лишил того зрения.

"Что?"

Для второй стороны, это было как выключение света. А Хурокан тем временем с удара положил Ван Цзяня на землю.

"Угх!"

Хурокан прижал его грудь ногой, и вытащив меч еще раз нанес ему удар.

Удар, удар.

Звучали душе пробирающие звуки меча.

Хотя Ван Цзян сопротивлялся, но из-за подавляющей силы Хурокана ему так и не удалось сбросить с себя его ногу.

"Блять! Да ты хоть знаешь кто мы такие? Тебе так просто это с рук не сойдет!"

Все что он мог, это чесать языком. Хурокана не беспокоили его ребяческие угрозы, он просто продолжал наносить удар за ударом.

"Стой! Остановись!"

Выкрикнул Ван Цзян.

И то просто потому что не видел всего происходящего с ним. Если увидел бы, то несомненно намочил бы в штаны.

Не зря говорят, меньше знаешь — крепче мочевого пузыря.

"Я из гильдии "Аполлона"!"

Это был первый раз когда Хурокан остановил свой меч под его ребяческими воплями.

"Гильдия "Аполлона"?"

"Да, правильно! Ты убог! Мы будем убивать тебя до тех пор, пока ты к чертям собачьим не бросишь играть!"

Хурокан не мог не ухмыльнуться на его слова. И снова продолжил орудовать мечом.

"Ты ублюдок, я сказал тебе остановиться!"

Ван Цзян выкрикнул еще раз. Однако в этот раз Хурокан был глух к нему.

Хурокан начал вспоминать.

"Как там это называлась? Карма, да?"

В голове Хурокана появился образ пухлого, узкоглазого парня.

"Никогда бы не подумал, что пересекусь с ними снова."

Образ человека пришедшему на ум Хурокану был никто иной как гильдмастер Гильдии "Аполлона", Аполлон.

Он был сыночком богатого китайского магната, от чего всю свою жизнь он проводил в роскоши. Поэтому его огромные вливания в "Полководец" на создание гильдии не удивительны, он и здесь стремился жить к роскоши, от того и создал "Аполлона".

Хотя она не могла сравниться с Топ-30 Гильдиями, но она все равно являлась сильнее и влиятельнее большинства остальных гильдий. Их стиль ведения дел был грязным, они давили на низкоуровневых игроков своим числом, снаряжением или уровнем. ПК, кражи монстров, пусть не постоянно, но если знали что могут выйти сухими из воды, то обязательно это делали. Они относились к тем, кто давил на слабого и раболепствовал перед сильным.

"Он был забавным парнем."

Однажды Гильдия "Аполлона" и Хурокан пересеклись на одном рейд-боссе.

Хурокан и Гильдия "Хахве маска" долгое время ждали своей очереди на рейд-босса. И дойдя до своей очереди, вдруг вмешался "Аполлон" заявив, что сейчас наступила их очередь. Для "Хахве маски" ситуация была просто абсурдна, но гильдмастер "Аполлона" заявил, что хочет дуэли представителей из каждой гильдии. Его план состоял в том, чтобы выиграть у них дуэль и требовать их места на рейд-босса.

Конечно же Хурокан мановением руки разрушил все их ожидания.

Сразу же начав сражение Хурокан отрезал Аполлону запястье. Гильдия "Аполлона" не могла смириться с подобным поражением и пошла против "Хахве маски". 30 против 18. Хотя "Хахве маска" была в меньшинстве, но они смогли одолеть их благодаря Хурокану, убившего 10 игроков "Аполлона". Но на этом "Аполлон" не сдался. Он решил отомстить наняв наемников. Хурокан и их уничтожил. Но однажды Хурокана выследили, когда он был один и группой напали. Хурокан и тогда смог их одолеть, в конце концов "Хахве маска" заявила о неподобающем поведении Гильдии "Аполлона", после чего те принесли свои официальные извинения.

"Я помню тогда я с Ким Донгсю поужинал на 200.000 вон запивая вином Рокшильда. И фуагра была просто великолепной..."

Хурокан думал, что это было окончательной точкой в их отношениях. Но вот однажды он снова столкнулся с ними, когда те забавлялись над слабыми игроками, он снова вынес их. Это было последним разом, когда Хурокан слышал об "Аполлонах". В последствие "Хахве маска" сильно разрослась и вышла на новый уровень и гильдии подобно "Аполлонам" были ей уже не чета.

"Если подумать, то суммы денег от проданных снаряжений которые я забрал у "Аполлонов" были... кхм."

В любом случае "Хахве маска" неплохо подзаработала на "Аполлонах", что помогло им в их продвижение. "Аполлоны" всегда были при деньгах и были увешаны в самые дорогостоящие снаряжения, поэтому каждый раз когда Хурокан убивал их, он зарабатывал

как минимум по 10.000 золотых. Хурокан по достоинству использовал их снаряжения, после чего продавал.

Для Хурокана "Аполлон" был подобен ангелу хранителю. Возможно, даже архангелу.

"Ты ублюдок!"

На этом воспоминания Хурокана закончились.

"Мы будем гнать тебя до края земли. Однажды ты пожалеешь, что когда-то начал играть в эту игру."

Ван Цзян продолжал проклинать его после каждого слова. Посмотревший на него Хурокан, был немного удивлен.

"Он все еще не вышел из системы? Какой упертый."

Большинство людей в таком положении сразу бы вышли из игры. Мало кто захотел бы бессильно валяться и наблюдать за приближением своей неминуемой гибели.

Однако Ван Цзян продолжал бесконечно хлопать губами.

"Он все равно умрет от пары тычек."

Хурокан приблизительно знал его количество жизней, около 10 %. Он все равно умрет, рано или поздно.

"Эй."

Хурокан остановился.

"Ты сказал, что ты из гильдии "Аполлона", так?"

"Хех, ты связался не с теми ребятами."

"Ваш гильдмастер Аполлон, так?"

"Если ты не являешься частью Топ-30 Гильдий, то тебе лучше создавать нового персонажа!"

Услышав это Хурокан усмехнулся и убрал ногу с его груди. Получив свободу, Ван Цзянь начал чувствовать свое тело. А Хурокан тем временем взмахнул мечом по нижней части Ван Цзяня.

"Ха?"

Ван Цзянь, готовый встать чтобы дать последний бой, неожиданно замер.

"Ты! Что ты хочешь сдела..."

Чвик!

Хурокан ударил прямо в промежность. Броня защищающая эту область была хороша. Пусть на ней осталось пару вмятин, но в целом Ван Цзянь не должен был понести существенного урона.

"Ухук!"

Однако это было самая ужасная и самая страшная атака полученная Ван Цзянем за все время.

Закончив с Ван Цзянем, Хурокан обернулся в сторону, где его приветствовали четыре Воина Скелета. Смотря на них Хурокан улыбнулся.

"Мои милые деточки."

Хурокан был более чем удовлетворен их работой.

"Эти парни оказались слабее, чем я думал. Они, вероятно, где-то на середине 60-ых уровней."

Конечно, столь хороший результат был достигнут не только благодаря Скелетам Воинам. Эти три парня из Гильдии "Аполлона" тоже были слабы. Все их снаряжение было Обычным, лишь грудь и оружие являлось Редким.

В отличие от Хурокана у которого одно лишь оружие было невероятно хорошим.

Меч Орка Хиро.

В "Полководце" игроки тоже относились к типу животных. Польза в PvP боях тоже сильно повлияла на его популярность. Так как выбор Меча Орка Хиро влиял и на Скелетов Воинов, то результат был вполне ожидаем. Не говоря уже о том, что у них не было магов или священников, от чего защитить их благословениями или заклинания было не кому. Будь с ними хотя бы один священник и убить их было бы уже труднее.

Другими словами.

"Учитывая их снаряжение, уровни, или навыки, вероятность их пребывания здесь в одиночку нулевая. Остальные тоже должны быть где-то здесь, они видимо были просто разведчиками. Горная цепь Булкас должна быть хорошим охотничьим угодьем для Гильдии "Аполлона"."

Гильдия "Аполлона" вероятнее всего тоже сейчас в Горной цепи Булкас. Так как Горная цепь Булкас была хорошим охотничьим угодьем, то не будет ничего удивительного, если сюда явится вся их гильдия.

"Ну, после убийства Воина Медведя все будет в порядке, так что видимых проблем быть не должно. Но излишняя осторожность никогда не помешает. Будет неприятно столкнуться с ними снова."

Хотя Хурокан не боялся Гильдии "Аполлона", но идти на них в открытую было бы глупо.

Тем более были вещи поважнее. Хурокан обернулся. Пришло время выдвигаться по своим изначальным целям. Хурокан забрал Скелетов Воинов и Голема, а после направился к пункту назначения.

Тогда.

"Ах точно, часы!"

Хурокан быстро вернулся и забрал их часы. Его шаги были легки, словно был он на отдыхе и вернулся назад лишь за перекусом.

★★★

В Деревне Рейнджеров Булкаса был бар известный своим восхитительным мясом и напитками. Любой новоприбывший в Деревню Рейнджеров Булкаса в обязательном порядке посетит это место. Можно было догадаться, что это места сейчас заполнено людьми, особенно из-за повышения популярности Горной цепи Булкас.

Единственным удивительным феноменом была группа игроков занявших часть бара, заплативших за несколько столиков. Еще более удивительным было то, что несмотря на количество свободных стульев и столов вокруг, сидел на них лишь один человек.

"Так вы говорите, что он не остановился, даже зная что вы из Гильдии "Аполлона"?"

Единственно сидящей парень был экипирован в очень интересное снаряжение. Броня его была сделана из кроваво-красных чешуек. Это был комплект Багрового Крокодила, который по слухам, был одним из самых дорогостоящий наборов в "Полководце". Вообще подобный набор за одни только деньги не купишь, здесь требовалось иметь связи с мастерами и поставщиками для его материала.

Однако этот комплект Багрового Крокодила выглядел немного глупо. Одежда автоматический подстраивалась под комплектацию пользователя, так что сейчас он казалось, был в минуте от того чтобы лопнуть. Настолько жирным был его пользователь. Он был похож на смешарика.

"Да, сэр. Даже при том, что Ван Цзян много раз предупреждал его, он не остановился."

Вокруг толстого парня стояли пять игроков с серьезными минами на лице.

Они были руководителями Гильдии "Аполлона", в которой было более 100 членов 60 уровня.

"Что относительно его лица?"

"Они сняли видео, но ничего не понятно из-за программы анти-распознавания лиц."

Гильдия "Аполлона" вошла в Горную цепь Булкас всего день тому назад, а Ван Цзяня и других они послали на разведку.

Но так и не выполнив своей работы они столкнулись с проблемой. Мало того, что эта проблема мешала заданиям Гильдии "Аполлона", так она так же посмела напасть на ее членов.

Узнав об этом Аполлон собрал руководителей гильдии, чтобы обсудить свою месть.

"Но они хотя бы видели его, не так ли?"

"Да, но они сказали, что все произошло слишком быстро."

"Что он носил?"

"Говорят, что они мельком видели костяную броню, но в деталях описать его не могут."

"Три парня были убиты всего одним игроком. Как они могут не помнить его лица или одежды?"

"Просто все произошло Слишком быстро.

Все оказалось сложнее.

Слушая объяснение руководителя, Аполлон нахмурился, что делало его еще уродливее.

"Без разницы, просто разберитесь с ним. Убейте любого кто нам мешает. Он станет примером для тех, кто будет вставать на пути у Гильдии "Аполлона"."

После слов Аполлона руководители поклонились и внутренне облегченно вздохнули.

Другие игроки наблюдавшие за этим со стороны лишь цокали языками.

"Фильм что ли снимают?"

"Хаа. Только гляньте на эту жирную свинью пытающейся выглядеть спокойно."

Вид Аполлона, строящего из себя шишку из мафии, не очень нравился смотрящим на него игрокам. Не говоря уже о его внешности, которая раздражала еще больше.

Были так же некоторые игроки, которые и вовсе не обращали внимания на шумного Аполлона.

"Черт побери!"

Игрок в серой одежде, пьющий стакан дынного пива, был одним из них.

"Какого хрена я должен был приезжать сюда, чтобы разузнать о новичке о котором я даже ничего не слышал?"

Его имя Люк.

Будучи первым магом Гильдии "Штормовых охотников", благодаря точности и дальности своих заклинаний он заработал себе прозвище Баллиста. Одно его имя затмевала всех вместе взятых игроков в этом баре.

Недавно он получил задание от гильдмастера.

"Хахве маска Хурока, и зачем он ей сдался?"

Хахве маска Хурока. Знавшие о нем прекрасно бы поняли причину, но для остальных он был лишь обычным новичком. Задание Люка состояло в том, чтобы найти его и предложить должность в их гильдии.

"Я понимаю, что это не единственная причина моего пребывания здесь, но это все

равно уже слишком."

Конечно, он прибыл сюда не только ради этого. Его основное задание, это встретить капитана Рейнджеров Булкаса, Майюнга. Все из-за начала второй сюжетной линии, а найти Хурокана было приказано уже после того, как их гильдмастер узнала что он тоже пребывал в Горной цепи.

Но не смотря на это, Люк счел пустой тратой времени даже обычную встречу с каким-то новобранцем, не говоря уже о его поисках.

"Наша Королева очень своевольна. Есть множество других отчаянно стремящихся вступить в нашу гильдию".

Если бы приказ был дан от кого-нибудь еще, то он бы просто проигнорировал его. Однако команда была дана лично их гильдмастером. Королевой Шторма Шир. Вспомнив ее лицо, Люк покачал головой.

"Да?"

Именно в этот момент Люк получил голосовую передачу.

"Да, я в горной цепи Булкас. Да."

По ходу звонка, выражения Люка становилось все хуже и хуже.

"Конечно, я понимаю."

Завершив звонок, Люк залпом допил пивную дыню.

"Теперь еще нужно и о Принцессе позаботится. Боженька помоги мне."

Деревня Рейнджеров Булкаса медленно и уверенно заполнялась бомбами.

★★★

Кууооо!

Прозвучал издалека рев медведя, встряхивая весь окружающий лес.

"О!"

Когда рев достиг Хурокана, он почувствовал словно его с головы до ног ударило током.

"Я на месте."

Под тяжестью этой атмосферы, Хурокан одел свою хахве маску.

"Именно этого я и ждал."

Хотя он сражался до этого с несколькими рейд-боссами, но столкновение с ними были лишь случайными сечениями обстоятельств. Просто случайность, никакой целенаправленной охоты. По сути, это был первый рейд-босс охоту на которого Хурокан подготовился с особой тщательностью.

Так же это навевало ностальгию. Ведь после начала войны с "Штормовыми охотниками" Хурокан так и ни раз не смог нормально поохотится на рейд-боссов.

Прошло уже несколько лет.

Было бы ложью не сказать, что в те времена он был очень силен. Рейд на Воина Медведя не простит даже малейшей ошибки. Повышенный риск означал увеличение забот и проблем. Что если его тело не так сильно к в прошлом? Просто мысли об этом вызывали у Хурокана головную боль.

Но сейчас, когда сражение было уж вот, буквально в паре шагах от него, вместо беспокойств, Хурокан чувствовал лишь волнение.

Вот оно.

Именно сейчас Хурокан поистине чувствовал значимость своего существования. На столько же бесполезен он был в обычной жизни, сколь и значим в "Полководце", там он был мусором — здесь же героем.

"Ан Джэюн, это именно то, с чего все начинается."

Для него это было тестом.

"Если Ты не сможешь убить даже его, то о будущих свершениях можно и не мечтать. Если Ты потерпишь неудачу " просто откажись от одиночной игры."

Это тест на проверку его решения, был ли он прав выбрав этот путь или нет.

"Хааааа!"

Хурокан энергично выкрикнул.

"ДАВАЙ!"

Это стало началом его легенды.

Воин Медведь стоял на задних лапах испуская устрашающую ауру. В прорезях между шлема с достоинством сверкало два черных глаза.

"Хурокан, ты действительно сможешь убить его?"

Воин Медведь.

Он был хозяином Горной цепи Булкас, и находясь прямо в центре этого необычного места, он испускал соответствующую ауру. Его устрашающего присутствия было бы достаточно, чтобы заставить дрожать от страха не опытных игроков. Подобный факт относился к подавляющему большинству.

"Братишка, меня зовут Хурокан. Суперзвезда Хурокан!"

Не страшиться подобного могли лишь неординарные личности. А уж говорить чепуху перед лицом подобной опасности было сверх неординарности и сумасшествия.

Даже тогда Хурокан демонстрировал свой необыкновенный талант. Аура его присутствия не уступала Воину Медведю.

"Да ладно, ты серьезно хочешь получить себе такое погоняло?"

"Джэюн ты прекрасно справляешься с большинством вещей, но это прозвище немного..."

"Угу. Он конечно и так странный, но время от времени он так и норовит продемонстрировать свою таинственность всем своим нутром."

"Он может так великолепно сражаться лишь потому что он сумасшедший. Нет, ну действительно какой нормальный человек сделал бы разгон чтобы забраться на этого монстра? Вы просто умрете, и все что вам останется делать так это сосать палец в течение двух последующих дней."

"Черт, закройте! Хватит высмеивать того, кто имеет смелость идти на передний край и сражаться с подобным чудовищем. Если не прикатите, то я вышвырну вас из гильдии!"

Хурокан всегда демонстрировал свое появление и проявлял так себя.

"Давайте прекратим болтовню и сосредоточимся на сражение. Я отвлеку его чтобы он открыл свою спину, а вы парни сосредоточите на нем магический огонь, всем понятно?"

Ведь он бы гораздо способнее остальных.

К тому же...

"Если я буду в опасности то помогайте мне. Не поскупитесь на исцеление. Ладно, давайте покончим с этим! Давайте покажем всем, что мы не остановимся на этом!"

Он всегда показывал следовавшим за ним... что они достигнут небес вместе с ним.

"Однако это первый раз, когда я понял, что у меня все очень хорошо с запоминалкой."

Однако теперь... прошлые воспоминания стали для него эмоциональным багажом, от которого он стремился избавиться.

Хурокан забросил их куда подальше.

"Нет никакой надобности помнить об этих убожествах."

Хотя воспоминания не то о чем можно легко забыть, но Хурокан именно так сейчас и сделал.

Он искал лишь те воспоминания, которые считал для себя полезными.

"У Воина медведя в общем 3 фазы."

3 фазы зависящие от уровня его жизни.

Когда его уровень жизни выше 70 %, он нападал по стандартной схеме в сочетании с двумя своими навыками. Его агр переключался на последнего нападавшего. Два основных навыка являлись Кличом и Рывком. Рывок имел перезарядку в 60 секунд, а Клич 170. Так же у него имелся навык Страх, он имелся почти у всех рейд-боссов, и его перезарядка составляла 600 секунд.

Когда уровень его жизни опускается ниже 70 % он входил во вторую фазу. Перезарядка навыка Рывок снижалась до 30 секунд, а его характеристики увеличивались на 10 %. В то же время он будет атаковать последнего атаковавшего маг. заклинаниями, не зависимо от агра.

Когда уровень его жизни опускается ниже 30 % в дело вступает 3 фаза. Умение Клич становится пассивным. Все негативные эффекты на него больше не работают, а у навыка Рывок отсутствует перезарядка. Вдобавок ко всему его характеристики увеличиваются на 33 %.

Ключевым фактором в убийстве Воина Медведя играло...

"Сбить его броню и щит."

Разоружение.

Если сравнить его с игроком, то это соответствовало бы ношению полного комплекта брони.

Шлем, нагрудник, наплечники, перчатки и ботинки. Его верхняя часть тела была полностью покрыта броней. Его нижняя часть тела была защищена только со внутренней стороны его открытых бедер. Но даже не смотря на это его густая шерсть защищала его лапы, так что атаковать их было все равно очень трудно.

И наконец его щит, превышающий размеры его тела и меч в форме ятагана, превышающий по длине среднего мужчину.

Лучшим способом атаки являлась магия. Магия атрибута огня действовала особенно эффективно, учитывая что она могла проникать сквозь броню. Однако после его вступления во вторую фазу, нанести ему урон при помощи заклинаний огня становилось проблематичным, т. к. урон был магическим. После вступления во вторую фазу, он становился словно бульдозером, сразу же бежал в сторону атаковавших его магов, игнорируя всех остальных.

А когда он входил в 3 фазу начиналась настоящая бойня. Магов к тому моменту оставалось гораздо меньше, а рейд группе теперь приходилось иметь дело с полностью экипированным медведем, который к тому же был невосприимчив к негативным эффектам. Одни лишь танки и атакующие не смогут с ним справиться.

Поэтому было бы хорошо снять с него хотя бы 2 снаряжения, предпочтительно нагрудник и щит.

Без нагрудника вся его верхняя часть тела станет открытой мишенью. В крайнем случае можно было забраться даже на спину, чтобы нанести урон. Без брони, с Воином Медведем справиться было гораздо легче.

Без щита его навык Рывка сильно уменьшался в силе. Когда Воин Медведь использует

Рывок он ставит перед собою щит. К тому же, если он используя Рывок без щита при столкновении он так же наносил урон и себе.

Это была самая простая тактика по охоте на Воина Медведя.

"29 очков по его плечам и ребрам."

Требовалось нанести 29 ударов по соединительным частям на его броне.

Каждый мог придумать простенькую тактику просто понаблюдав за противником со стороны. Но это нельзя было действительно назвать эффективным методом. Действенный метод должен быть более подробным.

29 ударов о которых сказал Хурокан. Вот подобная информация уже могла быть проданной за деньги.

"Для начала разберусь с левым плечо держащим щит."

Все что оставалось Хурокану теперь — устроить хорошее шоу.

"Хмм!"

Хурокан глубоко вздохнул, а затем использовал навык.

"Призыв Голема."

★★★

Сражение между 4-ех метровым Големом и 4-ех метровым Воином Медведем было более односторонним, нежели можно было себе представить.

Кууоо!

Вопреки его дикому рыку, движения Воина Медведя были разумны.

Лязг!

Это он заблокировал удар Голема своим щитом, после чего увидев брешь в защите противника, он замахнулся мечом.

Удар!

Это его меч опустился по плечу Голема, словно пытаясь оторвать его. Для Голема уже было благом то, что медведь орудовал мечом, а не топором.

'Удивительно.'

Смотря на эту сцену, Хурокан мог почувствовать фантомную боль в своем плече. Настолько был силен этот удар. Атаки Воина Медведя были сильны и эффективны.

"Сейчас не время впечатляться."

Хурокан стиснул зубы и привел в порядок мысли. Затем он взмахнул правой рукой словно кнут.

Свист!

Голем повторил за Хуроканом, хотя уже медленнее. Воин Медведь с легкостью заблокировал этот удар щитом.

Дун!

Хотя со стороны выглядел удар просто, но звуки столкновения были сильны. Словно взрыв от автокатастрофы.

Куоо!

Быстро последовал рев медведя.

Удар!

Это еще один удар медведя, который еще глубже проник в плечо Голема. Меч прошел дальше от его плеча прямо до груди. Человека подобные раны давно бы уже убили. К счастью это был Голем.

К тому же...

"Отлично!"

Хурокан наконец дождался подходящего момента.

"Укрепление!"

После использования навыка, Голем начал срастаться с грязью укрепляя себя. После чего меч Воина Медведя крепко слился с телом Голема.

Куууу!

Воин Медведь использовал все свои силы, но меч в теле Голема так и не вышел.

Щелчок!

Между тем Хурокан щелкнул пальцами.

Вшух!

После сигнала быстро появились два скрывавшихся неподалеку Скелета Воина. Два черных и массивных Скелета Воина бесстрашно устремились на Воина Медведя.

Пуф!

В этот момент Воин Медведь пнул ногой Голема, после чего с успехом вытащил свой меч. Голем же тем временем с грохотом упал назад.

Бум!

После этого Воин Медведь быстро повернулся к двум бежавшим на него Скелетам Воинам. И открыл свою пасть.

Затем...

КУУААА!

[Скелетные Воины проигнорировали Страх Воина Медведя.]

Был использован навык Страх.

Но на Скелетов Воинов Страх не действовал. Нежить не испытывала страха. Это было одно из преимуществ Скелетов Воинов.

Ну конечно, одного этого было недостаточно чтобы покрыть огромную пропасть между Скелетами Воинами и Воином Медведем.

Свист!

Взмахнув мечом Воин Медведь с легкостью позаботился об одном из Скелетов Воинов.

Пуф!

Скелет Воин был поделен на две части и упал на землю.

Хотя оставшийся Скелет Воин уже замахнулся на Воина Медведя, но щит с лязгом заблокировал его удар. Хотя Скелет Воин попытался продолжить атаку, но прямо из-за щита очень быстро вылетел меч.

Уклонившись от атаки Скелет Воин быстро обошел его справа.

Удар!

Однако Воин Медведя был быстрее. Скелет Воин отлетел, а его броня была начисто разрушена.

Скелет Воин немного колебался, а Воин Медведь к этому времени уже ударил его щитом. Его тело словно пушинка полетело по воздуху.

Подавляющая сила!

Этого было достаточно чтобы заставить большинство игроков с ужасом вздохнуть. Однако Хурокан при виде всего этого даже не дернулся.

Хурокан. В момент когда медведь ударил скелета своим щитом, он уже бежал к его спине. Словно стрела разрезающая воздух, Хурокан приземлился на левом плече Воина Медведя.

Броня в этом участке была легче, чем в остальных частях тела Воина Медведя, что позволяло медведю быть более подвижным. Хурокан нанес удар по этой области.

Удар!

Прозвучал звук проникающего удара через брони.

Потом...

Чик!

Звук разрывающей плоти.

После чего удар остановился.

'Оказалось легче.'

Больше звуков удара не наблюдалось. Но один звук все-таки пришел.

[Воин медведя подпадает под действие Метки Демона.]

Появилось системное оповещение успешного проклятья.

Куоо!

Чтобы снять с себя полученное проклятье Воин Медведя использовал Клич. Звуки крика слегка стряхнули Хурокана, державшегося за меч воткнутый в Воина Медведя.

[Метка Демона развеялась под действием Крика Воина Медведя.]

Проклятие исчезло!

Однако Хурокан не запаниковал.

"Игра есть игра."

Хурокан действовал так, словно давно ожидал подобного поворота. Он использовал меч как упору, а сам тем временем переключал свой циферблат. Потом он вытащил Меч Орка Хиро и отбросил его.

А затем в это же отверстие нанес удар уже другим мечом.

Удар!

В этот раз звук удара был глубже.

"Ага!"

Также, как и смех Хурокана.

[Воин Медведя подпадает под действие Метки Демона.]

[Воин Медведя подпадает под действие Проклятья Замедления.]

[Воин Медведя подпадает под действие Духа Разъедания.]

Тело Воина Медведя поглотила сразу 3 проклятья.

Их эффекты были мгновенны.

Воин Медведя тут же повернул свою голову влево чтобы укусить Хурокана. Однако его движения были явно медленнее чем до этого.

Хурокан быстро прыгнул с Воина Медведя, используя его плечо в качестве трамплина. Даже самые крохи выигранного времени он использовал эффективно.

"Теперь твоя очередь!"

Хурокан схватил кость размером с кулак, висевший у него на груди и прямо на лету бросил ее в пасть Воина Медведя. Кость быстро выросла до размера яблока.

А после...

Бум!

Взорвалась.

Это было новое умение Хурокана на 60-ом уровне, Костяная Бомба. Как и Скелеты Воины они создавались на основе монстров. Тот, что сейчас бросил Хурокан, стоил 50 золотых. Хотя называлось они бомбой, но для Хурокана это было сродни киданию денег.

Но уже сейчас можно было видеть его силу.

Однако подобного явно не хватало до фатального урона. На самом деле, сразу же после взрыва Костяной Бомбы, Воин Медведь использовал Рывок и помчался на только что приземлившегося Хурокана. Это была очень хорошая внезапная атака.

Любой не знающий о ней, без всяких сомнений, падет жертвой ее действия.

'Хмф.'

Однако Хурокан знал об этом. Приземлившись на землю, Хурокан тут же отпрыгнул влево.

Вшух!

Словно бульдозер пронесся по месту где мгновение назад был Хурокан. У Хурокана не было возможностей остановить Воина Медведя использующего Рывок. Поэтому избежать его было очень трудно.

Тух, тух!

Воин Медведя остановился лишь тогда, когда снес 5-ое дерево на своем пути. Затем он обернулся и посмотрел на Хурокана.

Но Хурокан не улыбался.

"158 секунд".

Он чувствовал холод.

"В последующие 158 секунд я получу по крайней мере 10 очков."

Фшш!

Нагрудник исчез, и спина Воина Медведя, покрытая густой коричневой шерстью, загорелась. А глаза, подобные обсидиану, яростно задрожали.

Кууоо!

Он повернул свою голову в направлении летящей шаровой молнии. Там стоял один Скелет Маг. Воин Медведя оттолкнулся задними двумя лапами и устремился к Скелету Магу. Его шаги и скорость передвижения превысили возможности его тела.

Рывок.

После применения этого навыка он становился словно стихийное бедствие. Держа щит перед собой, он за мгновение покрыл все расстояние. У Скелета Мага не было ни единой возможности избежать Воина Медведя.

Бум!

Раздался громкий удар и треск костей Скелета Мага, отлетевшего в лес. Но кажется Воин Медведя это не удовлетворило, он устремился дальше вперед и не остановился пока не сломал еще два впереди стоящих дерева.

Уоооо!

Остановившись, он издал яростный рев. Рев прокатился по лесу словно лезвие меча и достиг ушей Хурокана убегавшего от приманки в качестве Скелета Мага.

"Хмм!"

Хурокан внутренне вздохнул с облегчением.

"Чуть не помер."

С начала сражения с Воином Медведя прошло 33 минуты. Прошло 14 минут с тех пор как Хурокан начал атаковать целевые области и снял нагрудник с Воина Медведя. После этого Воин Медведь естественно вошел во вторую фазу.

После начала второй фазы, стратегия Хурокана стала очень проста. После успешного снятия нагрудника, который был его приоритетной целью, он просто должен был

сосредоточится на нанесение урона, а не разрушению дополнительной брони. Но наносить ему урон тоже задача не из легких.

"Без священника действительно тяжело."

Самый важный момент — это успешно проводить свои атаки.

Он оценил, что сейчас его сила равнялась группе из 5-10 игроков его уровня. И это было впечатляюще. Он играл за некроманта сумевшим заменить подобное количество людей, возможно даже сами разработчики "Полководца" не могли предсказать подобного.

Однако в его силе была критическая слабость.

Отсутствие целителя.

В ситуации, где все могло закончиться со смертью Хурокана, отсутствие целителя, который мог бы поддержать его, было большим упущением чем он ожидал.

Роль целителя была незаменимой. Целители по достижению 100 уровня могли в течение минуты вернуть к жизни погибших товарищей. Были навыки, которые могли исцелить союзника, даже если уровень его жизни равнялся 0. Именно благодаря сочетанию целителей, атакующих и танков в "Полководце", игроки могли словно комары прилипать к гигантским монстрам и по крупицам высасывать у них кровь.

К сожалению, в этом сражении у Хурокана не было возможности искать поддержки у целителей. Его единственный источник восстановления жизней были восстанавливающие леденцы, каждая стоимостью в 100 золотых. Поэтому Хурокан использовал своих Скелетов Магов в качестве приманки. Во второй фазе любой магический урон по Воину Медведю менял направление его атаки. И Хурокан использовал эту возможность в своих интересах.

Конечно, на это он тоже не мог все время полагаться.

"Теперь этот Скелет Маг находится на перезарядке."

Для начала перезарядка на призыв Скелетов Магов была дольше чем у Скелетов Воинов. К тому же максимум который он мог призвать равнялся двум.

"Они магические пожиратели моей маны... гр, скелеты!"

Но самым главным недостатком являлось то, что их призыв, поддержание, а так же их магические заклинания в колоссальных объемах пожирали его ману. Он уже использовал большую часть расходных предметов. Он использовал 20 костяных бомб стоимостью 50 золотых за каждую, и потратил столько маны и восстанавливающих леденцов, что потерял им счет. Он съел столько леденцов, что мог уже ощутить их привкус просто проглотив слюну. К тому же он использовал большой запас кожи в своем распоряжение. На данный момент у него осталось всего 20 % процентов от изначально заготовленных расходных материалов.

Куо!

Услышав рев Воина Медведя Хурокан покачал головой.

"Он скоро должен войти в третью фазу..."

Участвуя в рейдах на босса, количество принесенного снаряжения имело ключевой фактор. Если количество ХП босса превышала соответствующее количество снаряжения, то рейд можно считать провалившимся. В ином же случае успешным.

Глупо рисковать жизнью в заранее провальном рейде. То же относилось и к Хурокану. Настоящий эксперт всегда знает, когда нужно отступить перед лицом неудачи. Это будет гораздо лучше, чем проиграть и потерять все.

Конечно...

'Пожалуйста.'

Знать и делать не одно и то же. Это же относилось и к Хурокану. Хотя головой он понимал, что ситуация подходит к критической отметке и пора бы бежать, но он этого все-таки не сделал.

Поэтому частенько, когда планы Хурокана шли не должным образом, он нес большие потери.

В этот момент...

Бум!

Громкий топот Воин Медведя заставил лес замолчать. Хотя Хурокан немного волновался, но это заставило его немного успокоиться и легкая улыбка появилась на его лице. Он освободил короткий вздох.

"Сейчас!"

Третья фаза началась.

★★★

Был один вопрос, которые игроки задавали в трудных рейдах на грани истощения.

"Какая же тайна кроется за легкими и простыми рейдами?"

Большинство игроков ответило бы так. Было важно скоординировать свои действия с союзниками. Было важно знать тактику. Было важно подготовиться к неожиданным обстоятельствам. Было важно оставаться спокойным и сохранять трезвый ум в любой ситуации... и т. д. Хотя все эти ответы были хорошими, но истинный ответ был прост.

"Идите на рейд-боссов ниже вашего уровня. Рейд будет легким и вам не придется выполнять сложную работу."

Вы должны были охотиться на монстров ниже вашего уровня.

Монстры "Полководца" были разработаны так, чтобы игроки 100-го уровня могли охотиться на соответствующих монстров 100 уровня. Это разработали не сами разработчики, а искусственный интеллект отвечающий за все управление. В любом случае, каждому игроку 100 уровня было бы легче охотиться на монстров 80 уровня, нежели 100. Это истина относилась ко всему РПГ жанру.

Однако известные игроки хорошие в рейдах, как было известно, шли обычно на рейд-боссов на 10, а то и 30–40 уровней выше их собственных. Но не меньше! Большинство никогда не рассматривало рейды ниже этих стандартов как соответствующие.

Идти по достойному пути — рискованно. А идти по нестандартному пути — безрассудно.

И конечно же, игроки зарабатывающие себе на жизнь через игры — были рискованными людьми и безрассудными. Веселое времяпровождение не было их главным составляющим. Никто не будет с интересом наблюдать за автомобилями движущимися по шоссе 80 км/час. Чтобы быть зрелищным, автомобили должны мчаться со скоростью не меньше 300 км/час. Иначе никто не будет платить за подобное.

Тогда что же нужно иметь, что бы быть и рискованным и безрассудным, и пройти весь путь хорошо?

Все!

Вы должны быть способны и готовы ко всему!

Сохранять спокойствие в любых ситуациях и иметь трезвый ум являются лишь основами. Смелость и решительность, быстрая реакция и готовность идти до конца. Все эти навыки должны быть заточены до крайности.

И в этом плане Хурокан был лучшим.

Бум!

После вступления в третью фазу характеристики Воина Медведя выросли на 33 %. Он невосприимчив ко всем отрицательным эффектам, а перезарядка на Рывок теперь отсутствует.

Он стал просто машиной. Все на что он нападет — он уничтожит. Смотреть за приближающимся к вам с Рывком на Воина Медведя, все равно что смотреть за мчащимся на вас на всех парах грузовиком.

Большинство бы потеряло трезвость своего ума.

Хурокан же тем временем ждал подходящего момента. Он не стал сразу же избегать Рывка Воина Медведя.

"ДАВА~АЙ!"

Он провоцировал его. Позади него находилась огромная скала, и он ждал пока Воин Медведь не подойдет достаточно близко.

Только после этого он резко отпрыгнул в сторону, чудом избежав Рывка Воина Медведя.

Бум!

Воин Медведь с грохотом врезался в огромную скалу. Прокатившись по земле Хурокан остановился и быстро посмотрел в сторону Воина Медведя и окружающую его местность.

"Так, где тут скалы были?"

Хотя все зависело от ситуации, но на данный момент Хурокан не мог нанести Воину Медведя прямой урон. У него не хватало силенок на это. Не то чтобы он совсем не мог нанести ему урона, просто он бы был едва ощутимым.

Поэтому данный метод был лучшей тактикой на данный момент.

Используя большие скалы, стены утеса или толстые деревья, Воин Медведя должен был совершить Рывок прямо на них.

Сказать легко, но совершить еле заметный рывок в самый последний момент, когда на тебя движется огромный бульдозер на максимальной скорости давление от которого растет по мере приближения — задача не из легких.

Кууоо!

Воин Медведь выбросил свой щит.

Даже исследуя окружение, Хурокан никогда не терял из виду Воина Медведя. И увидев его действия, в глазах Хурокана засиял свет.

"Особая модель!"

Выбросив щит, Воин Медведя прекращает быть воином. Вместо этого он превращается в свирепого зверя.

Он начинает бежать на 4 лапах!

И начинает действовать на одних лишь инстинктах, ведь его жизнь в опасности!

Хурокан подбежал к ближайшей нашедшей скале. Сделав это, он бросил Ядро Скелета и вызвал Скелета Воина. Появился Скелет Воин Кровавого Гоблина. Будучи вызванным он стал внимательно глядеть на Хурокана в ожидание команд. Хурокан дал ему Костяную Бомбу и дотронувшись пальцем до его черепа образовал на нем крест.

'Хорошо.'

Затем он взял Скелета Воина и бросил его в гущу травы.

Пум!

Услышав звук его приземления, Хурокан сразу пошевелил своими пальцами.

Щелчок!

"Вот и финал."

Кукукуку!

Воин Медведя бежал к Хурокану на максимальных скоростях. На четырех лапах он бежал быстрее чем прежде. Со скалой позади себя, Хурокан повернулся лицом к медведю.

Времени не было даже чтобы моргнуть.

Несколько секунд спустя...

Бум!

С громоподобным взрывом большая скала разрушилась на части. Тело Воина Медведя разрушив скалу полетело к земле. Этот огромный, многотонный монстр начал катиться. Результат был ужасающим. Деревья на его пути все были сметены, а земля осталась в беспорядке.

Куууоо!

Воин Медведя встал. Его свирепость не утихла. словно показывая свою силу, он снова встал на задние лапы. Однако теперь у него не было прежней ауры. От повторного Рывка его шлем был уничтожен, его нагрудника не было, а спина его была сожжена огнем Скелета Мага. Его наплечники и перчатки тоже порвались на тряпки, а броня на его нижней части тела была вдавлена в нескольких местах.

Именно в этот момент к его груди словно стрела полетел меч.

Удар!

Меч Орка Хиро.

Меч глубоко вонзился в ослабленного Воина Медведя. Воин Медведя поднял голову, чтобы посмотреть на бросившего меч.

Хурокан в своей Скелетной Броне, поднял руки и снова крикнул Воину Медведя.

"ДАВАЙ!"

Провокация.

И у Воина Медведя не было причин ему отказывать.

Он стал бежать к Хурокану. Теперь у него не было щита и меча, поэтому он замахнулся своей лапой чтобы ударить Хурокана. После чего он хотел укусить его чтобы окончательно добить.

В этот момент...

Треск треска!

Показался укрывающийся Скелет Воин. Два рога на его голове ясно показывали, что он находился под воздействием Шлема Безумия. Когда Воин Медведь заметил его присутствие, он обернулся, но было слишком поздно. Скелет Воин уже приблизился к Воину Медведю. Он полетел к нему словно птица и ужалил словно оса.

Бум!

Костяная Бомба в руках Скелета Воин взорвалась.

Разрушительная сила Костяной Бомбы была огромна. И так и должно было быть. Костяная бомба стоимостью в 500 золотых. Это было самым сильным средством Хурокана, сила которого равнялась заклинанию мага 70 уровня.

Конечно, этого было не достаточно. Воин Медведь не упал.

Все, вплоть до нынешнего момента было спланировано Хуроканом заранее.

'Прекрасно.'

В момент, когда Воин Медведь был отвлечен Костяной Бомбой, Хурокан устремился к нему. Секунду спустя он уже летел по воздуху по направлению к нему. Он схватил меч в

груди Воина Медведя.

Удар!

И меч вошел еще глубже.

Гуууоооооо!

Меч глубоко пронзил кожу Воина Медведя, а так же его мышцы и плоть. Именно меч Хурокана забрал жизнь Воина Медведя.

★★★

"Мне нужно два Титула?"

"Да, сэр. Чтобы получить задание по сюжетной линии от капитана Рейнджеров Булкаса, Майюнга, нужно получить два Титула, связанные с Рейнджерами."

Выслушав объяснения, Люк покачал головой.

"Два Титула чтобы получить задание... что за заноза в заднице."

"Самый быстрый способ, это выполнить 10 выданных Рейнджерами Булкаса заданий и в течение дня убить 100-ню монстров. Поисковая группа сейчас прикладывает все усилия, так что это не должно занять много времени."

"Потому-то мне и не нравятся задания с основной сюжетной линии. Чтобы добиться прогресса требуется потратить по крайней мере по 2–3 дня... эй, по близости есть какие-нибудь охотничьи угодья 100-ых уровней?"

"Все вокруг Горной цепи Булкаса в Области Блока. Так что ничего еще не открыто, я бы посоветовал вам поискать где-нибудь в других местах..."

Объяснения закончились, когда мужчина увидел как Люк махнул рукой. Покачав головой, Люк допил свое дынное пиво.

Он был раздражен.

"Минимум два дня. Если буду медлить, то могу застрять здесь и на 4 дня."

Четырех дней было бы достаточно чтобы получить новый уровень. И тратить это время на какое-то задание было очень печальным делом. Но конечно, в будущих перспективах это принесет больше выгоды. В конце концов Титулы от выполнения этих заданий стоили больше чем получение какого-то уровня.

Но было еще кое-что, что его раздражало.

"Кстати, вы уверены, что Хахве маска Хурокан где-то здесь?"

"Абсолютно. Присутствует здесь одна Гильдия под названием "Аполлон". И совсем недавно они столкнулись с Хахве маской Хуроканом."

"И что это за хрены?"

"Это гильдия созданная одним богатым парнем под ником Аполлон. Его ключевые особенности... он невероятно жирный."

Услышав его объяснения, Люк кое-кого вспомнил.

"Аа, так владелец той бомжовской экипировки был Аполлон."

"Так? И каковы причины их стычки?"

"Я не уверен, но кажется, что Гильдия "Аполлона" решила сразиться с ним. Слухов вокруг них не много. Не то чтобы это было плохо... в любом случае, Хурокан не покинул Горную цепь Булкас. В этом я уверен. Мы позаботимся о его поисках, так что когда мы его найдем, то сразу же доложим вам."

Даже после этого, выражения Люка не стало легче. Все-таки еще ни одна из задач не была решена.

"Я клянусь, что как только мой контракт закончится — я свалю отсюда."

Вспомнив длительность его контракта, Люк еще раз сделал полный глоток пивного пива.

Люк. Его контракт с Гильдией "Штормовых охотников" действовал до 2050 года.

[Вы закончили задание, "Тест Майюнга".]

[Вы получили Титул, "Охотник на Воинов Медведей".]

[Вы получили Титул, "Первый убийца Мастера Горных Рейнджеров Булкаса".]

[Вы получили Титул, "Первый Охотник".]

[Навык Призыв Голема повышен до Ранга D.]

[Навык Шлем Безумия повышен до Ранга C.]

[Вы получили уровень.]

Превосходно!

Не было слов лучше правильно описывающих данный момент. Одно лишь успешное убийство Воина Медведя с лихвой окупило все затраченные усилия. Он закончил задание основной сюжетной линии, получил в общей сложности четыре Титула, два его навыка повысили свой ранг и он получил уровень.

И наконец...

"Да, это оно."

В луже, оставленной расплавленным трупом Воина Медведя, Хурокаан заметил три драгоценных камня размером с кулак.

Взяв драгоценные камни, Хурокаан задрожал от волнения.

"Вот что называется удачным дропом!"

Щемящее чувство на сердце наконец-то ушло, и на его лице естественным образом образовалась улыбка. Он начал пританцовывать. А наряду с этим преобразовывать Воина Медведя в крафтовые монетки. Хотя это было утомительной работой, но улыбка все равно не покидала его лица. Это было одно из самых счастливых выражений лица Хурокаана с самого начала игры в "Полководца".

Количества монет было достаточно, чтобы полностью заполнить мешок размером с голову взрослого мужчину.

"Сегодняшний день становится все лучше и лучше!"

Он не ожидал, что получит сразу три драгоценных камня.

Три драгоценных камня определенно лучше чем два и тем более один!

"Если я их продам в качестве набора, то смогу получить даже больше..."

На данный момент во всем "Полководце" еще не было комплектов Воина Медведя. С тремя драгоценными камнями он сможет создать 3 снаряжения редкого ранга, что будет достаточно для получения эффектов с ношения набора.

"С их продажи я получу как минимум 10.000 золотых в чистом виде."

Если они сможет продать этот набор коллекционерам редких снаряжений, то смог бы купить нефтяную вышку.

"Походу я буду обмазывать свой живот... нефтью."

И не только это. Снятое им видео получилось просто невероятным. Некромант, в одиночку убивший рейд-босса, подобное было невероятно даже для Хурокаана. Это видео получит 5 или даже 10 миллионов просмотров.

А 10 миллионов просмотров это много денег. Спонсоры будут слетаться к нему как мухи, т. е. пчелы на мед, а его доход значительно возрастет. Его воны превратятся в йены. Другими словами он получит в 10 раз больше прибыли!

"... ну ни хрена себе."

После краткой паузы, Хурокан поцеловал себя в бицепс.

"Хорошо сработано, Хурокан. Ты лучший."

Самовосхваление.

Хотя со стороны он смотрелся бы как сумасшедший, но Хурокан был настолько удовлетворен, что абсолютно не почувствовал бы раскаяния за свои столь смущающие действия. По правде говоря он был больше, чем удовлетворен. Подобное было впервые за всю историю "Полководца", а так же это стало началом Хурокана.

"Да, Ан Джэюн! Это! Это оно! Твой выбор был правильным!"

Успех в соло рейде!

Хотя все было сделано на высшем уровне, но Хурокан мог почувствовать бесконечный потенциал для улучшений своих рейдов.

Теперь у него была в этом абсолютная уверенность.

"Нужно продолжать двигаться по этому направлению."

Я оказался прав!

Эти слова, эхом разносившиеся в голове Хурокана, стали для него самой большой наградой этого рейда.

★★★

"Дерьмо."

"Хм?"

"Ебать!"

"Ты это о чем?"

Деревня Рейнджеров Булкаса.

Располагался он в недрах Гор Булкаса, Деревня рейнджеров Булкаса была единственным местом, где игроки могли остановиться, пополнить расходный материал и получить задания. Поэтому все посетившие Горную цепь Булкас, естественно хотя бы раз да побывают в этом месте.

К тому же узнав, что Горная цепь Булкас является 60–80 уровневый охотничьим угощем, сюда стало стекаться все больше народу.

"В смысле о чем? Я говорю о своих ощущениях."

Этот парень был вынужден большую часть времени искать одного человека. Так что отсутствие настроения было нормальным делом.

Он даже не пытался этого скрывать.

"Что будет, если руководство тебя услышит? Закройся."

"Откуда им быть здесь?! Они слишком заняты по*быванием друг друга. Давай, пусть тоже придут сюда!"

Два члена "Аполлона" ждали сейчас у входа в Деревню, ища игрока, убившего трех их согильдийцев.

На данный момент они простояли там около 7 часов. Это время можно было считать даже коротким. Потому что игрокам было свойственно добираться с охоты до ближайших поселений в пределах 6 часов. Именно по этой причине многие игроки приобретали себе снаряжения для увеличения скорости передвижения.

Однако это было слишком большой тратой своего времени, учитывая, что они купили дорогую машину стоимостью в 10 млн. вон и последующей ежемесячной оплатой и все ради того чтобы играть в эту игру. 7 часов на поиски одного человека еще никогда не были для

них такими длинными. Не говоря уже о том, что они делали все это не по своей воле.

Хорошо уже то, что их грязный язык был единственной вещью выходящей из них.

"Нет, ну ты просто подумай. Эти ПК просто умственно отсталые. Почему мы должны торчать здесь ради каких-то умственно отсталых?"

"Эй, потише!"

"Трое из них не смогли позаботиться всего об одном человеке. Просто — как? К тому же они сами начали все это дерьмо! А теперь они хотят, чтобы мы отомстили за них? Не лучше ли выкинуть этих придурков из гильдии?"

"Следи за тем, что говоришь. Иначе..."

"Что? Я спокойно могу покинуть эту гильдию, кого это заботит? В "Полководце" есть тысячи других гильдий."

Сказав эти слова, он почувствовал еще больше гнева.

Оставить гильдию? Уверен. Он мог сделать это. Вряд ли гильдия смогла бы препятствовать его уходу, и сделав это, он естественно не нарушил бы никаких законов.

Просто... он боялся последствий.

Играть беглецом — он явно не находил в этом забавы. Никто не находил.

"Этот грязный мир..."

И подобное было абсолютно верно касательно "Аполлона". Гильдмастер их гильдии являлся человеком, который не любил когда его игнорируют и наказывал за это. Учитывая количество его денег, не было почти ничего в "Полководце", чего он не мог бы сделать. В конце концов при достаточной сумме он мог нанять даже Топа.

Конечно, даже так, он все равно мог бы уйти. Просто после этого он обязательно умрет, раз эдак б. Поэтому, нежели проходить через все эти трудности, было бы легче проглотить свою гордость и потом наслаждаться более легким пребыванием в этой гильдии.

"Действительно, еб*сь оно все..."

В этот момент.

"Эй!"

"Что? Хватит останавливать меня от..."

"Нет, я просто думаю, почему бы нам не поймать случайного игрока?"

"Что?"

Эти члены "Аполлона" придумали свое решение этой проблемы.

"Только подумай об этом. Мы даже не знаем лица того кого ищем. Тогда почему бы просто не найти какого-нибудь лоха? Просто скажем, что это и есть он, я уверен руководство купится на это."

"А что если нет?"

"Ну тогда просто скажем, что перепутали. В этом не будет ничего не обычного. Они ведь нам даже не дали его подробного описания!"

Вообще они все были очень злы, просто высказывался вслух лишь один из них.

И сейчас им на глаза попался...

"Как насчет него?"

"Его?"

"Он похож на слабака. В любом случае он не выглядит сильным, так что у него не должно быть никакой крыши."

"Он действительно похож на слабака."

Подходящая цель.

★★★

Люк обернулся.

"Что на этот раз?"

Вокруг было шумно. Одного игрока окружила другая группа. Он сделал безразличное лицо.

"В "Полководце" не бывает затишья."

Обычно бы Люк просто проигнорировал такую ситуацию. Он уже и так был перегружен заданиями. Даже сейчас он возвращался с одного из заданий ради получения Титула. Топ-30 Гильдий использовали свои поисковые группы для выполнения всех второстепенных задач, после чего основным участникам оставалось лишь подойти и снять все сливки. Но даже это было утомительным, а Люк очень не любил участвовать в утомительных вещах.

"А?"

Однако увидев игроков, Люк их узнал.

"Разве это не члены того "Аполлона"?"

И.

"Кстати, они же вроде как раз искали того самого Хурокана?"

Их цели пересекались. В ином случае Люка бы не обратил на это никакого внимания.

"Не говорите мне..."

Люк подошел к тому людному месту и стал прислушиваться.

"Я уже сказал вам, я без понятия кто вы такие!"

"Не пытайся надурить нас! Ты должен ответить за свои действия!"

"Какие еще действия?"

"Ты пошел против Аполлона!"

"Я говорю вам, я впервые слышу это имя! И вообще я только прибыл сюда!"

Люк повернул голову. Экипирован он был в стандартное снаряжение путешественника. Если быть точным, то в стандартный набор Ассоциации Завоевателей. К тому же на его лице так и было написано слово 'слабака'. И окружен он был 6 членами Гильдии "Аполлона".

"Это и есть Хахве маска Хурокана?"

Так как он ни разу не видел реального лица Хурокана, то у него и не было возможности определить являлся ли он реальным Хахве маской Хуроканом.

По сути, Люк не уделил этому много внимания.

"Если Хурокан не идиот, то он будет отрицать свою причастность к Хахве маски и убийстве трех членов Гильдии "Аполлона"."

Символом Хурокана служила его Хахве маска. Он носил ее во всех своих видео. Другими словами, он мог легко скрыть свою идентичность просто сняв ее. И было предельно ясно, что Хурокан не был идиотом и что он прекрасно пользовался этой возможностью.

Поэтому для Люка было нереально узнать Хурокана, если он снимет свою хахве маску. С другой стороны, "Аполлон" вероятней всего знал его в лицо. В конце концов ее члены были убиты им. В любом случае, у них было гораздо больше информации о нем, чем у Люка.

И Люк быстро пришел к решению.

"Если это он, то это будет просто превосходно. Но даже если это не так, я просто помогаю парню от запугиваний, так что мои действия будут оправданы."

Попробовать все равно стоило.

"Подождите."

Люк вышел вперед.

В этот момент все внимание было сосредоточено на нем. Члены "Аполлона" уставились на него, на их лицах так и было написано "Что это за хрен?". С другой стороны у окруженного ими игрока было совсем иное выражения лица. Его жесткое выражение так и говорило "этот ублюдок, это он...!"

Конечно Люку было не дано понять значение этого выражения. Он не специализировался на подобных вещах и сталкиваться с подобным ему тоже не приходилось.

Люк просто прямо сказал.

"Хватит вызывать шум. У меня к нему есть дело, так что дайте ему пройти."

На слова Люка один из членов "Аполлона" фыркнул, словно услышал самую абсурдную вещь в своей жизни.

"А ты собственно говоря, кто такой?"

Люк глумился.

"Так вот почему члены Топ-30 Гильдий иногда скрывают свои личности. Это в некотором смысле даже интересно."

Это в первый раз когда он сталкивался с подобным в "Полководце". Но вместо неприятного, он счел это забавным.

"Я?"

В этот момент Люк стал возиться в своих часах. Не только у Топ-30 Гильдий, но и у всего остального большинства известных гильдий были свои гильдейские униформы. Естественно у "Штормовых охотников" она тоже была. Хотя они не были хороши в боевом плане, но против назойливых игроков действовал как хороший отбойник.

Однако...

"Черт!"

Люк понял, что не поместил свою униформу в слот снаряжений.

Его выражение резко нахмурилось.

"Что за глупая промашка!"

Быстро убрав руку от своих часов, он поднял ее и снял свой капюшон. Пусть у него сейчас не было своей униформы, но он все еще оставался довольно известным человеком. Он надеялся, что другая сторона его признает и отступит.

К сожалению для Люка ни один из игроков "Аполлона" не узнал его. Хотя казалось, они на мгновение задумались над тем, что он им чем-то знаком, не чем именно они вспомнить так и не смогли. Как итог, он не получил должной реакции, на которую он так рассчитывал.

"Что? Ты хочешь пойти против нашей гильдии? Тебе тоже надоело играть в эту игру?"

Люк даже не знал, смеяться ли ему или плакать на эти слова.

Именно тогда...

"Хэй! Люк!"

Раздался резкий голос.

"Куда ты намылился? Придерживайся команд! Или ты хочешь помереть?"

Все сразу посмотрели на кричавшего. Наблюдавшие со стороны игроки тоже обернулись в направлении голоса. Затем каждый из них принял одинаковые выражения лица.

"!"

"Это гильдия "Штормовых охотников"!"

Гильдия "Штормовых охотников". Одна из известнейших гильдий в "Полководце". Для большинства игроков "Полководца" их присутствие сродни свечению звезд в бесконечном небе. И вот увидев их в непосредственной близости, все что они могли это глухо глотать ртами воздух.

И один парень.

"Что не так с сегодняшним днем?"

Был эпицентром всего этого — Хурокан. Он был единственным, кто неприятно скривился увидев все это.

План Хурокана был прост. Он посетил бы Деревню Рейнджеров, закончил бы задание Майюнга, а затем ушел бы оттуда с наградой и новым заданием. У него не было намерений раскрывать свою личную и привлекать к себе бесполезное внимание.

К сожалению Гильдия "Аполлона" заметила Хурокана в обыденной экипировке.

Сделали они это не намеренно. Хурокан мог прекрасно сказать, что они остановили его просто как случайного путника выглядящего слабаком.

Хурокана не особо удовлетворяло, что они расценивали его как слабака, но он был рад отмахнуться от всего этого как от замашки веселой судьбы.

Но.

"Почему "Штормовые Охотники" здесь?"

Баллиста Люк. Увидев его Хурокан сразу напрягся. Связь Хурокана с Люком были глубоки. В прошлом он был убит им 3 раза. Не в PvP конечно, танки "Штормовых охотников" держали его на себе пока Люк, используя свои заклинания, не убил его.

Люк был, несомненно, опытным игроком. Его способность предвидеть движения Хурокана и атаковать его в нужный момент впечатлили Хурокана.

Так что Хурокан очень удивился увидев как он вышел вперед и к тому же сказал что у него к нему есть какое-то дело.

"Что происходит?"

И в данной ситуации он чувствовал себя не особо радостно.

Хурокан считал все это неудачной шуткой судьбы. Но даже при худших обстоятельствах Хурокан, по крайней мере, был уверен, что сможет выстоять против Баллисты 1 на 1. Люк был не особо хорош в дуэлях.

Однако...

"Куда ты намылился? Придерживайся команды! Или ты хочешь помереть?"

Штормовая принцесса Хахуи. В момент, когда она появилась Хурокан перестал рассматривать эту ситуацию как шутку судьбы. Он понимал, что ситуация усугубилась.

"Почему среди всех людей появилась именно эта сумасшедшая шл*ха?"

Хахуи. Она была демо версией Штормовой Королевы. Она была слабее Шир, но проблема в том, что она почитала ее как Богиню. Почему же ее еще могли назвать Штормовой принцессой?

В прошлом она так же была самым раздражающим человеком для Хурокана. Хурокан, для нее, отклонивший предложение Шир и обнаживший против нее свои клыки, был сродни Сатане. Хотя она была недостаточно сильна для Хурокана, но носясь за ним как бешеный пес, она словно камешек в подошве, всегда раздражала его.

К тому же Хурокан никогда не сражался с Люком лично. Хахуи же была совсем другой историей. Он не только натыкался на нее множество раз в качестве личного оппонента, но и десятки раз обезглавливал ее.

"Давай просто постоим в сторонке."

Было очевидно, что Хурокана сейчас переполняла напряженность и раздражение.

Конечно же самыми смущенными здесь были члены "Аполлона".

"Что это?"

"Я не знаю".

"Почему "Штормовые Охотники"..."

"Только не говорите что он с ними?"

"Нам пизд*ц..."

Они рассчитывали использовать слабака в качестве решения своих проблем, но кто же знал, что по его следам следовал тигр. Они были не просто смущенны, теперь они уже боялись за свои жизни.

А Люк тем временем вел беседу с Хахуи не обращая никакого внимания на членов "Аполлона".

"Люк, ты сукин сын, ты действительно сдохнуть захотел?"

"Ты можешь прекратить выражаться? Прочисти свой рот и будь наконец уже более благовоспитанной."

"Ты что-то сказал, ты, сукин сын?"

"... Ничего."

"Если ты так и будешь продолжать игнорировать правила гильдии, то найдешь свою смерть."

На грязные выражения Хахуи Люк лишь покачал головой. Хотя внешне она выглядела маленькой и миленькой девушкой, но внутренне она было сапожником максимального уровня.

К тому же она была яркой сторонницей правил. И она больше всего ненавидела тех, кто отклоняется от правила номер один — групповой деятельности. К тому же она была дисциплинированным лидером "Штормовых охотников" и капитаном атакующего подразделения. Пусть она была страшна, но Люк действительно должен был признать, что ее ценность в гильдии превышала его.

"Еб*сь оно все конем."

Стиснув покрепче свои зубы он закрыл рот. Хотя он признавал ее способности и успехи, но каждый раз, когда он говорил с ней, его желание оставить игру становилось все сильнее. И каждый раз чувствуя это, он вспоминал про длительность своего контракта вырезанный у него на сердце.

Пока Люк раздумывал о своих печальных обстоятельствах, Хахуи перестала смотреть на него и посмотрела на Хурокана.

"Вы — Хахве маска Хурокан?"

"Нет, абсолютно нет."

Хурокан ответил незамедлительно.

"Мне нет необходимости с ними взаимодействовать."

Хурокан не знал почему они его искали, но в раскрытие своей личности у него не было не единого плюса, так что сейчас он не станет этого делать.

Хахуи посмотрела на него взглядом говорящим "Это действительно он?". Люк же избегал ее глаз, показывая, что не желает иметь с ней ничего общего. А Хахуи наблюдала за Хуроканом словно волк за своей добычей.

Внезапно она ударила в его сторону.

Это произошло молниеносно.

Осознавали происходящее лишь два человека. Первой конечно же была Хахуи, замахнувшаяся на удар, а вторым конечно же был...

"Я знал это. Эта сука."

Хурокан.

Он лучше всех знал характер Штормовой принцессы. Если он сейчас избежит ее удара, то станет ясно, что он не является обычным игроком.

Поэтому, даже имея возможность уклониться или контр-атаковать...

Удар!

Он позволил всему пойти своим ходом.

"Тск!"

Словно стоячее дерево он позволил кулаку Хахуи ударить его. От силы удара его тело отлетело назад, словно в каком-то фильме.

Пуф!

Он упал на землю и остановился в форме звезды. Идеальной звезды.

Даже Хахуи, нанеся удар, была немного удивлена.

"Эй, кажется это все-таки не он."

Увидев, что она говорила это ему, Люк был ошеломлен.

"Это ведь ты его ударила. Чего ты смотришь на меня так?"

Хурокан между этим поднялся с земли. Произойти это в реальности, то он к этому моменту был либо мертв, либо понес тяжелые травмы, но это не реал — это ВР.

"Что вы творите?! Вы думаете, что можете творить что угодно просто потому что вы из престижной гильдии?"

В ответ на его слова Хахуи сделала хмурый взгляд. Учитывая ее характер, она бы не смогла решить этот вопрос должным образом.

Поэтому действовать начал Люк.

"Извините. Похоже мы перепутали вас с другим человеком."

Люк поклонился на 90 градусов, чтобы продемонстрировать искренность своих извинений. Конечно, подобного жеста было бы недостаточно чтобы закрыть данный вопрос. И Хурокан поднял свой голос.

"Вы думаете, что одних извинений достаточно?"

"Нет, конечно же нет. Мы так же предоставим вам компенсацию."

"Предоставите компенсацию?"

Люк вынул золотую монету. Это была блестящая монета с нарисованной на ней 1.000. 1.000 золотых. В реальной валюте эквивалентно миллиону вон. Так как в виртуальном мире такой удар не несет за собой никаких физических жертв или боли, то подобной компенсации было более чем достаточно.

Люк тоже был очень рад закрыть данный вопрос всего тысячью золотых.

Конечно, платил он не из своего кармана. Оплачивали это "Штормовые охотники". Вынутая им монета являлась частью их денежного фонда.

"Примите наши извинения."

Смотря как он еще раз глубоко поклонился и искренне извинился, Хурокан с кислым выражения лица все-таки принял монету.

После этого Хурокан обернулся и посмотрел на членов "Аполлона". Увидев, что они от волнения стоят как вкопанные, он начал говорить.

"Я повторюсь еще раз. Я не тот, кого вы ищите. Теперь я могу идти?"

В ответ на это члены "Аполлона" могли лишь покивать головами. Хотя не было похоже, что этот слабак был как-то связан с "Штормовыми охотниками", но они все равно не осмеливались перед ними продолжать свой диалог.

Хурокан с таким же кислым видом и ушел.

Только после этого, эта маленькая шумиха наконец закончилась.

★★★

Когда толпа рассеялась, Люк, посмотрев на Хахуи, сказал.

"Тебе лучше вернуть мне эти 1.000 золотых."

На слова Люка, Хахуи просто посмотрела на свой правый кулак.

Люк посмотрел на нее с кислым выражением.

"Так ты теперь меня игнорируешь?"

И в этот момент...

Вшух!

Ее кулак полетел в его лицо.

"!"

Испугавшись, Люк начал уклоняться назад, после чего кулак Хахуи остановился прямо у его глаз.

Подобное Люк не мог отпустить словно шутку.

"Какого черта?"

"Это нормально, да?"

"Что?"

"Когда кулак летит на тебя, уклонится — это нормально, так?"

"К чему ты..."

Именно в этот момент он вспомнил полет того слабака после удара Хахуи. Выглядело все это так комично, словно сцена из фильма. Словно был он куклой, а не живым существом. Словно он видел этот удар и просто принял решение не уклоняться от него.

Конечно же Люк не заострял на этом особого внимания.

"Какого черта ты тогда так внезапно используешь такие уловки? Было бы странно, если бы он смог отреагировать."

Удар Хахуи просто был слишком быстр. Даже Люк сейчас смог отреагировать лишь потому, что был сосредоточен на Хахуи. Но в тот момент Хахуи нанесла удар очень неожиданно. Поэтому полное отсутствие реакции у того парня была полностью оправдано. Не говоря уже о том, что он выглядел настолько слабым игроком, что добраться до Горной цепи Булкаса ему скорее всего помогла вся его жизненная удача. С недавнего повышения популярность Булкаса, сюда стало стекаться очень много народу. Число монстров на пути к Деревне Булкаса было малочисленным, к тому же в любое время можно посмотреть весь путь в интернете. Так что при достаточной удаче сюда мог добраться почти кто угодно.

"Я поняла."

"Ничего, просто верни мне 1.000 золотых."

"Хмф."

Хахуи фыркнула и отвернулась.

"Эта с*чка. Я забрался так далеко от гильдии, только чтобы быть подальше от нее..."

Люк тоже не горел желанием продолжать с ней диалог.

Но сделать это было не просто.

"Можем упрямиться сколько угодно, но потом. Так как мы уже показали себя, мы должны действовать быстро. Как ты и говорила, мы должны действовать как команда. Сейчас не время волноваться о Хахве маске Хурокане или еще о ком бы то ни было."

Уже очень скоро все узнают о том, что "Штормовые охотники" в Булкасе. Это было в пределах ожиданий. Нет никаких возможностей устранить распространения слухов, когда "Штормовые охотники" приходят в движение. К тому же, если они начнут прятаться это станет лишь пустой тратой времени.

Поэтому в момент когда все узнают об их присутствие, лучше всего было бы быстро начать свои действия по достижениях целей.

"Согласна."

Хахуи тоже согласилась с Люком.

★★★

"Эта сука."

Хурокан не мог сдерживать своего гнева.

"Я собирался отпустить вас ребят, но похоже вы действительно собираетесь преследовать меня до края земли."

Хотя он никогда не забывал о своих прошлых обидах со "Штормовыми охотниками", но он никогда не планировал идти по стопам своей прошлой жизни.

Но теперь, когда все обернулось подобным образом, Хурокан закипал от своего гнева.

"Они все такие же ублюдки как и в прошлой жизни."

Было верно, что благодаря Люку и Хахуи Хурокану удалось избежать лишних проблем. Без них его дела с "Аполлоном" стали бы более раздражающими.

'Хмпф.'

Хурокан стиснул зубы. Он ни за что не желал благодарить "Штормовых охотников".

С другой стороны, он был удивлен.

"Полагаю, что они не зря именуются одной из Топ-30 Гильдий."

То, что "Штормовые охотники" сейчас в Горной цепи Булкас, означало, что они прогрессировали в основной сюжетной линии.

Хурокан прибыл в Горную цепь Булкас, потому что он знал о ней изначально. Для гильдий же, обычно, требовалось отыскать множество подсказок и идти окольными путями до областей связанных с основными сюжетными линиями. "Штормовые охотники", вероятно, тоже нашли подсказки относительно Горной цепи Булкас закончив множество цепочек основной сюжетной линии.

"Если бы я начал слишком поздно, то у нас произошла бы стычка."

Топ-30 Гильдий прогрессировали очень быстро благодаря своим поисковым командам. Так же они не смущались тратить деньги на покупку информации. Некоторые ею даже делились между собой.

Если бы Хурокан затянул с повышением своего уровня еще на 10–15 дней от изначально запланированных, то он был бы вынужден пересечься со "Штормовыми охотниками". Если бы он из-за этого потерпел неудачу в рейде на Воина Медведя, для него это стало бы катастрофой.

"Как же замечательно, что я смог справиться с этим с первой попытки."

Хурокан освободил короткий вздох облегчения.

В этот же момент Хурокан наконец осознал силу Топ-30 Гильдий и понял, что в один прекрасный момент ему не избежать встречи с ними и он будет в меньшинстве.

"Я должен стать быстрее. Нужно встретиться с Майюнгом."

Хурокан не мог позволить себе тратить впустую даже вздох свободного времени.

"Полностью экипированный медведь, сражающийся в качестве воина... В горной цепи Булкас определенно что-то происходит."

Хурокан рассказал Майюнгу все, что происходило касательно Воина Медведя, после чего Майюнг принял серьезное выражение лица. Когда Майюнг прекратил говорить, воздух был заполнен серьезной и мрачной атмосферой. И словно соответствуя данной атмосфере, Хурокан тоже принял строгий вид.

Конечно его внутренний возглас полностью отличался от происходящего.

"Быстрее, давай уже закончим с этим."

Присутствие "Штормовых охотников" беспокоило Хурокана. Он больше не был рад присутствию Майюнга, занимающим его драгоценное время.

К сожалению Майюнгу было не до обстоятельств Хурокана, о которых он даже не знал. Он был верен своей роли.

"Благодарю."

Сказал он искренне.

"Если бы не вы, то было бы трудно избежать столкновений с несчастными случаями. Благодаря вам, мы так же получили ценную информацию."

"Пожалуйста. Я рад был помочь."

Быстро ответил Хурокан.

"Спасибо, действительно."

"Нет, нет."

Хурокан не мог не сделать кислое лицо.

"Поторопись уже..."

Затем, словно услышав молитвы Хурокана, Майюнг встал со своего места. После этого он подошел к одной из полок, выстроенных напротив стены, и медленно вынул оттуда книгу. Хотя внешне она ничем не отличалась от остальных, но ее внутренняя часть была заполнена свернутыми бумагами.

"А?"

Внутренний голос Хурокана растаял словно снег на теплом асфальте.

"Не говорите мне..."

Ожидания Хурокана стали расти, поскольку Майюнг развернул свернутые бумаги на столе, чтобы Хурокан смог их увидеть.

"Это карты, которые я смог собрать за все свое время пребывания в Горной цепи Булкасе."

Карты!

Услышав его слова, Хурокан внутренне вздохнул.

"Да! Карты подземелий!"

Карты подземелий.

Как можно было понять из названий, эти карты указывали на местоположения подземелий. В "Полководце" карты подземелий сродни картам сокровищ.

Их второе название...

"Майюнг, а ты собрал достойный материал у себя!"

Гарантированные чеки.

Карты были очень ценны. Подземелья на этих картах гарантировали получение как

минимум одного Титула и Редкого снаряжения. Подземелья эти так же приносили гораздо больше опыта, нежели обычные, и видео охоты в них имели так же высокий спрос. Если повезет, то можно было наткнуться на скрыто задание, но самое главное в том, что в них была высока вероятность наткнуться на книгу навыка. Большинство книг навыков Редкого ранга и выше добывались именно в таких подземельях.

"Говорят, что жизнь полна взлетов и падений. Вспоминая весь свой путь, меня начинает одолевать очень приятное чувство!"

Хурокан снова начал чувствовать себя невероятно счастливым.

"Кажется сегодня вечером я действительно отведаю говядины."

Хурокан быстро представил себе сегодняшний ужин. Майюнг же тем временем продолжал.

"То, что я выбрал именно их доказывает их ценность, но учитывая, что я не могу покинуть Булкас, их бессмысленное пребывание здесь становится сродни отходам."

"Я согласен."

"Хотя это может не дотягивать до достойного вознаграждения, но я даю тебе право выбирать любую из них."

"Благодарю."

Хурокан ни в коем случае не был этим разочарован.

"Выбор не имеет значения."

Он не размышлял над выбором. Он выбрал карту посередине.

"Они стоят порядком 10.000 золотых..."

Получив номинал эквивалентом в 10 млн. вон, Хурокан начал чувствовать как участилось его сердцебиение.

"Я выберу вот это."

Хурокан выбрал карту. После чего Майюнг продолжил, словно только и ждал решения Хурокана.

"Так же у меня есть еще одна просьба для вас."

Хурокан внимательно наблюдал за действиями Майюнга и заметил, что Майюнг не убрал свои карты.

"О?"

Он сразу догадался по какой причине Майюнг вынул несколько карт.

"Он собирается дать мне еще одну за выполнение его просьбы?"

Казалось, Майюнг хотел провести бартер с Хуроканом.

А Хурокан и рад участвовать. Ради просто продвижения в основной сюжетной линии Хурокан был бы рад и за бесплатно все это сделать. Но предоставив такие прекрасные вознаграждения, Майюнг стал для Хурокана настоящим Святым.

"Я буду рад удовлетворить вашу просьбу, сэр."

"Вне Горной цепи Булкас есть место, названное Лесом Парунг. Вы знаете о нем?"

Лес Парунг.

Хурокан не мог на мгновение не нахмуриться.

"Нет, не знаю."

"Я получил отчеты о вооруженных монстрах как о Воине Медведе с которым вы сражались. Я хочу чтобы вы провели расследование в тех местах и если вы найдете что-нибудь подозрительное, то я рассчитываю на более подробный отчет. Хотя этого может быть недостаточно, но я награжу вас лучшим из того, что у меня есть."

Майюнг указал на стол во второй раз. Его пальцы указывали на карты подземелий.

В ответ на это Хурокан мог лишь кивнуть

"Я направляюсь в Лес Парунг."

[Задание, "Просьба Майюнга", начинается.]

"Примите мою искреннюю благодарность."

Это было задание, от которого он не мог отказаться.

Но услышав место назначения, Хурокан почувствовал легкую головную боль.

"Лес Парунг... из всех неприятных мест..."

Лес Парунг был локацией населенной монстрами выше 90-го уровня. Это не то место, с которым Хурокан сможет справиться в текущем положении. Не говоря о том, что у Хурокана хоть и была некоторая информация об этом месте, но сам он никогда не охотился там. "Полководец" слишком обширен, чтобы знать обо всем.

'Хмм.'

Однако все было в пределах допустимого. Для начала было уже чудом то, что игрок 60 уровня смог пройти тест Майюнга. Это задание предназначалось для игроков 80 уровня и выше, Хурокан же прошел его на 60-ом. В одиночку! Было очевидно, что трудность всех последующих заданий будет лишь расти. Хурокан еще с начала знал, что ему придется повременить с выполнением заданий, чтобы поднять свои уровни.

Просто он чувствовал на себе давления от преследователей у себя на хвосте.

"Похоже мне стоит сосредоточиться на поднятие уровня."

★★★

Оставив Деревню Рейнджеров Булкаса, Хурокан начал исследовать полученную карту подземелья. Увидев содержание карты, каждый бы задался вопросом, не ребенок ли slučajем ее рисовал. На ней была изображена самая малость, в ней была обрисована лишь небольшая площадь, для постороннего человека было бы невозможно определить ее местоположение.

Была лишь одна подсказка. Два знака 'Су' и 'Ра', прописанные в углу.

"Кажется это Каньон Суры?"

Каньон Суры.

Это было обителью для монстров 80-го уровня, Дьявольских Козлов. Каньон Суры был длинным и извилистым ущельем. Среди травы и деревьев скрывался специфический вид коз, которым нравилось резко выскакивать из скалистых ущелий.

"Все не так уж и плохо."

Для Хурокана это было нормой.

На самом деле Каньон Суры был прекрасным охотничьим угодьем. Хотя в нем обитали Дьявольские Козы, но им нравилось ходить в одиночку. Их сила была ниже обычных монстров 80-го уровня, а очки опыта давались в нормальных количествах, все из-за трудности с местностью. Если соединить все это вместе, то получится прекрасное охотничье угодье для Хурокана для достижения 70-го уровня.

Проблема в том, что то, что хорошо Хурокану, было хорошо и для остальных.

"Кажется "Красные Буйволы" недавно заняли эту область?"

Неделю назад Гильдия "Красных Буйволов" обнаружила Каньон Суры и заняла эту область.

В "Полководце", объявление на монополию или занятие определенной области имело политическое значение. Объявление монополии означало, что никто не сможет войти в определенную территорию без разрешения. Объявление на занятия области, означало, что

вошедшие должны были соблюдать определенные правила. Нарушители, естественным образом, убивались.

В большинстве случаев монополию и занятие какой-то области объявляли лишь на определенный период времени.

В данном случае было заявлено о занятии области, так что у Хурокана не будет никаких проблем пока он будет следовать правилам "Красных Буйволов".

"Парни среди "Красных Буйволов" более адекватные... но меня немного беспокоит то, что они объединялись со "Штормовыми Охотниками"."

И все-таки Хурокан был немного обеспокоен тем, что именно "Красные Буйволы" заняли область.

Но у Хурокана все равно не было иного выбора. Вместо того, чтобы охотиться в других местах и прийти в подземелье Каньона Суры, было бы гораздо эффективнее прокачаться уже там и сразу же войти в подземелье.

Сейчас даже день разницы стоил очень дорого.

Даже не останавливаясь на передышку, Хурокан уже мчался к Каньону Суры.

★★★

"Так это и есть Горная цепь Булкас."

"Ключ к разгадке основной сюжетной линии лежит здесь, да?"

Спустя десять дней после прибытия Люка Баллисты и Штормовой принцессы Хахуи в Деревню Рейнджеров Булкас, Горная цепь стала самым популярным местом в "Полководце". Игроки всех уровней и гильдии всех размеров стали стекаться сюда, чтобы отыскать сокровища в Горной цепи Булкас, которые вне всяких сомнений присутствовали здесь.

Поклонники "Полководца" также с интересом стали наблюдать за Горной цепью Булкас.

То же относилось и к Романи. Из-за природы его занятия, он не мог не интересоваться Горной цепью Булкас. От того он не мог дрожать от волнения, учитывая то, что он сейчас держал в своих руках.

"Хмм."

"Потребовалась неделя."

Он потратил неделю, чтобы отредактировать одно единственное видео. Это не значит, что это заняло слишком много времени. В конце концов нельзя считать неделю долгим сроком, когда речь заходит о производстве хорошего фильма.

"Только подумать, я закончил все это за какую-то неделю..."

Причиной его мандража послужило волнение от того факта, что на все про все у него ушло всего одна неделя.

"Теперь я понимаю почему детям так нравится создавать вулканы из разрыхлителей."

Только мысли о буре, которое могло вызвать видео в его руках, заставляло Романи еще раз задрожать.

Чтобы успокоить себя, Романи глотнул горячего, ароматного какао.

Однако...

"Это настоящая бомба. Если представить, что все его видео были гранатами, то эта — просто бомба способная уничтожить несколько зданий. Не говоря уже про очень подходящий момент..."

И все-таки руки Романи не могла оставить дрожь. Взглянув на свою дрожь, Романи улыбнулся.

"Это оно."

Знание, что художественное произведение в его руках, могло всколыхнуть мир. Сколько раз он был в состоянии испытать нечто подобное? Как создатель, Романи был невероятно счастлив.

"Именно это я всегда стремился сделать!"

После этого, Романи послал бомбу в своих руках своему клиенту.

★★★

"Да, тренировка была отменена. Да, все случилось внезапно."

Секретарь Чой Суйлин, Парк Суджи.

Чой Суйлин, которую она знала, заставила бы всех девушек... нет, весь людской род завидовать. Мало того, что у нее было фактический все, но к тому же она была наделена невиданными возможностями выполнять все дела на 120 %.

"Впервые она действует подобным образом."

Одно из ее самых больших преимуществ заключалось в составление распорядка своего дня и тщательном его следованию. Особенно, когда речь заходила о еде, сне или других стандартных потребностях, она всегда строго придерживалась своего графика. Если не произойдет никаких стихийных бедствий, то она обязательно будет соблюдать свой график сна, свою диету и свой режим тренировок.

И сейчас впервые она проигнорировала свой график.

"Это первый случай, когда она ест в своей комнате. Не говоря уже о том, что она отменила свой план тренировки."

С самого своего устройства на эту работа, Парк Суджи впервые наблюдала подобную ситуацию.

Поэтому Парк Суджи не могла не задаться вопросом.

"Что происходит?"

Пока Парк Суджи рассматривала все возможные варианты у себя в голове, Чой Суйлин тем временем наблюдала за видеороликом в своей комнате.

Даже дня не прошло после выхода ролика, как количество просмотров на нем перевалило за шестизначное число. Первая цифра тоже равнялась 6. К завтрашнему моменту оно несомненно перевалит за 7.

Наблюдая за этим видеороликом выражения Чой Суйлин оставалось очень жестким. Уже при котором повторе этого 11-минутного ролика, она даже не вытерла приправу для салата на углу своего рта. Невероятная сцена того, как игрок проходит рейд-босса в одиночку. Каждое его движение она тщательно прокручивала у себя в голове.

Только после бесконечных повторных просмотров этого ролика в течение полных 6-ти рабочих дней, она наконец-то оторвала глаза. Прошло уже более часа с того момента, как она завершила просмотр, и что-то мягко бормотала себе поднос.

"... неважно какими методами, но он будет принадлежать мне."

Большой, пятиметровый Голем стоял между двумя деревьями, полностью блокируя любой проход между ними. На него уставилась коза, глаза которой искрились темно-красным светом.

Внешность ее полностью отличалась от обычных коз. Она с легкостью достигала 2-ух метров в длину и была здоровой как бык, а из ее лба словно копье, торчал рог. Но самым удивительным моментом была сила ее ног, она с легкостью превосходила в этом обычных снежных коз.

Дьявольская Коза.

Ее крайняя агрессивность оправдывало ее имя. Они ни когда не смущались нападать на посторонних, даже если их никто не трогает.

Туду, туду!

Издавая звуки, подобно мчащейся лошади, эта Дьявольская Коза, ужаснее любого буйвола, сейчас мчалась вперед, выставив свой рог. Она очень быстро покрыла небольшое расстояние между собой и Големом.

Голем не уклонился от этого нападения, а принял его своим телом.

Бум!

Прозвучал огромный грохот. Если бы Голем еще немного растерял бы в балансе, то он бы свалился назад. В любом случае, рог козы проник глубоко в его тело.

И это была фатальная ошибка Дьявольской Козы.

"Укрепление!"

Раздался крик издалека, после чего тело Голема стало становится очень крепким.

Удивившись странным чувствам в своем роге, коза попыталась его вытащить, но ничего не выходило.

Трещина, трещина!

Прозвучали звуки разрушения крепкого тела Голема. Коза обладала невероятной силой, но вытащить рог все равно будет трудной задачей.

Между тем...

Свист!

Три темнокожих Скелетов Воинов орков, ожидавших позади Голема, уже летели в воздухе по направлению к Дьявольской Козе.

Вшух!

Со звуком прорезаемого воздуха, Скелеты Воины оставили несколько глубоких порезов на теле козы. Дьявольская Коза становилась все яростнее, от чего глаза ее становились еще краснее. Она в любой момент взорвется в гневе.

Однако четвертый Скелет Воин, созданный из Кровавого Гоблина, вылил ведро холодной воды на разъяренную козу. После удара мечом по Дьявольской Козе, на ней активировалось три проклятья. Скорость и характеристики Дьявольской Козы уменьшились, и Скелеты Воины не упустили этот шанс, продолжая месить Дьявольскую Козу. Маленький Скелет Воин тоже не остановился и продолжил свои атаки.

Фууу!

В конце концов, не имея даже возможности ответить, коза издала странный вопль и глаза ее стали тускнеть. Хурокаан, наблюдавший за всем со стороны, успокоился и убрал Костяную Бомбу с руки.

'Хорошо.'

Когда Дьявольская Коза наконец умерла...

[Вы получили уровень.]

Хурокаан услышал давно ожидаемое сообщение.

"Наконец 69 уровень."

Хурокаан быстро проверил свои характеристики.

[Хурокаан]

— Уровень: 69

— Класс: Маг

— Титулов: 34

— Характеристики: Сила (559) / Выносливость (181) / Интеллект (319) / Магия (429)

Хурокан не выражая особой радости, поместил все свои свободные очки в силу, после чего закрыл окно. Если бы кто-нибудь посмотрел на него со стороны, то мог бы заметить, что Хурокан казалось очень торопился.

Дундудудун!

В ответ на торопливость Хурокана, откуда-то издалека прозвучали громогласные звуки.

Бум, бум!

Хурокан плотно закрыл рот и стал прислушиваться к взрывам.

"Это должно быть группа, которую я недавно видел."

Громоподобные звуки магии раздавались из высокоуровневого охотничьего угодья, где сейчас находился Хурокан.

Фух!

Хурокан испустил короткий вздох и стал обрабатывать недавно убитую козу. Он с небывалом мастерством потрошил козу, так что все заняло около 20 секунд. Даже после этого Хурокан продолжал потрошить ее, пока все ее тело не растаяло.

"Никаких драгоценностей"

Проверив труп на наличие драгоценных камней, Хурокан преобразовал кожу и кости в крафтовые монеты. После чего он обратил Голема обратно в грязь и быстро ушел. А за ним следом последовали его четыре Скелета Воина словно утята за своей матерью.

Не слишком долго после этого...

"Хм? Здесь осталась порция мороженного."

Один игрок обнаружил следы Хурокана. Игрок, носящий темно-зеленую броню, махнул рукой своим союзникам, быстро собирая их вокруг себя.

В общей сложности 7 игроков.

"Похоже кто-то недавно был здесь."

Они посмотрели на тлеющее тело мертвого монстра и на окружающие их следы сражения.

"Посмотрите, что там за груда грязи?"

У них были острые навыки наблюдения. Играя в "Полководец" уже больше года, они обладали прекрасными навыками превышающие остальных игроков начавших с ними в одно и то же время. В "Полководце" чтобы выжить, требовалось обладать хорошими навыками, и наблюдение было одним из них. Способность проанализировать поле битвы на основе оставшихся следов были одни из основ этих навыков, помогающие справляться с внезапными и непредвиденными ситуациями.

"Не похоже на магию. Возможно Призыв Голема?"

"Голема?"

У них не заняло много времени, чтобы соединить все детали вместе.

"Значит поблизости есть некромант вызывающие Голема?"

"Некромант?"

В своих предположениях они ушли немного дальше.

"Хахве маска Хурокан?"

Кто-то случайно вымолвил имя голливудской знаменитости.

"Вот это да. Мы смогли бы увидеть его, если бы пришли немного раньше."

"Так Хахве маска Хурокан действительно охотится в Каньоне Суры. Я слышал об этом

слухи, но никогда не встречал его лично."

"Я хотел увидеть воочию как он сражается, какая жалость."

"Я его большой фанат. Надеюсь мы сможем столкнуться с ним в будущем."

Один из них создал пальцами панораму и навел ее на груды грязи использованной недавно Хуроканом для Призыва Голема.

"Щелк!"

Он даже сделал снимок.

"Эй, сфоткай меня рядом!"

Другой игрок стал на корточки рядом с грудой и стал позировать.

В то время как эти фотки с грудой грязи размещались в сети, в другом месте Хурокан переоделся в типичного мечника. Он также возвратил своих Скелетов Воинов в Ядра Скелета.

"Тск тск."

Затем он цыкнул языком.

"В жизни бы не подумал, что когда-нибудь столкнусь с проблемой того, что стал слишком знаменит."

Продолжая безостановочно бежать, перед его глазами всплыли несколько замечательных дней.

★★★

"А."

Ан Джэюн боком заметил знакомую картинку на листе новостей в веб-сайте связанный с "Полководцем", который он часто посещал.

"Это же я!"

На картинке был никто иной как Хурокан. Ан Джэюн нажал на картинку, и его привлек заголовок.

[Новый Рейд-Босс Горной цепи Булкас, Рейд Соло Игрока на Воина Медведя!]

Под заголовком было видео, а ниже были описаны исследование по этому видео, словно какая-то научная работа.

'Стоп.'

Конечно, ум Ан Джэюна немного помутился. Следующие три минуты он провел тупо уставившись на экран. Едва выйдя из своего ступора, он тут же проверил количество просмотров под своим видео.

"!"

Видя графу просмотров, устремившейся вверх словно сигнальная ракета, Ан Джэюн почувствовал холод, нежели счастье.

"Он..."

А бесчисленные электронные письма пришедшие на его учетную запись в YouTube, превратили его холод на спине в сосульки.

"взорвался..."

Была лишь одна вещь в которой он был уверен.

Его видео стало бомбой.

Конечно, получив видео от Романи он и так прекрасно ожидал огромного количества просмотров. Это видео удивило даже Хурокана, игравшего и наблюдавшего за "Полководцем" уже долгое время. Качество видео было невероятно высоким для чего-то на что ушла всего неделя обработки, но что еще важнее, его содержание сильно отличалось от

обычных видео.

Все было уникальным. Первое убийство нового рейд-босса в "Полководце". Некромант одиночка! Все в этом видео было ноу-хау. Ан Джэюн изначально полагал, что видео соберет миллионы просмотров или даже больше.

Но текущий успех его обескураживал.

"Оно конечно взорвалось... но не кажется вам, что взорвалось оно слишком уж сильно?"

Всегда есть баланс между хорошим и плохим. И если результат был вне его ожиданий, то результат был однозначно плохим. Ан Джэюн знал об этом лучше всех, и его предположения всегда были верны.

Загруженное им видео привлекло к себе слишком много внимания. Количество просмотров продолжало лететь вверх, его видео висело в топе на самых известных фан-сайтов "Полководца". Его даже обсуждали на передачах Топ-30 Гильдий.

Он получил невероятный объем бесплатной рекламы. Количество его любимых оповещений тоже увеличилось. Он получил приглашения от 20 развед. команд из Топ-30 Гильдий, его даже просили появиться в одном из ток-шоу. Количество предложений от спонсоров просто зашкаливало, множество из которых поступало от крупных корпораций на огромные суммы.

Однако Ан Джэюну было не до радости. Хотя он улыбался глядя на свой банковский счет, но каждый раз отворачиваясь от него он хмурился.

Ведь результат был вне его ожиданий.

"Это хорошо... но теперь все может стать немного опасно. Нет, все уже стало опасно."

Одно из его целей — это получение известности, но все произошло слишком рано.

"Наверняка прибудет много полоумных."

Когда кто-то становится известным, он неизбежно становится чьей-то мишенью. Ведь лучший способ заполучить себе часть известности, это убить уже известного игрока. Люди будут беспокоить его без всяких причин и все это будет выливаться в онлайн. Даже люди приходящие с благими намерениями были довольно раздражительны. В конце концов он не мог просто послать их и уйти.

"Твою мать, одни мысли об этом уже приносят мне головную боль."

Ан Джэюн хотел стать известным по достижению 100-го уровня. Потому что на этом уровне большинство игроков, которых он будет встречать были бы приблизительно на уровне Топов. Даже если бы он столкнулся бы с ними, он мог бы действовать соответственно. Если бы они хотели бы сражаться, он был сражался. Хотели бы переговоров, он бы провел переговоры. По крайней мере от столкновений с игроками уровня Топов, он получил бы хоть какие-то преимущества.

Но конечно, в данной ситуации он все равно не мог ничего поделать, сколько бы он не жаловался.

"Дело не во взрыве этого видео... почему я должен проходить через все это дерьмо."

Ему так повезло, что это шло ему во вред.

Однако он не полагал, что все его мысли о будущих проблемах были лишь цветочками того, с чем ему еще предстоит столкнуться.

★★★

"... это действительно было время трудностей и страданий."

Вспоминая о днях, что он провел охотясь в Каньоне Суры, Хурокан вздохнул. Теперь больше монстров он боялся игроков и при каждой возможности избегал с ними встречи.

Конечно у него не выходило избегать их всегда. Время от времени все заканчивалось относительно приятно, просто фоткаясь. В остальных же случаях все превращалось в кровавое месиво до последнего выжившего.

И из двух этих вариантов ПК встречались чаще всего. В конце концов Хурокан был для них сладкой мишенью. Его уровень не соответствовал его известности, его снаряжения не состояло из одних Уников, и самое главное, за ним не стояло никаких гильдий. Для игроков, желающих обратить на себя внимание, Хурокан был гораздо ценнее любого монстра. Некоторые даже специально приходили в Каньон Суры, чтобы найти его.

Хурокан прошел через множество трудностей убегая или сражаясь с ними. В какой-то момент он был даже вынужден на какое-то время оставить Каньон Суры и поохотится в других локациях, после чего он снова вернулся.

Это был самый трудный период времени в поднятие своих уровней, который он когда-либо переживал. Это даже напомнило ему о временах, когда он находился в бегах от "Штормовых охотников".

И то, что сейчас он лишь вспоминал об этом, означало, что все его трудности подошли к концу.

"Наконец-то я могу дышать свободной грудью."

69 уровень.

Причина по которой он установил себе плану на 69 уровне состояла в том, что для достижения 70-го уровня у него уже было подходящее место.

"Нет больше никакой необходимости наблюдать со стороны за этим подземельем."

Он планировал достигнуть 70-го уровня в подземелье на карте Майюнга. А по достижению 70-го уровня он планировал покинуть Каньон Суры, чтобы продолжить охоту в других локациях.

"Как только я достигну 70-го уровня..."

Вспомнив о пройденных трудностях еще раз, Хурокан улыбнулся.

"Мухаха..."

Для своего 70-го уровня он приготовил отличные товары купленные на деньги заработанных с видео. Только мысли о них заставляли его улыбаться.

В этот же момент...

"Все гребанные ублюдки пытающиеся добраться до меня. Отныне вы — трупы."

Искры гнева клокотали в Хурокане.

Каньон Суры.

После его открытия Гильдией "Красных Буйволов" много людей стало приходить в Каньон Суры переполненный Дьявольскими Козами. Однако здесь все еще находилось множество неизведанных мест.

На данный момент еще никто не знал о маленькой весне, расположенной глубоко в Каньоне Суры. Никто даже не задумывался об этом. О том, что весна была расположена в 30-ти метровой глубине, что там находится пещера, и то что в этой 100-метровой пещере существовала тайная область, никто об этом не знал.

И только сейчас.

"Ууф!"

Нашелся тот, кто обнаружил эту тайну.

После долгого плавания, Хурокан наконец сделал глоток воздуха. Затем он закинул в рот леденец и раскусил его на части. Снаряжение на 50 золотых монет, дающие возможность

свободно плавать под водой, быстро исчезли в его животе.

Так, для справки, Леденец Слез Русалки, на вкус как лимон и после его употребления ваше дыхание преисполняется лимонным ароматом.

"Я наконец-то на месте."

Полностью съев леденец, Хурокаан вылез из воды на землю.

Ступив на сушу, Хурокаан закрыл глаза и стал сосредотачиваться на посторонних звуках.

[Вы вошли в подземелье.]

[Вы получили Титул, "Обнаруживший Скрытую Тайну".]

[Вы получили Титул, "Исследователь Подземелий".]

Всплыли давно ожидаемые оповещения и Хурокаан с удовлетворением кивнул.

"Кажется я никогда не смогу привыкнуть спокойно реагировать на это."

Хотя полученные им Титулы были небольшими, но ни один игрок "Полководца" не отказался бы от них.

Ценность подземелий заключалась не только в этом.

В отличие от обычных охотничьих угодий, в подземельях можно было получить дополнительные очки опыта и вознаграждение. Обнаружение тайников в подземелье, понимание принадлежности подземелья, полностью исследование подземелья, и т. д. Награда и опыт получают на основе полученных результатов, а получение дополнительного опыта рассчитывается показателем вашего уровня. Сумма получаемого опыта была ограничена, но все равно присутствовал увеличенный процент.

Именно по этой причине Хурокаан и прибыл сюда на 69 уровне.

"Хорошо, давай покончим с этим."

Хурокаан не останавливался на передышки, он немедленно направился на исследования подземелья. Для начала он запустил приложение Светлячка освещающего окружающую темноту пещеры.

"Давай посмотрим..."

Он увидел туннель, словно созданный муравьем. Хурокаан осмотрелся, но ничего подозрительного не заметил.

"На то чтобы пройти все подземелье уйдет какое-то время."

Кажется ему не удастся обойти все подземелье за один заход. Время — золото, потому Хурокаан хотел максимально быстро зачистить это подземелье. Темные туннели в подземелье были хорошими признаками для Хурокаана.

"Я определенно возьму здесь 70-ый."

Хурокаан был особенно хорош в узких пространствах. Его Голем мог заблокировать путь, а он тем временем со своими Скелетами Воинами смог бы быстро разобраться с врагом, бросив Ядра Скелета им за спины. Учитывая ограниченное пространство, он брал бы количеством качество. Скелеты Воины Хурокаана были особенно хороши в подобной местности.

Смоделировав в голове план сражения, Хурокаан улыбнулся. Кажется он был удовлетворен полученным результатом. Со все еще нетронутой улыбкой, Хурокаан бросил Ядро Скелета на землю. Ядро быстро превратилось в Скелета Воина.

Скелет Воин, сделанный из Черного Орка, носил подобный ятагану меч, а его черные кости легко сливались с темнотой. Хурокаан нарисовал крест на его голове, после чего два рога выросли на его черепе.

Шлем Безумия.

Вдобавок Хурокан применил на нем Костяную Броню. Белые кости заполнили грудь Скелета Воина, а его руки стали покрывать рукавицы. Костяная Броня теперь могла создавать нагрудник и перчатки.

Затем Хурокан заполнил его меч проклятиями. Метка Демона, Проклятье Замедления, Дух Разъедания и недавно изученная Слепота!

Закончив с приготовлениями, Скелет Воин перестал походить на обычного Скелета Воина. Черный Скелет Воин, облаченный в белую Костяную Броню, был похож на рыцаря. Его меч, наполненный несколькими проклятиями, также испускал таинственный жар.

Наблюдая за Скелетом Воином, Хурокан не мог горестно не улыбнуться.

"Моя мана."

Он еще не столкнулся с каким-либо рейд-боссами, поэтому все эти приготовления были пустой тратой маны. Это было очень не похоже на Хурокана, который обычно экономил каждую единицу маны. По сравнению с тем как он начинал, ситуация обернулась просто коренным образом.

Чтобы восполнить свой запас маны, Хурокан начал жевать восстанавливающие леденцы за 30 золотых.

"Я прямо так и чувствую, как мой скилл транжирства растет."

В прошлом он был скромнен в расходах своей маны из-за отсутствия денег. Но теперь все отличалось. Хотя это не похоже на то, что он мог сменить свое авто на спорт-кар, но теперь у него денег было достаточно, чтобы позволить себе приобрести любую книгу навыка и любые расходные материалы.

Таки образом, акцент Хурокана сейчас был сосредоточен на подъеме навыков. А единственный верный способ их поднять, это неоднократно их использование. А мана потраченная на их использование теперь будет восстанавливаться за счет расходных материалов на восстановление маны. С деньгами действительно можно было буквально покупать повышения своих скиллов.

Поэтому Хурокан просто не мог внутренне не усмехнуться.

"Ты даже не покупаешь пол грамма свинины за 3.000 вон в реале, за то пережевываешь какие-то резинки за 30.000 в игре. Ты точно сумасшедший ублюдок."

Его смех быстро превратился в привкус горечи.

★★★

"О?"

Войдя в подземелье, Хурокан начал исследовать ее со Скелетом Воином в качестве авангарда.

Под его хахве маской можно было почувствовать напряженность, только после столкновения с первым монстром его выражение изменилось.

"Слизь?"

Монстр, с которым он столкнулся, был слизью.

Слизь были самыми обычными монстрами во всем "Полководце". Хотя они и не валялись как камушки на обочине, но любой при желании смог бы их найти. Однако слизь, внутренности которой пылали, была совсем другой историей.

И слизь с которой Хурокан столкнулся, была именно такой. Ее прозрачное тело пылало красным цветом. Увидев слизь, Хурокан уже понял с чем он столкнулся.

"Это подземелье с монстрами духовного класса!"

Монстры духовного класса были самыми редкими монстрами в "Полководце". И стояли

они соответственно. Материал, который с них падал, использовался при создании экипировки с присутствием различных атрибутов.

Атрибуты были важной частью "Полководца". Даже богатым игрокам было не просто купить хотя бы один полный набор с эффектами каких-нибудь атрибутов.

Поэтому атрибутивная экипировка всегда пользовалась высоким спросом. Редкое снаряжение 70-го уровня с легкостью можно продать за 3.000 золотых. И это лишь самое дешевое снаряжение среди них, те что покруче уходили уже по более высокой цене.

"Это не предвещает ничего хорошего."

Хурокан чувствовал некое зловещее предчувствие, нежели признаки радости.

В карте подземелья, что он получил присутствовали редкие монстры духовного класса?

Он был невероятно удачлив.

В последние дни ему действительно сильно везло. График просмотров на видео Воина Медведя уже пробил небеса, а полученный с него материал он в итоге смог продать за 50.000 золотых. Он рассчитывал продать их за 20, максимум 30.000 золотых, но итоговая сумма в два раза превысила его ожидания. Причина была ясна. Ведь Воин Медведь был первым монстром Хахве маски Хурокана. Ценность экипировки менялась в зависимости от поставщика и покупателя. И кажется, что как раз один из самых преданных поклонников Хурокана и выкупил его материалы.

"Не кажется ли вам, что мне слишком везет?"

Теперь он натолкнулся на еще одно невероятное везение.

"Похоже я из тех, кто совсем не удачны вначале, и очень удачны в конце."

Жизнь Хурокана всегда была полна взлетов и падений. Если ему повезет в чем-то одном, то в другом ему обязательно не повезет.

И Хурокан прекрасно это понимал.

Поэтому Хурокан беспокоился, что его невероятная удача обернется ему невероятной неприятностью.

Конечно, он не стал об этом много беспокоиться. Его выражение быстро расслабилось.

"Ну, не говорить же мне "нет" всему этому."

Все равно не похоже, что он откажется от мысли, что ему просто очень сильно везет.

"Ну что может произойти помимо каких-нибудь мелких неприятностей? Вряд ли ко мне в окно прилетит очередной грузовик."

Хурокан радостно все дальше углублялся в подземелье.

★★★

После ряда непрерывных столкновений со слизью, Хурокан зашел в тупик.

Он столкнулся с очередными духовными монстрами.

Саламандр.

Саламандры были духовными монстрами 80-го уровня. Их тело варьировалось от 50 см до 4 метров, в зависимости от ситуации. И состояли их тела из огня, так что убивать их требовалось лишь непрерывным нанесением урона.

Учитывая нынешние силы Хурокана, это был очень неприятный противник.

Скелеты Воины были бойцами ближнего боя, что ставило их в безвыходную ситуацию. Даже имея прекрасные навыки в уклонение, им не удастся избежать жара Саламандры. Скелеты Воины будут таять под воздействием жара Саламандры, а это означает большую утечку маны.

К тому же, каждый раз, когда их уровень жизни падает ниже определенной отметки,

активировался навык "Гнев Саламандры". При его активации, исходящего от них жара будет достаточно чтобы расплавить даже Голема.

Скелеты Маги тоже были малоэффективны против Саламандр. Скелеты Маги D ранга могли использовать лишь магию огня, что очевидно было неэффективным против Саламандр.

В некотором смысле, Саламандры были кровавыми врагами Хурокана.

Однако сражение Хурокана с Саламандрами было одним из самых спокойных.

"Хорошо. Теперь подрежьте ему хвост на заднице! Отлично сработано!"

Само собой сражение проходило в ближнем бою. Хотя сражение нельзя было назвать кровавым, но оно все равно оставалось жестким.

Хурокан не участвовал в сражении. Он просто стоял позади и словно попкорн разжевывал свои леденцы.

Он принимал активные действия всего два раза. Заполнял мечи Скелетов Воинов проклятиями, когда это было необходимо...

"Эй, не бегите на них в лоб, обходите их со стороны. К тому же удары плохо проходят по ним, режьте. Режьте их! Получилось?"

Его команды никто не понимал.

"Давай~ Голем. Скелетики поактивней, что с вами не так? Все, хватит! Я сделаю это сам."

Он начал яростный бой с тенью, перехватит управление над Големом.

Так все и проходило.

Конечно, он потратил значительное количество расходных восстанавливающих материалов, но Ядро Скелета, Призыв Голема, и Скелеты Маги значительно прибавили в ранге.

Так Хурокан у порубил всех Саламандр, так и не разу и не взмахнув своим Мечом Орка Хиро. Пробуя мороженное таявшей Саламандры, Хурокан просто не мог не задуматься...

"Богатенький Лич... ты должно быть чертовски классно проводил свое время."

Это первый раз за все время, когда Хурокан ощутил настоящую радость от игры за некроманта.

Геймеры часто ложатся спать и видят сны, как их персонаж качается и получает уровни вместо них. Чтобы осуществить подобные мечты люди начали создавать макросы и ботов, но этого было недостаточно, чтобы осуществить их мечты.

Хурокан тоже мечтал о таких вещах. Он пил горький кофе с леденцами только из-за игры. Думая о том, что через это ему придется проходить каждый день, он чувствовал сожаление о том, что не было никого кто смог бы его заменить.

Однако теперь, от части, эта мечта была решена.

"Еще одна бомбочка!"

Хурокан запустил в полет на 500 метров Костяную Бомбу прямо в гущу Скелетов Воинов, Саламандры и Голема.

Бум!

С громким взрывом тело Саламандры разлетелось на кусочки. Однако небольшие кусочки вновь стали маленькой Саламандрой и так до тех пор, пока все ее части не стали собираться воедино и принимать ее оригинальную форму. Полностью воссоединившись, Саламандра посмотрела на Хурокана ядовитым взглядом и издала истошный вопль.

Свист!

Сильный жар выстрелил из Саламандры.

Однако прежде чем достигнуть Хурокана, Голем заградил ему путь. Стоя позади своего щита в виде Голема, Хурокан дважды щелкнул пальцами. После чего Скелеты Воины немедленно пришли в действие.

Жара было достаточно, чтобы расплавить их Костяную Броню. Однако Скелеты Воины не знали страха. Они прошли через весь этот жар и обойдя Саламандру сзади, нанесли удар мечами.

Вшух!

Со звуком разрезаемого воздуха, Саламандру лишили хвоста. Саламандра обернулась и освободила еще один рев.

Услышав еще один рев, Хурокан улыбнулся и закинул еще один леденец себе в рот. Сладких вкус шоколада растекался у него во рту, от чего улыбка на его лице становилась еще слаще.

"Боже, как же я люблю это."

Прошло уже 3 дня с того момента как Хурокан вошел в подземелье, каждый прошедший день был одинаковым. Он исследовал подземелье, убивал всех встреченных монстров, выполнив свою норму он выходил из системы, а отдохнув в реальном мире, возвращался обратно. За все это время единственными встреченными монстрами были Слизи и Саламандры.

В каком-то смысле это было даже утомительно.

Однако для Хурокана это были самые счастливые мгновения.

"Как же это круто — просто взять и расслабиться."

Хотя Хурокан убил уже предостаточно монстров за эти 3 дня, но ни нашлось еще ни одного достаточно сильного монстра, который смог бы заставить Хурокана действовать. Он просто ел леденцы, жевал резинку и снова запивал все это содовой. Самым удивительным было то, что несмотря на все свои расходы он до сих пор не ушел в минус. И все благодаря Сущности Саламандры. Этот дорогостоящий дроп очень хорошо зашел на рынок.

Но на этом хорошие новости не заканчивались.

[Навык Ядро Скелета повышен до Ранга В.]

[Навык Костяная Броня повышен до Ранга до С.]

[Навык Метка Демона повышен до Ранга С.]

Он успешно повысил три своих навыка.

Конечно, все это было не только благодаря этому подземелью. Просто у них накопилось уже предостаточно опыта еще до этого. А это подземелье дало им ключевой толчок.

Но для Хурокану это все равно что подарки с этого подземелья.

"Хотел бы я всегда так охотиться."

Это были счастливые деньки.

И подземелье оставило ему еще один заключительный подарок.

★★★

Подземелья часто вынуждали игроков искать скрытые области, что тратило их и так довольно ограниченное время. В худшем случае бывало так, что охота в подземелье становилась хуже обычной охоты.

Поэтом для поисков скрытых областей давались различные советы. Самый действенный среди них, это использования огня. Если бы в подземелье будут присутствовать потоки ветра, то пламя незамедлительно ответит на это.

Используя этот метод, Хурокан очень быстро нашел скрытую область.

"Никакой пустой траты времени, мне нравится это."

Видя, что пламя танцует под потоками невидимого воздуха, Хурокан не мог не улыбнуться.

Вряд ли ситуация могла бы быть лучше чем есть. Хурокан начал идти за изменениями в воздухе и достиг тупика. После чего он нанес удар мечом по стене.

Лязг!

Стена издала твердый звук и начала трескаться, словно все так и должно было быть. Стена разрушилась и позади нее открылась железная дверь. Была она 3-ех метров в высоту и 2-ух метров в ширину. На ней были странные магические руны. Хурокан покрепче ухватился за ручку двери.

Щелк!

И в этот момент.

[Желаете войти в подземелье?]

Появилось оповещение.

"Это инст-подземелье."

Это было оповещение о входе в инст-подземелье. Не открывая дверь, Хурокан убрал руки от ручки двери.

"Это значит, что позади этой двери находится рейд-босс этого подземелья."

Входить в него нужно было наверняка.

"Интересно, кто там."

Сейчас Хурокан даже не полагал, что там за монстр будет находится. К тому же он использовал большинство своих расходных материалов. Хотя у него осталось еще предостаточно всего, но для Хурокана этого было не достаточно, чтобы обмениваться на 48 часов отдыха.

Хурокан отступил.

"Кажется... он станет жертвой для моего 70-го уровня."

Хурокан направился в Деревню Каньона Суры, чтобы подготовиться.

★★★

Места отдыха существовали не во всех локациях. Если система не обеспечивала этим самостоятельно, то игроки сами создавали их. Созданные подобным образом области назывались деревнями. Когда у игрока достаточно полномочий, чтобы отдавать приказы НПС, то он или она могут назначить НПС за управлением деревней. Однако длилась бы это не вечно.

Деревни создавались обычно на равнинах, в местах с меньшей растительностью. Все потому, что вся вычищенная растительность и сама местность возвращалась к исходному положения после сброса.

Деревня Каньона Суры был расположен прямо у входа в локацию, в более менее пустынном месте. Игроки здесь, в основном, вели себя тихо. Шумно становилось лишь во времена, когда в деревню забегали игроки спасающиеся от преследовавших их монстров. В подобных ситуациях игроки собирались в группы, чтобы обидь нападение монстров. А при обычных обстоятельствах игроки просто вели торговлю экипировкой и информацией, или собирали членов для группы или зазывали в гильдию.

Так же в деревнях товары обычно уходили по завышенной или наоборот заниженной цене. Все было очень реалистично и зависело от спроса и требований, а так же личных

навыков.

"На 25 % выше рыночной цены... если бы я не должен был повышать свои уровни, то я бы выбрал себе работу в качестве торговца в этом месте."

Все было столь реалистично, что часто в ход вступала отборная брань.

Проверяя цену на экипировку, Хурокан сделал кислую мину. С другой стороны, игрок продающий товары, наоборот улыбнулся. Ему казалось, что Хурокан сможет хорошо заполнить его карманы, раз так быстро появился.

"Будет ли скидка на опт?"

"Конечно! Все зависит от того сколько вы возьмете."

"Хочу купить немного леденцов на восстановление сил."

"Тогда я не могу дать вам большой скидки. Как вы можете знать, они пользуются вполне высоким спросом."

"Я хочу закупиться на тысячу золотых, могу ли я рассчитывать на 10 % скидку?"

"Да ладно, я же разорюсь на этих 10 %. Это все, что я могу дать."

После этих слов продавец разжал свой кулак, выражения лица Хурокана скисло. Сейчас Хурокана больше беспокоила напрасная трата времени на эти торги, нежели небольшая переплата. Однако даже богатый человек не станет покупать что-то по слишком завышенной цене.

"Ну, это вероятно лучшее, на что я смогу рассчитывать."

Хурокан понимал, что покупал он не обычные предметы потребления. Они были очень маленькими и силы восполняли предостаточно. При низкой поставке их было очень трудно найти, в ином случае ему придется добираться до ближайшего замка ради этого. А на это уйдет целый день, чтобы добраться туда и обратно.

"Это и это."

Хурокан выбрал побольше вещей для покупки, а продавец тем временем подсчитав все в голове в удивление подпрыгнул.

"Ну надо же, а вы взяли очень много. Я снижу цену для вас еще на немного."

"Почему немного, может еще чуток прибавим?"

"Подождите. Позвольте мне закончить подсчеты..."

Пока эти двое вели свои торги...

"Эта деревня добилась больших успехов чем я ожидал."

"Чев, ты становишься похож на короля каждый раз, когда произносишь это."

"Да? Извини, я не нарочно."

"Нет причин извиняться. Это был комплимент."

"Ну, тогда спасибо за комплимент."

Два игрока в стандартной броне 80-го уровня проходились по Деревне Каньона Суры.

Это был гильдмастер "Красных Буйволов", Матадор Чев, и его секретарь, Иель.

Хотя он был одним из самых известных игроков в "Полководце", но пока его никто не узнал. Он носил шлем, а Иель носила капюшон. Хотя в реале нечто подобное обратило бы на себя много внимания, но в "Полководце" это было нормой.

Чев озирался вокруг, рассматривая игроков. Увидев действия Чева, Иель задалась вопросом.

"Вы ищете кого-то?"

"Я рассчитывал, что смогу встретить здесь одного человека."

"Если бы здесь был кто-то настолько известный, что даже вы о нем знали, то мы бы уже

услышали об этом."

"Это не совсем так."

"Так о ком вы говорите?"

"Хахве маска Хурокан."

Хахве маска Хурокан. Услышав это имя Иель нахмурилась и вульгарно произнесла.

"Я не понимаю, почему все вертятся вокруг него. Ему просто повезло стать первым убившим рейд-босса в одиночку."

Чев поправил ее.

"Первым и единственным."

На ответ Чева хмурый взгляд Иель стал только сильнее.

"Чев, вы можете прямо сейчас спокойно убить в одиночку подобного монстра."

"Но не на уровне Хахве маски Хурокана. Любой способен убить монстра ниже себя по уровню."

"Хмпф. Кто его знает, возможно он скрывает свой реальный уровень? Все равно это не кажется чем-то уж очень невероятным."

"Ну, может ты и права."

На длительные возражения Иель Чев лишь слегка усмехнулся и перестал говорить о Хахве маске Хурокане. Он не видел потребности спорить с Иель.

Однако мысли в его голове разительно отличались.

"Даже если бы он и скрывал свой уровень, то разница была бы не велика. К тому же его боевые возможности, сражения, как и его манера показать себя перед камерой. Все это не имеет никакого отношения к его уровню. Он не просто хорош в этой игре. Он превосходит до невозможности."

Все Топ-30 Гильдий искали Хахве маску Хурокана. Настолько он был ценен. Подобного человека достаточно, что бы получить собственное время в эфире телевидения. Даже не беря во внимания все его способности, в нем было что-то уникальное. И это было самым важным. Он был не просто хорош в сражениях, он обладал уникальным очарованием, заставляющих зрителей наблюдать за ним.

Когда Чев услышал, что Хахве маска Хурокан появился в Каньоне Суры, он принял это за возможность. В конце концов, единственным местом, где игроки могли торговать своей экипировкой это Деревня Каньона Суры, управляемой Гильдией "Красных Буйволов". Неважно насколько он был хорош в замечание следов, Чев полагал, что его раскрытие является лишь вопросом времени.

И когда он будет обнаружен, Чев попытается заключить с ним сделку.

"Даже если у меня не получится привлечь его к "Красным Буйволам", я желал бы, по крайней мере, заключить с ним партнерство."

Откровенно говоря, у Чева не было больших ожиданий на счет присоединения Хахве маски Хурокана к его гильдии. Учитывая все его действия до нынешних пор, он никогда не принимал приглашение гильдий. Нет, большинство людей полагает, что он уже является частью какой-нибудь гильдии или организации. Иначе невозможно было бы добиться таких показателей.

Поэтому Чев желал наладить с ним хорошие отношения. Он был уверен, что даже этого будет достаточно для него, чтобы извлечь из этого выгоду. По крайней мере, это однозначно лучше, чем быть его врагом. Главное, что пока Хахве маска Хурокан делает себе имя, у Топ-30 Гильдий нет никакого выбора, кроме как обратить на него свое внимание. Возможно, что

в какой-то момент они могут столкнуться с ним. В "Полководце" без предварительных переговоров очень просто вступить в конфликт. Но обговорив все прежде, чем это случится, этого можно будет избежать.

Конечно, Чев был здесь не только ради Хахве маски Хурокана. Его реальная цель это рейд-босс 150-го уровня, скрывающийся в Каньоне Суры.

"Он не был очень крупным. Почти такого же размера как и его, не так ли?"

Чев максимально эффективно использовал свое время.

Именно в этот момент его ушей достиг разговор.

"3.900"

"Дай хоть немного больше?"

"Извини, но это лучшее, что я мог бы предложить. Если вы хотите, чтобы я снизил цену еще ниже, то можете спокойно спускаться до Замка Рито."

"Давай тогда так, я даю 4.000 золотых, а вы добавляете на 10 кг глины восстановления больше?"

"Глины восстановления — стоит 20 золотых за кг, подумайте только..."

"Думайте об этом как об обслуживании. Вы знаете, не так то просто заработать 4.000 золотых всего за одну сделку?"

"... прекрасно. 4.000 золотых и я добавляю на 10 кг восстанавливающей глины больше."

"Отлично."

Это были торги, которые можно было встретить где угодно, но услышав о договорной цене, Чев уставился на них как змея.

Нет, его не интересовали их торги.

"Если это — Хахве маска, то ему для охоты потребуется большое количество расходных материалов. Если сузить свои поиски, то это будут люди закупающиеся оптом..."

Чев почувствовал как наткнулся на подсказку, от того на его лице выросла улыбка.

Конечно, Чев не смог бы даже предположить, что именно тот, кто натолкнул его на эту подсказку и был тем человеком, которого он так долго искал.

★★★

В Глубоком Весеннем Каньоне, в извилистых туннелях, перед железными дверями снова стоял Хурокан.

"4.000 золотых, вместо 3.400 в замке. Просто выкинул 600.000 вон в трубу."

Даже если он и был достаточно обеспечен, он не мог не посмеяться, учитывая то, как бедно он живет в реальной жизни. 600.000 вон хватило бы на 3 месяца проживания, и он только что потратил их, просто чтобы сэкономить немного времени. Поэтому Хурокан поставил для себя новую цель.

"Как только я стану лучшим в "Полководце"... я буду есть юкхве на завтрак, пулькоги на обед и стейки на ужин."

А руки Хурокана между этим с явным мастерством расфасовывали восстанавливающие леденцы, резинку и глину по скрытым карманам в своей броне.

Все для того, чтобы во время сражения быстро использовать их. Способность скрывать снаряжения в разных местах пришла к нему на основе его опыта. Если он распределит все предметы в один карман, то в случае его потери он потеряет и свою жизнь. На видеороликах различных рейдов всегда находились всякие идиоты засовывающие все свои предметы в один карман, от чего и погибали.

Поэтому опытные игроки всегда распределяют предметы по разным местам своего тела,

словно белки скрывающие свои желуди.

И наконец Хурокан проверил свое снаряжение.

Надетый комплект Костяной Змеи являлся набором 50-го уровня, но для этого случая он приготовил другой набор с увеличенным сопротивлением к огню.

"Как хорошо, что я подготовился заранее."

Так как в подземелье обитали Саламандры, то вероятнее всего, что и рейд-босс будет принадлежать к атрибуту огня. Поэтому он купил дополнительный набор с увеличенным сопротивлением по более высокой цене.

После этого Хурокан медленно протянул свою руку к ручке двери и дернул ее.

[Желаете войти в подземелье?]

Хурокан ответил.

"Я собираюсь добить свой 70-ый уровень!"

Полностью вооруженный Скелет Воин шел по чистому коридору с ярким освещением над головами. А за ними следовал Хурокан плотно держа в руках меч.

"Это место не похоже на логово духовного монстра."

В момент, как Хурокан открыл дверь и вошел в подземелье, у него было странное чувство.

Чувство, что монстр с которым он столкнется, не будет похож на Саламандр.

И это было не случайное чувство. Если прошлый туннель по которому он шел, отдавало чувством потрепанности, то сейчас у него было ощущение словно он идет по коридору какого-нибудь научно-исследовательского центра.

Самое главное, что от начала и до нынешнего момента путь был чист. Если бы здесь все было грязно и потрепано, то это означало бы что здесь обосновался монстр. А это в свою очередь значит, что здесь проводились какие-то исследования и монстры, не выдержав экспериментов, восстали и заняли лабораторию.

Но это место было совершенно чистым, что значит, что никаких монстров на пути он не встретит. А значит хранитель подземелья будет ждать его в конце.

Именно подобные мелкие детали придавали "Полководцу" столько очарования.

К сожалению, для Хурокана это были плохие новости.

"Я что, зря купил огнеустойчивый комплект?"

Хурокан купил огнеустойчивый комплект по повышенной цене, так как рассчитывал столкнуться с огненными духовными монстрами. Хотя потери не слишком велики, но при перепродаже он все равно уйдет в минус.

"Что за пустая трата денег."

Хурокан шел и вычислял в голове свои потери. Приблизительно после 10-ти минут ходьбы, туннель привел его в большую комнату. Размером она была в 1.000 кв.м. и высотой 10 м. Это была огромная площадка, стены которой были покрыты шрамами от меча.

'Хм.'

В момент, когда он увидел следы от меча, Хурокан сразу же понял кто был хранителем этого подземелья. А увидев стоячий комплект брони в центре подземелья, он окончательно убедился в своей правоте. Броня была создана для крупного мужчины 2 метров высотой и выглядела как средневековая. Это весьма отличалось от современной брони игроков, которая шла с уклоном на стиль.

Конечно, Хурокана не заботила как она выглядела.

"Плохие воспоминания всплывают каждый раз, когда ты думаешь, что уже забыл о них."

Хорошие новости заключались в том, что Хурокан уже сталкивался с этим монстром раньше. Плохие новости заключались в том, что он был убит этим самым монстром.

"Так это и есть то место, где они создавали Рыцарей Духа."

В момент, когда Хурокана заметил броню, она его заметила тоже.

— Устранить злоумышленника.

С механическим звуком, по броне стало растекаться пламя.

Вскоре вся броня покрылась огнем, после чего она начала перемещаться.

Треск, треск!

Монстр, издающий металлические звуки и заполненный огнем, был не кто иной как Рыцарь Духа. Это был искусственно созданный монстр, который использовал силу духов, чтобы управлять своей броней. Его уровень зависел от уровня духов, использованных в качестве материалов. Так как Хурокан до этого убивал Саламандр 80-их уровней, то этот Рыцарь Духа должен быть выше 90-го.

Нужно отметить очень важную черту Рыцарей Духа.

"Все дело в моей удаче."

Поскольку они использовали силу духов в качестве основы, то они были полностью невосприимчивы ко всем отрицательным эффектам. Поэтому на нем не будут действовать проклятья.

Критический урон по ним тоже не проходил. Точно так же как духовные монстры умирали только под непрерывными атаками, так же и Рыцари Духа.

И наконец, он был очень силен. Они являлись одними из сильнейших среди монстров малого размера. Секрет крылся за их искусственным интеллектом. Если большинство монстров сражались как дикие хищники, то Рыцари Духа, как можно предположить из названия, сражались как рыцари. Некоторые игроки сравнивали сражение с Рыцарем Духа, как и игру в шахматы. К тому же, Рыцари Духа использовали высокоуровневое умение Укрепление Меча. Перезарядку ее составляла 50 секунд и это был невероятно сильный навык.

Сражения с Рыцарем Духа иногда использовались в качестве оценки сил игрока. Обычные игроки не могли одолеть Рыцаря Духа. Для игроков выше среднего это было тоже не просто. Танки вообще очень не любили сражаться с Рыцарями Духа. Когда они поднимают щиты, большинство монстров просто прыгают прямо на него. Однако Рыцари Духа действовали иначе, они обходили щиты и били по открытым участкам игрока.

Хурокан тоже был однажды убит Рыцарем Духа. Конечно, в тот момент различие в их силе была слишком высока. На момент столкновения с Рыцарем Духа, Хурокан имел 100-ый уровень. А рыцарь Духа, с которым он столкнулся, имел 160-ый. Неважно насколько силен был Хурокан, но покрыть разницу в 60 уровней невозможно. То, что Хурокан удалось его на немного занять, было уже впечатляюще подвигом.

В любом случае, на данный момент Рыцарь Духа будет непростым противником для Хурокана.

"Хмф."

Однако Хурокан не намеревался избегать сражений. Да и выбора у него не было. Покинуть инст-подземелье можно только в одном случае. Хурокан или Рыцарь Духа. Один из них должен умереть.

Так как Хурокан не планировал помирать, то скорее всего это будет Рыцарь Духа.

"Давайте сделаем это."

Щелчок, щелчок.

В момент, когда Хурокан щелкнул пальцами, Скелет Воин, давно ожидавший приказов, мгновенно рванул вперед.

Находясь под действием Костяной Брони и Шлема Безумия, Скелет Воин бесстрашно полетел на Рыцаря Духа. Но Рыцарь Духа при виде него даже не дрогнул.

Дзинь~!

В последний момент он обнажил свой меч, он уклонился от вертикального взмаха Скелета Воина, и контр-атаковал в ответ.

Треск!

С трескающимся звуком Костяная Броня на плече Скелета Воин разрушилась. Это был очень сильный удар. Однако под эффектом Шлема Безумия, Скелет Воин не стал отступать, а снова напал на Рыцаря Духа.

Однако, в данном случае его агрессия стала для него ядом, а не лекарством.

Вшух!

Рыцарь Духа снова избежал удара Скелета Воина и контр-атаковал. Скелет Воин и в этот раз не смог полностью избежать удара Рыцаря Духа, и принял на себя серьезный удар.

"Против этого парня подобное не сработает."

Стиль сражения, который Хурокан преподавал Скелетам Воинам, был тактикой — сначала уклонись, а потом контр-атакуй. Так как большинство монстров в начале настойчиво атаковало, этот метод превосходно демонстрировал свою эффективность.

Однако у Рыцарей Духа тоже имелся интеллект чтобы избегать и контр-атаковать удары противника, точно так же, как и его Скелеты Воины.

Только когда противник атакует первым они имеют преимущество.

К тому же навыки уклонения Скелетов Воинов напрямую зависели от характеристик Хурокана, поэтому им было трудно избежать нападений Рыцаря Духа, столь же скользкого как угорь.

"Голем..."

Тогда как насчет Голема?

"Тоже бесполезен."

Голем был еще более беспомощным. Голем был еще медленнее Скелетов Воинов, он просто будет служить подвесной грушей для Рыцаря Духа.

Пока Хурокан оценивал ситуацию, его Скелет Воин стал еще более потрепанным. Даже Костяная Броня не могла противостоять жестокому нападению Рыцаря Духа.

"Хмм."

Наблюдая за происходящим, Хурокан принял решение.

"Самое время мне выйти на сцену."

Настал черед Хурокана. Только он мог сразиться с Рыцарем Духом в прямом столкновение.

Бросив на землю два Ядра Скелета, Хурокан устремился на Рыцаря Духа.

★★★

Хурокан плотно обхватил свой меч двумя руками и сделал горизонтальный удар по левому боку Рыцаря Духа. С другой стороны Рыцарь Дух, держа меч одной рукой, взмахнул им по диагонали, да бы заблокировать удар Хурокана.

Два меча пересеклись...

Лязг!

И освободили оглушительный звук.

Скрежет!

Скрежет от столкновения двух мечей был тяжелым на слух.

А после их столкновения, именно Хурокану пришлось отступить. Его меч силой продавливали в его сторону. Видя, как Рыцарь Духа одерживает верх всего одной рукой, Хурокан понял, что это будет той еще морокой.

'Черт.'

Это ясно демонстрировало, что его характеристики сильно уступали. Конечно это не единственные показатели. Многочисленные порезы на теле и броне Хурокана тоже служили доказательством. Конечно, Хурокан был не один в таком потрепанном состоянии. На броне Рыцаря Духа тоже были видны признаки ожесточенного сражения.

Было ясно одно, это было одно из самых жестких и самых трудных сражений с которым Хурокану до сих пор приходилось сталкиваться.

"Я едва выжил. Слава Богу я освоил этот навык."

Единственной причиной, почему Хурокан был до сих пор жив, был недавно изученный навык модификации тела — 'Искусственное Сердце'. Оно поднимало уровень его жизни на 20 %, а в сочетании с Пошивом Кож и Костяной Броней, его выживаемость значительно увеличивалась. Без всего этого он бы давно уже умер.

Пока Хурокан держал на себе агр Рыцаря Духа, на него прыгнуло три Скелета Воина. Заметив их приближение, Рыцарь Дух вложил больше силы в меч и оттолкнув Хурокана назад обернулся к Скелетам Воинам.

'Хорошо.'

После внезапного толчка, Хурокан быстро восстановил свое равновесие. Его взгляд устремился на полусломанный наплечник на левом плече Рыцаря Духа. Хурокан не колебался. В момент, когда Рыцарь Духа использовал Укрепление Меча на трех бежавших Скелетах Воинах ополовинивший их...

Удар!

Хурокан отсек ему левую руку.

Пуф!

Вместо крови, из места отрезанной руки стало извергаться пламя.

Хурокан быстро отступил. Между этим, два ополовиненных Скелета Воина восстановились и встали. Окруженный Рыцарь Духа вначале посмотрел на Хурокана, а после на Скелетов Воинов.

"Пора заканчивать."

Хурокан быстро провел переоценку.

На Укрепление Меча теперь висит перезарядка.

У него в запасе имелось два Скелета Воина, и одного из них он может еще раз использовать в качестве приманки, чтобы нанести еще один удар. Один удар за каждого Скелета Воина. Хотя обмен был невыгодным, но ради завершения сражения оно того стоило.

Хурокан щелкнул пальцами и дал сигнал. Закончив потреблять ману Хурокана на свое восстановление, Скелеты Воины устремились к Рыцарю Духа. Рыцарь Духа быстро посмотрел на приближающихся скелетов.

Наблюдая за ситуацией, Хурокан начал оценивать время.

'Еще немного.'

Еще, еще, еще.

"Сейчас!"

Выбрав момент, Хурокан начал действовать. Его прыжок, под действием высокой характеристики силы и "Модификации Сильной Ноги", был очень высоким. Он в мгновение покрыл расстояние между ним и Рыцарем Духа.

Скелеты Воины тоже замахнулись на удар. Для Рыцаря Духа невозможно было заблокировать все удары одновременно.

Но он не собирался блокировать двух Скелетов Воинов.

Он проигнорировал их атаки, и развернувшись, под воздействием центробежной силы, продолжил удар.

Вшух!

Его меч устремился к Хурокану.

В этот момент, взгляды Хурокана и Рыцарем Духа под их маской и шлемом встретились. Хотя ничего не изменилось, но казалось, что взгляд Хурокана стал темнее, а взгляд Рыцаря Духа наоборот, просветлел.

"Ты гребанный..."

В момент критической опасности, ИИ Рыцаря Духа приказал ему обратить внимание на противника с наивысшей опасностью. Подобное было полной неожиданностью даже для Хурокана.

Но Хурокан уже не мог изменить траекторию своего полета. Он рефлекторно старался извернуться всем своим телом, но в данной ситуации это не имело большого значения.

Клин!

Меч Рыцаря Духа уничтожил Костяную Броню Хурокана и проникнув через пошив кожи до костяной брони змеи, запустил Хуроканом к стене.

Приземлившись, он навернул еще несколько кругов по земле.

Рыцарь Духа на этом не остановился. Он проигнорировал атакующих Скелетов Воинов и устремился к Хурокану. Он планировал этим ходом избавиться от своего самого грозного противника.

А Хурокан тем временем вызвал Голема.

Большинство игроков на его месте были бы убиты еще до момента осознания всего происходящего.

Однако даже среди всего этого хаоса, Хурокан понимал, что ему нужно делать.

Призванный Гolem начал формироваться, становясь стеной между Хуроканом и Рыцарем Духа. Однорукий Рыцарь Духа не стал наблюдать за образованием Голема, а прямо на ходу широко взмахнул своим мечом. Он решил уничтожить Голема прежде, чем тот успеет полностью сформироваться. Гolem продержался не больше нескольких секунд.

В эти несколько секунд Хурокан пришел в себя и успел принять восстанавливающие предметы.

Хурокан делал это на одних лишь инстинктах. Он достиг кармана на талии и взял рукой восстанавливающую глину. Намазав ее на свои раны, он вытащил чрезвычайно ценный восстанавливающий леденец и быстро закинул его в рот. Он не стал вникать в его вкусы, а просто быстро пережевав, проглотил.

"Хуух..."

После этого Хурокан встал и освободил длительный вздох. Его выражение лица стало холодным и решительным. Через щель под его маской, можно было заметить как он что-то бормотал себе под нос.

"Ты гребанный у*бок, ты труп."

Удар Рыцаря Духа пробудил в Хурокане дремлющего Палача.

"Мне всегда было любопытно. Не возражаешь?"

"Конечно."

"Что происходит у тебя в голове, когда ты сражаешься с монстрами? Ты всегда так безрассудно на них бросаешься."

В те времена он находился на 100-ом уровне. Он, наряду с Ким Донгсу и остальными членами Гильдии "Хахве маска", приобретал опыт, уровень, известность и успехи. В те времена, когда уровень их игры вышел на достаточную отметку, чтобы зарабатывать себе этим на жизнь, Хурокан, лучший игрок "Хахве маски", был убит в сражение.

Все произошло из-за ошибок в их подготовке. В последующие два дня у гильдии "Хахве маска" был выходной и Ким Донгсу в это время неторопливо выпивал с Ан Джэюном.

Именно Ким Донгсу задал этот вопрос, на который Ан Джэюн и ответил.

"Мм... если я не прикончу этого парня, то не видать мне моего завтрака. Что-то вроде этого."

"Ахах..."

Услышав ответ Ан Джэюна, Ким Донгсу сухо отсмеялся и добавил еще выпивки в стакан Ан Джэюна. Причина по которой Ким Донгсу не стал продолжать, состояла в том, что он принял ответ Ан Джэюна как нежелание продолжать этот разговор. Что было, однако, не совсем верно.

Просто это была суровая, но правда.

Ан Джэюн или Хурокан не особо много думал в сражениях. Он просто не мог. В сражениях по своей природе существовало множество моментов, по которым все могло пойти наперекосяк. Он просто не мог сражаться учитывая каждую деталь в своей голове.

Так что все, что он мог делать, так это всегда напоминать себе о своей решимости.

И ответ, который дал ему Ан Джэюн и был его решимостью.

Он не получит своего ужина, если не убьет монстра перед собой!

Настолько же, насколько глупо и смешно все это выглядело, настолько же эффективным и было. Хотя эта решимость частенько отправляла его на принудительные 48 часов отдыха, но именно она, главным образом, помогала достичь ему его целей.

Одним из результатов его решимости стало его прозвище, Великий Палач.

"Скелеты лишь помощники. Я жил налегке слишком долго."

И сейчас Хурокан еще раз напомнил себе о решимости. А затем покрепче схватил свой Меч Орка Хиро.

"Слабовольным не достойно быть Хуроканом."

Хурокан устремился на Рыцаря Духа, разорвавшего его Голема на тряпки.

Рыцарь Духа быстро отреагировал на появление Хурокана. В столкновение с Хуроканом, он взмахнул своим мечом диагонально-вниз.

До нынешнего момента Хурокан принимал все атаки Рыцаря Духа на себя. Если бы он смог это сделать, то его Скелеты Воины напали бы на рыцаря в момент его открытия. Вместо того, чтобы уклоняться от атак, он решил их блокировать.

Но в этот раз Хурокан уклонился от атаки.

Близко.

Он наклонился в сторону, и мог ясно почувствовать, как буквально в миллиметре от него пролетел меч Рыцаря Духа.

Это был реальный стиль сражения Хурокана. Просто из-за удобства в наличие Скелетов Воинов, он позабыл об этом. И Рыцарь Духа напомнил ему об этой важной мысли.

Рыцарь Духа разбудил Великого Палача Хурокана под его хахве маской.

Уклонившись, Хурокан атаковал своим мечом.

Лязг.

Прозвучал металлический звук удара, после чего на броне появились отметены. Однако броня Рыцаря Духа была не сильно повреждена, что показывало его превосходную защиту.

Успешно атаковав по Рыцарю Духа, Хурокан пронесся мимо него и обернулся.

Свист.

Рыцарь Духа тоже повернулся к Хурокану лицом.

"Ху!"

Буквально в течение нескольких вдохов, Хурокан еще раз понесся на Рыцаря Духа. Рыцарь Духа взмахнул мечом и Хурокан вновь уклонился от него, оставив еще одну отметину на его броне.

Очередной обмен ударами.

План Хурокана состоял в том, чтобы обмениваться десятками, а то и сотнями подобных ударов.

Но если он пропустит хотя бы три или четыре подобные атаки, то игра для него закончится. Каждая ошибка могла стать для него фатальной. Любая скрытая карта в руках Рыцаря Духа, это потенциальная угроза для Хурокана.

Однако Хурокан не волновался об этом.

"Если я не одолею его, то не видать мне завтрашнего ужина!"

Подобные помыслы были чужды для Великого Палача.

★★★

[Вы получили Титул, 'Рыцарь'.]

На момент получения оповещения, Хурокан вынул восстанавливающую глину и стал намазывать ее на почти отрубленную левую руку. Намазав глину на оторванные части, Хурокан начал потихоньку чувствовать свою руку.

Наблюдать за подобными сценами можно только в игре.

После этого Хурокан повернулся в сторону разрушенной брони, валяющейся на земле. На ней можно было наблюдать следы яростного сражения.

Видя разрушенные части брони, Хурокан усмехнулся.

"Хаа!"

Хурокан радостно крикнул.

"Я действительно лучший."

Все именно так.

Сцена того, как он сражается на пределе своих сил и выходит победителем. Это действительно тот Хурокан, которого он любил видеть.

Но была одна промашка, которой он был не удовлетворен.

"Как я и полагал, в моем V-Gear присутствует небольшая задержка."

Теперь, сражаясь на пределе своих возможностей, он чувствовал то, чего не чувствовал прежде.

Уровень его V-Gear.

"Модель 6 уровня будет слишком дорогой. Думаю сейчас бы подошла 3 модель?"

У Хурокана сейчас была стандартная V-Gear модель 1 уровня. А V-Gear Уровня 6 только

собираются выпускать на продажу. Обычный человек не сможет заметить большой разницы между 1 и 6 уровнем, но опытный игрок обязательно увидит.

Конечно, различие можно заметить лишь выступая на пределе своих сил.

"Ну, так как я сейчас начал ощущать разницу между этими моделями, значит мои навыки снова начали возвращаться к былым временам."

К Хурокану вернулось былое чувство. Чувство, которое он мог ощущать при Тесте Восхождения, вновь возвратилось благодаря Рыцарю Духа.

Снова посмотрев на остатки Рыцаря Духа, Хурокан улыбнулся еще шире.

"Этот парень тоже очень ценный."

Он был очень доволен вещам выпадающих с Рыцаря Духа.

Крафтовые монеты с Рыцаря Духа использовались при создании набора под названием Цельная Броня Рыцаря Духа, а так как эта броня могла использовать силы духов, то ее защита значительно повышалась.

Учитывая, что Рыцарь Духа имел 90-ый уровень, то выпавшая с него экипировка будет как минимум 70-го уровня. Прибыль Хурокана превышала его расходы.

Хурокан быстро преобразовал все в крафтовые монеты, и забрав их, направился к выходам.

"Пора заканчивать с этим."

Рыцарь Духа являлся хранителем подземелья, и после его смерти, Хурокан наконец-то может обчистить это место.

Глядя на новые и неизведанные области, Хурокан улыбнулся.

★★★

Вскоре Хурокан нашел комнату с двумя переполненными столами и тремя книжными шкапами. На полках были десятки книг, но большинство из них являлись бесполезными романами "Полководца". Были игроки, которые любили почитать подобное, но Хурокан к таким не относился.

Хотя бы потому, что Хурокан больше всех остальных знал о мире "Полководца".

Он знал о личности Аморального Принца, а также о Разрушенном Королевстве, с котором станет известно уже после его захвата.

"Это оно?"

Хурокан быстро прошелся по книгам.

"Стоп!"

А найдя искомое, его глаза заискрились. Это была книга без слов, с отпечатком руки в ее центре.

"Книга навыка!"

Это была книга навыка.

К тому же безымянная. Поместив на нее руку, в книге определялся навык присущий классу игрока.

Игрок может с начала определить ее навык, а после этого продать ее в качестве обычной книги навыков. Большинство книг навыков были созданы именно подобным образом. Именно по этим причинам книги навыков на некромантов были очень редки. Некромантов было очень мало, и определять подобные книги было почти некому, да и спрос был невелик.

Конечно, просто безымянные книги навыков тоже можно было продать, но обычно никто этого не делал. Даже обычные книги навыков уходили за приличную стоимость, но у

безымянных книг был шанс стать навыком Редкого, а то и Уникального ранга. Ни один человек не станет отдавать в чужие руки сундук, в котором в потенциале могли бы иметься сокровища. Бывали случаи, когда игроки продавали безымянные книги навыков за довольно высокие цены, но покупка таких не отличается от приобретения лотерейных билетов.

Так что Хурокан без колебаний положил ладонь на отпечаток. У него больше не было проблем с деньгами, так что беспокоится о выборе ему теперь не приходилось.

[Идет определение навыка.]

Хурокан быстро получил одно оповещение за другим.

[Вы желаете освоить навык, 'Вооружение'?]

"Мм?"

В этот момент Хурокан с удивлением убрал свою руку. После чего внимательно присмотрелся к книге навыков в своих руках.

"Не говорите мне..."

Затем он еще раз поместил руку на отпечаток ладони. Снова появилось тоже самое оповещение и Хурокан еще раз взял книгу навыка в свои руки.

"Вооружение..."

"Это действительно оно?"

Хурокан был не очень хорошо осведомлен о древе некромантов. Информация о их классовых навыках и их получении, была довольно ограниченной. Хотя в начале он и покупал информацию у Хелгена, но сейчас он знал куда больше него.

Так что единственным источником информации сейчас для Хурокана являлись воспоминания о видеороликах Богатого Лича. И Хурокана очень интересовало оснащение скелетов Богатого Лича.

По началу Хурокан думал, что они были облачены в подобие Костяной Брони. Однако получив навык Костяной Брони, он понял, что это было не оно. После этого Хурокан задавался другим вопросом, может все зависело от материала? Но и эта теория оказалось ошибочной, потому что для создания Ядра Скелета Хурокан тоже использовал самые разные основы.

Поэтому единственный вывод к которому пришел Хурокан, это то, что у Богатого Лича был какой-то навык.

У скелетов Богатого Лича имелось превосходное вооружение.

Хурокан пробовал отдавать им свое оружие, но скелеты не могли пользоваться оружием своего владельца. Оружие с убитых монстров тоже не подходило. Это означало, что только благодаря какому-то навыку они смогли использовать оружие игроков.

Большой глоток!

Хурокан волнительно глотнул.

"Это реально?"

Хурокан представил себе Скелетов Воинов орудующих Мечами Орка Хиро.

Хурокан еще раз вздохнул. Затем он посмотрел на окно голограммы.

★★★

Гильдия "Красных Буйволов" ввела полный контроль над Деревней Каньона Суры. Если вы стали мишенью "Красных Буйволов" то о посещение Деревни можно было забыть.

Продавцы, ведущую там торговлю, должны были уплачивать налоги Гильдии "Красных Буйволов", а так же должны были предоставлять о себе всю информацию. Хотя все была не так серьезно, чтобы требовать у них номер страховки, но игроков известными своими

плохими манерами обычно не принимали.

Игрок по имени Котен тоже не был исключением в этой проверке.

Когда "Красные Буйволы" расспросили его о недавнем игроке, с которым он провел крупную сделку, он предоставил им всю информацию.

"Вы говорите, что он провел с вами сделку на 4.000 золотых за раз?"

"Да, сэр".

"Вы помните как он выглядел?"

"Как он выглядел... я не очень хорош в запоминание лиц... но он явно был азиатом."

"Что-нибудь еще?"

"Мм... не знаю будет ли уместно это говорить, но выглядел он как слабак."

"Слабак?"

"Ну, вы должны понимать о чем я? Он из того типа людей, при виде которых в голову приходят мысли вроде: "Может стоит облапошить этого простака?". Что-то вроде этого. Конечно же он не был таким слабаком каким выглядел. Когда мы проводили торги, он прекрасно знал свое дело. Не то чтобы я пытался его обмануть, в любом случае, вы уже должны были понять о чем я говорю."

"Мы уже знали о том, что Хахве маска Хурокан является азиатом, и вероятней всего корейцем... но он похож на лузера?"

"Блять, и как мне об этом сообщить?"

В конце концов, "Красным Буйволам" так и не удалось полностью раскрыть личину Хахве маски Хурокана.

[Вооружение]

— Ранг: F

— Описание: Во можете поделиться своей экипировкой со своими Скелетами Магами и Скелетами Воинами. С увеличением Ранга, разнообразие и количество выдаваемой экипировки увеличится.

— Разное: При выдаче оружия, Скелеты Маги и Скелеты Воины станут с ними едины. Чтобы вновь забрать у них оружие, вы должны повторно призвать их.

Окно голограммы показывало описание Вооружения, Хурокан снял свою маску. Тщательно посмотрев описание навыка, он перешел на просмотр ролика с его применением.

После этого Хурокан волнительно выдохнул.

"Невероятная находка."

Навык владения оружием.

Это позволит Скелетам Магам и Воинам значительно увеличить свою силу. Одним движением, Вооружение превращает обычного Скелета Мага в беспрецедентное существо.

"Это действительно — невероятно..."

С другой стороны это умение было очень дорогостоящим.

"Но кажется этот навык проест еще одну дыру в моей бухгалтерской книге."

В тот момент Хурокану было не до счастья. Он начал делать вычисления.

"И сколько на это уйдет?"

На данный момент, хорошее снаряжение 70-го уровня Редкого ранга, стоит примерно от 500 до 1000 золотых. Конечно, Редкое снаряжение вроде Меч Орка Хиро, близкое к Уникальному рангу, продавалось по гораздо большей цене.

"Так, количество скелетов, которых я могу призвать..."

[Ядро Скелета ранг B],

[Познание Скелета ранг D],

[Призыв Скелета Мага ранг D].

Это были текущие ранги навыков связанных с призывом скелетов.

Ядра Скелета В-ранга дает возможность призвать 5-ых Скелетов Воинов. Познание Скелета D-ранга позволяет ему призвать еще 3-ех скелетов. Призыв Скелетов Магов D-ранга тоже позволяет призвать дополнительных 2-ух скелетов. Ожерелье Преследователя Скверны давало дополнительный навык при его ношение. Если брать в расчет одних Скелетов Воинов, то максимум который он бы мог вызвать равнялся бы 11-ти.

И что будет, если совместить вместе эти два фактора?

"Ниху*щечки!"

Хурокан освободил сильный вздох, а на лице его виднелись смешанные эмоции.

Этот навык не экипирует их полностью. В начале он просто позволяет носить скелетам хорошее оружие. Теперь, Хурокану потребуется денег намного больше, чем его залоговый взнос за его однушку. К тому же, по мере увеличения навыка, ему потребуется гораздо больше денег. Когда он задумался о нагрудниках, поножах, наплечниках, ботинках и щитах....

Конечно, у него имеется возможность потом перепродать все это оружие. Однако полной цены он бы за них не получил. А это повлияет на его прибыль. Но это все равно не сильно повлияет на реальный образ жизни Хурокана...

Сейчас было важно решить, нужно ли ему тратить впустую много времени только на покупку и перепродажу предметов. В ином случае, ему будет необходимо обеспечить себя хорошими связями с оптовиками.

Хурокан перестал думать об этом. Продолжи он думать дальше, и в его животе наверняка бы появилась черная дыра.

"... так, мое ближайшее будущее выглядит так: мешки протеиновых смесей, куча дешманского кофе и виноградные леденцы к ним в придачу."

Хурокан горько рассмеялся.

"Я начинаю чувствовать себя главой семьи, экономящем на себе, чтобы обеспечить свою жену и детей."

Он некогда не был женат. Даже ни с кем не встречался. Но сейчас ему казалось, что у него на спине висят множество спиногрызов. Ситуация была забавной.

"Ладно, у меня нет на это времени."

Его радость была короткой.

Для начала ему стоило изучить этот навык. Он еще раз протянул руку к книге навыка. Оповещение еще раз спросило его о желание приобрести этот навык. И он принял его.

[Вы приобрели Навык Вооружение.]

Освоив навык, Хурокан закинул все свои мысли о нем куда подальше. И еще раз начал обыскивать свое окружение.

"Так, давай для начала полностью очистим подzemелье."

Оповещение о зачистке подzemелья так и не появилось. Он не получил дополнительного опыта, который следовал за очищением подzemелья. А это значит, что он выполнил не все требования для зачистки подzemелья. Для начала, Хурокану стоит разобраться с этим, а уж потом думать о Вооружение.

"Здесь должно быть кое-что. Кое-что, что назовет или укажет мне о принадлежности этого подzemелья..."

Хурокан мастерски перебирал каждую полку. Потом начал перебирать все ящики в столе и именно тогда кое-что произошло.

Пуф, пуф.

Один из ящиков не открылся. Выражение Хурокана не изменилось, он просто со всей силы захерачил с ноги по этому ящику.

Пуф!

Сопровождая тяжелыми звуками, ящик был разбит в щепки. Осмотрев щепки от ящика, он заметил среди них связку документов. Владелец этого подземелья использовал Саламандр в качестве подопытных крыс. После чего записал все свои исследования по созданию Рыцарей Духа.

[Исследование Журнала о Древнем Могуществе]

Прозвучало оповещение о получении Титула.

Титул был грозен и интересен, и звучал очень важно.

Однако услышав название Титула, Хурокан лишь фыркнул. Слово "Древнее Могущество" было его соседом по лестничной площадке. Эдакая маленькая колбаса на ножках, лающая на тебя почти каждый раз, когда ты выходишь покурить. Оно было ему столь знакомо, что я ее готов пинать чуть ли не при каждом разе.

"Это приманка Разрушенного Королевства."

Древнее могущество.

Эта тема следовало почти через всю сюжетную линию "Полководца". Это было нечто загадочное. Эти слова использовались почти во всех фэнтези романах. В некоем затерянном королевстве была могущественная сила. Они слишком злоупотребляли ее силой, в результате чего эта сила уничтожила их некогда могущественное и процветающее королевство.

И спустя столько времени эта сила вновь показала себя миру! Это было основой сюжета.

К тому же сила, которую использовали Оскверненный Граф и Аморальный Принц тоже является этой Древней Силой. Игрокам "Полководца" дается множество подсказок для того, чтобы соединить воедино все пазлы этой истории. Именно поэтому они и были скрыты в подземельях в качестве приманок.

"Услышав эту историю впервые, я помню, что бегал как ошалелый! Как полный идиот..."

Может это прозвучит неожиданно, но эти фрагменты были денежной жилой. Топ-30 гильдий сильной интересовались всей этой сюжетной линией проходящей через весь "Полководец". Была как минимум одна телепередача посвященная этому. А так как он нашел ее здесь, то вероятно и в ней присутствуют фрагменты истории! Все фанаты собирались на обсуждение теорий в передачах о данных фрагментах. К тому же, подобные шоу были на удивление популярны. Миллионы людей смотрели на эти, хоть и короткие, но все-таки удивительные отрывки из истории.

Эта рукопись не стоила баснословных состояний, но все-таки. Топ-30 Гильдий покупали даже такие рукописи.

Хурокан убрал ее. Изначально он планировал выбросить ее, но теперь, когда ему требуется деньги на Вооружение, эта рукопись вдруг стала довольно ценным источником денег.

"Я должен экономить каждую копейку."

В тот же момент он стал корить себя за свою деньго-разбрасывающую охоту.

"Дерьмо. Зачем я это сделал?"

Именно в этот момент.

[Вы постигли Тайну Подземелья.]

[Вы очистили Подземелье. Вы получите свою награду.]

[Вы получили уровень.]

После не слишком коротких оповещений, Хурокан наконец-то закончил свой поход в подземелье.

...

Бульк, бульк

Ан Джэюн бросил горсть виноградных леденцов в свой дешевый кофе. Одновременно с этим он деловито работал руками по планшету. Он подсчитывал разные числа на приложение калькуляторе.

Он может обеспечить своих 11 скелетов лишь Редким снаряжением 60-го уровня. На избыточные 20.000 золотых. Так как теперь у него есть Комплект Скрытого Охотника и Зубчатый Меч Белой Мамбы 70-ых уровней, ему больше не требуется вкладывать деньги в собственное облачение.

Если он продаст свой комплект Костяной Змеи и предметы от исследования подземелья, то он сможет заработать эти самые 20.000 золотых. Однако ему требовалось больше для его будущих охот. Далее идет Меч Орка Хиро... Он чувствовал бы огромные потери от его продажи. Будет лучше отдать его скелету."

На этом его вычисления закончились. Игровые. Тут начались другие.

"Я должен купить V-Gear повыше уровнем. У 1 модели есть предел в своем использовании. Модель 6 уровня будет трудно получить, но я должен получить по крайней мере 3 или 4."

Если он купит себе новую модель, оплачивая при этом еще и старую, то его ежемесячный взнос возрастет...

Лоб Ан Джэюна нахмурился в попытках вычислить суммы. Закончив вычисления, лицо Ан Джэюна стало серьезным, а морщины на его лбу никуда не делись.

"Фууууух."

У Ан Джэюна, у которого было предостаточно денег, для роскошной жизни, сейчас понял, что вскоре останется ни с чем.

"Внезапно я осознал, что денег у меня было не так уж и много. Ф*к."

Он сделал глоток воздуха. Он убрал руки от своего планшетного ПК, и потягивая свой кофе, осмотрел свою комнатку. Внутренняя часть его квартиры смотрелась настолько бедной, что его огромный монитор на стене и V-Gear смотрелись очень неуместно. Углы рта Ан Джэюна скисли.

"Я думал, что двигался в верном направлении..."

Подзаработав достаточно денег, он хотел переехать в место получше. Однако сейчас эту идею можно задвинуть куда подальше. Как будто снова почувствовав горький привкус своего кофе, Ан Джэюн горько усмехнулся.

"Я хотел играть в эту игру, чтобы хорошо зарабатывать себе на жизнь. И что теперь? Теперь же все мои деньги уходят на проживание в игре."

Да, Ан Джэюн в любой момент мог подписать себе контракт. В момент подписания контракта, Ан Джэюн сразу же заживет хорошей жизнью. Ему требовалось сделать всего-то ничего, лишь послать запрос Топ-30 Гильдиям. Спустя 3 года у него будут достойная

квартира и автомобиль. У него даже будут ролексы на руках. Он ходил бы на крупные встречи, и мог бы играть в "Полководец" с гордостью.

Ему требовалось лишь заключить соглашение. И после всего этого, ему больше никогда не потребуется проходить через эту голодовку, нищету и трудности, ему больше не придется брать на себя риск.

"Без разницы, все равно моя гордость — штучка очень дорогая."

На самом деле, он просто не смог бы с этим смириться. И он это прекрасно осознавал. Ан Джэюн допил свой горький кофе и кисло рассмеялся.

Однако вскоре, многочисленные леденцы одержали верх над горечью. Сладость покрыла его полость.

"Однако, это лучшая почва для моего развития."

Появление навыка Вооружение сильно ударит по расходам Ан Джэюна. С другой стороны появление этого навыка значительно увеличивает его потенциал.

Благодаря Вооружению, он станет сильнее. Это определенно того стоило. Однако оружие имело не только функцию нанесения урона. То же было правильно и в "Полководца". В "Полководце" было множество видов различного оружия.

В особенности после начала сюжета с Разрушенным Королевством, тогда начнут появляться Уникальные оружия с силой Скверны. Аура оружия сможет снижать характеристики вражеских целей. В ином случае наоборот, увеличить характеристики союзных целей. Бывали даже защитные механизмы, которые при активации давали абсолютную защиту.

И это оружие было очень дорогим. Если Хурокаан соберется все свои заработанные деньги, вплоть до нынешнего момента, то он не сможет купить даже одну из них. Но вы только представьте, что будет, если он вооружит подобным оружием свою армию? Армия скелетов, под предводительством Ан Джэюна будет вселять страх в сердца людей.

И на этом все не закончится.

"На 100-ом уровне я смогу призвать Костяных Рыцарей..."

Всем классам, по достижению каждого 100 уровней, даются сильные навыки. Это сильно увеличит потенциал Хурокана. Среди его навыков призыва, присутствовал навык под названием "Костяные Рыцари". Костяные Рыцари были в два раза сильнее Воинов Скелетов а их специальные навыки увеличивали характеристики Скелетов Воинов.

К тому же...

"Если впоследствии я смогу приобрести Рыцарей Смерти..."

После Костяных Рыцарей шли самые сливки некромантов — Рыцари Смерти. Рыцари Смерти были настолько сильны, что не требовались в вооружение. В видео соло-рейда Богатого Лича, Рыцари Смерти демонстрировали просто ужасающую боеспособность, даже выше чем у Топов.

К тому же, Рыцари Смерти использовали навык под названием Бессмертная Армия после чего скелеты, вокруг Рыцарей Смерти становились почти бессмертными.

На какой-то промежуток времени, тело Ан Джэюна задрожало. Даже по его мнению, его будущие возможности будут до абсурдности смешны.

Были бы у него только деньги.

Если бы Ан Джэюн был завален деньгами, то достижение желаемого было бы лишь вопросом времени. Он будет в состоянии стать самим "Полководцем".

"Да. Мне нужно быстрее заработать деньги, чтобы вооружить своих скелетов. Сейчас не

время летать в облаках."

Эта мысль привела Ан Джэюна в действие.

Ан Джэюн закончил пить кофе и оделся. Он одел легкую одежду, соответствующей концу весны, когда жаркое лето становилось все ближе. Его одежда не скрывала его тощего тела.

Ан Джэюн надел очки и вышел из своего дома.

...

[Просьба Майюнга]

— Ранг: Редкий.

— Требования к уровню: Отсутствует.

— Описание: Исследуйте монстров в Лесу Парунг.

— Награда: доверие Майюнга.

Хурокаан повертел часами, чтобы подтвердить его содержание. После чего повернулся, и уставился на гору далеко впереди. Даже смотря на нее издалека, можно было ощутить чувство опасности.

Весь лес так и внушал мысль остерегаться его.

Лес Парунг.

В нем обитали монстры 90-го уровня. Это был единственный регион, где даже сейчас не было создано ни одной деревни. Даже сильнейшие игроки не смели приближаться к этому месту. Обычно высокоуровневые игроки шли сюда гильдиями. Здесь они проводили полномасштабные сражения.

С углов леса звучали взрывы и огни вздымались вверх. Иногда слышались холодные и ужасающие крики монстров.

Смотря на все это, Хурокаан быстро надел свою хахве маску, висящую на талии его брони. Его новая броня отдавала изяществом и некой гладкостью. На нем так же висел плащ с капюшоном. Надев капюшон, лицо Хурокаана полностью скрылось за тьмой.

Лишь чернота была видна под ней.

[Активирован навык Комплекта Скрытого Охотника "Скрытый Охотник".]

[Специальный навык "Скрытый Охотник" увеличивает скорость передвижения.]

[Специальный навык "Скрытый Охотник" скрывает присутствие владельца.]

[Специальный навык "Скрытый Охотник" уменьшает защиту на 20 %]

Новая сила окутала Хурокаана. Почувствовал, как эта новая сила окружила его и защищала, Хурокаан продемонстрировал свою решительность.

"Я убью всех ублюдков, которые помешают мне делать мои деньги."

На его счету лежало \$232,120, это была решимость того, кто должен был отныне выплачивать по несколько тысяч долларов в месяц за V-Gear.

[Вы получили уровень.]

Послышалось приятное оповещение.

"Похоже они не дадут мне времени расслабиться."

Однако услышав оповещение о получении уровня, вместо радости Хурокаан был хмур. Он кинулся прямо на поле сражения перед своими глазами.

Хурокаан бежало по полю сражения, прямо на двух 3-х метровых гигантов с черной и грубой кожей. Их кожа была подобно скале. Неподалеку находилось 7 Скелетов Воинов и Голем.

Монстр 90-го уровня. Темнокожий Тролль.

Их твердая кожа предоставляла им высокую защиту, помимо этого они также обладали высокой регенерацией. Еще с них можно было получить много очков опыта. Этот монстр замахнулся своей дубиной по Хурокану.

Получив критический удар, он был отправлен в полет. Излечив рану, он хотел съесть пилюли восстановления, но в этот же момент получил уровень, так как один из Темнокожих Троллей умер.

Получение уровня его полностью излечило. Его выносливость и мана полностью восстановилась, что дало Хурокану немного времени на передышку.

"Как утомительно."

Ему пришлось проглотить свои жалобы. В его сторону бежал Темнокожий Троль и дубина его набрала уже не шуточную скорость. Он уклонился от удара, и проскользнув между ног у Тролля, отбежал.

Потом он быстро остановился.

И обернувшись, прыгнул на спину Тролля и нанес удар Зубчатым Мечом Белой Мамбы.

Пшух.

Зубчатый Меч Белой Мамбы. Это оружие Уникального ранга 70-го уровня. Самое главное это то, что этот меч был дефектным. Вместо Силы и Выносливости, он давал Мудрость и Магию. Хурокан купил его на аукционе по сниженной цене. Но даже так, этот меч обошелся ему в 38.000 золотых.

Для окружающих масс цена была бы смешной, но Хурокан чувствовал, что это была выгодная сделка.

[Темнокожий Троль был отравлен Ядом Белой Мамбы.]

Еще одна черта этого меча, это Яд!

Урон от этого яда довольно силен. К тому же Магическое Отравление очень эффективно действовало против Троллей с их высокой защитой и регенерацией. Даже если у них была высокая регенерация, уровень их жизни ограничен. Его жизни не восстанавливались. Наоборот. Эффект яда не рассеивался и он полностью игнорировал их регенерацию.

Да и сам урон от этого меча был очень силен. Это становилось очевидно в те моменты, когда этот меч с небывалой легкостью проходил сквозь грубую кожу Темнокожих Троллей.

Проникнув достаточно глубоко, у них активировалась регенерация. Кожа начинала восстанавливаться прямо с воткнутым в нее мечом. У Хурокана на лице была коварная улыбка. Держась обеими руками за меч, ногами он уперся на его спину. Он выглядел сродни альпинисту, повисшему на скале.

Он был уверен в своих навыках.

У "Полководца" были причины, чтобы поставить именно Тест Восхождения. В "Полководце" навыки скалолазания были необходимы. Ведь именно их использует каждый игрок при сражениях с монстрами среднего размера и больше. Если вы имеете возможность оседлать монстра, значит у вас в руках есть возможность наносить ему непрерывный урон.

Дзинь!

Все еще находясь в этом положении, Хурокан достал еще один меч из ножен и стал атаковать им спину Темнокожего Тролля.

Вшууух! Свист!

После каждого своего удара мечом, он видел, как каждая рана начинала постепенно заживать. Выглядело это пугающе. Однако урон все равно постепенно, но проходил, и

уровень жизни Тролля опускался все ниже и ниже.

Ууууу!

Наконец, Темнокожий Тролль обратил свое внимание на Хурокана. Его агро переключился на него. Темнокожий Тролль начал изо всех сил ловить Хурокана, висевшего у него на спине.

Темнокожий Тролль не заметил Скелетов Воинов перед собой и их угрожающее оружие.

И это было его ошибкой.

Что еще хуже, Скелет Воин перед ним являлся Черным Скелетом Воином Орком, с Мечом Орка Хиро в руках. А этот меч имел возможность игнорировать защиту своей цели...

*Вшух! Вшух!*Вшух!*

Словно вспышка, он нанес два последовательных удара по его коленям. Эти раны Темнокожий Тролль не мог проигнорировать. К тому же на этом ничего не заканчивалось.

*Вшух! Вшух!*Вшух!*

Скелеты Воины просто не могли упустить подобную возможность. Треща своими костями, они побежали на Темнокожего Тролля. На их черепах были рога. Это был Шлем Безумия, он придавал им еще больше внушительности. К тому же, последовательные тренировки Хурокана и непрерывные сражения, давно довели уровень их ИИ до уровня Профи.

Увидев его раны, они слетелись на них словно акулы на кровь.

Подбежав к нему....

Пуф! Вшух! Свист!

Раздалась церемония звуков, удара их мечей о его плоть.

Уоооо!

Вопль Темнокожего Тролля распространился по окружающей окрестности. Хурокан же тем временем без остановки орудовал своим мечом. Потом, он встал ногами на спину, и достал Зазубренный Меч Белой Мамбы.

Пуффф!

Он извлек свой меч, после чего из раны стала фонтанировать кровь. Хурокан упал на землю. Прокатившись немного на земле, он целым встал на землю.

Уоо?

Существо, досаждающее Темнокожему Троллю, нанося ему раны по спине, только что свалился на землю. Темнокожий Тролль повернул голову к Хурокану.

А это значит, что он открыл свою спину вредившим ему Скелетам Воинам!

Всплыл.

...

У Хурокана под хахве маской была яркая улыбка.

[Хурокан]

— Уровень: 75

— Класс: Маг

— Титулов: 39

— Характеристики: Сила (649) / Выносливость (219) / Интеллект (352) / Магия (467)

"Комплект Скрытого Охотника просто великолепен."

Распределив очки от полученного уровня, Хурокан проверил свое окно характеристик и удовлетворенно кивнул. Он заранее купил по рыночной цене этот набор для 70-го уровня. И

был им доволен. Нет, более чем доволен, он превысил все его ожидания. К тому же теперь, когда у Хурокана очки характеристик были высоки, эти цифры всегда могли согреть его сердце.

Конечно.

"Однако почему там было так много набором Скрытого Охотника? Сегодня на аукционе я видел как минимум 10 полных комплектов. Только не говорите, что в будущем на них пойдет снижение цен?"

Он потратил очень много денег на приобретения Комплекта Скрытого Охотника. Он заплатил за него 37.000 золотых, так что ясное дело, что он чувствовал беспокойство. Так как он инвестировал весь свой капитал в свои снаряжения, то он чувствовал себя подобно биржевому брокеру, каждый день наблюдающего за ценами акций. Кажется он начал понимать, что они чувствовали.

Потому что нынешняя ситуация не сулила ничего хорошего.

Посмотрев на себя, Хурокаан покачал головой.

"Так, будем думать о хорошем. Только позитивные мысли."

Хурокаан начал намеренно думать о хорошем.

"Ну, повышение моего уровня продвигается в очень хорошем темпе."

Самые хорошие новости, заключались в скорости его роста. На данный момент, темп роста Хурокана был непревзойденным. Его цель состояла, в повышении 10 уровней за один месяц. В таком темпе, он станет Топом в течение года. К тому же, он уже получил 5 уровней за 13 дней охоты в Лесу Парунг. Это была была невероятная скорость.

"Я стабильно и уверенно сокращаю разрыв между собой и Топами. "

Самый высокий уровень в "Полководце" сейчас равнялся 134-му. Конечно, это был Самый Первый. Средний уровень в списке Топ-100 являлся 125-ым. Хурокаан же сейчас являлся лишь 75-ым, довольно далеко от них. Однако Хурокаан медленно и верно сокращал этот разрыв.

Это было положительной новостью.

"... это результат слишком большого количества монстров в этой локации. И это проблематично."

И это было не нормально.

Лес Парунг.

Здесь обитало очень много Темнокожих Троллей 90-го уровня. Здесь так же присутствовал рейд-босс — Красноглазый Огр. Местная шишка так сказать. Если бы это было единственным, о чем ему стоило бы позаботиться, то он бы особо не волновался.

Проблема была в том, что около Леса Парунг было очень мало игроков. А охотящихся здесь и того меньше. Сейчас в Лесу Парунг даже не было деревни. Поэтому очень немногие игроки использовали это место в качестве своего охотничьего угодья.

На то были большие причины. Чтобы обосновать деревню в Лесу Парунг, потребуется поддержка влиятельной гильдии. Лес Парунг не был плохим охотничьим угодьем, просто для создания деревни уйдет слишком много сил. А отсутствие подобной возможности была не единственной проблемой. Здесь, элементарно, не было подходящей для этого местности.

Получаемый здесь опыт был очень хорошим, но трудности с местностью могли доставить головную боль даже игрокам 90-го уровня.

Большинство нынешних игроков "Полководца" сейчас имели 75–83 уровни. С их точки зрения, Горная цепь Булкас была гораздо выгоднее, нежели Лес Парунг.

Не было никаких причин идти себе в убыток и приходить сюда.

Поэтому Лес Парунг и был переполнен монстрами.

Если в Лес Парунг не прибудет большой поток игроков, то количество монстров здесь лишь увеличится, от чего охотится тут станет еще сложнее.

Но игрокам не было до этого никакого дела. Им не зачем было рисковать своими жизнями и приходить сюда.

Однако у Хурокана было задание в Лесу Парунг.

"Я рыщу по этому лесу уже в течении двух недель, но все еще не нашел ни единой подсказки."

Просьба Майюнга.

Он должен был найти монстров сродни Воину Медведю. Он должен был найти здесь вооруженного монстра.

Однако, он до сих пор не нашел никаких следов. Темнокожие Тролли и Красноглазые Людоеды не носили экипировки.

"Возможно, здесь все будет также как и со случаем с Драконом Рептилоидом. Вполне вероятно, что мне нужно столкнуться с Квестовым Монстром..."

Если в Лесу Парунг будет появляться все больше монстров, то у Хурокана не будет никакого выбора, кроме как отступить. Все-таки это лучше, чем напрасная смерть. Однако, это будет значить, что завершение этого задания придется отложить на потом.

Хурокан прикусил губу.

""Штормовые охотники", они вероятно уже заканчивают задание в Булкасе."

Если Хурокан отложит выполнение своего задания, то он будет вынужден пересечься со "Штормовыми охотниками".

А это значит прямую конкуренцию. Как Хурокану с этим справиться?

Никак.

Его не заботили остальные гильдии, но его гордость не даст ему уступить "Штормовым охотникам".

Хурокан встал.

"Стоит ли мне вступить в то объединение?"

Хурокан подумал о случае 10-ти дневной давности.

...

В Лесу Парунг находилось около 10 групп игроков. Это было очень мало. Если учитывать размеры этого леса, то в нем может охотиться как минимум более 50 команд.

Эти 10 групп состояли из выдающихся игроков. Средний уровень игроков был 95-ым. Все они были в шаге от порога.

Каждый член, находящийся в шаге от этого порога, выжимал из себя все соки, чтобы переступить его, переступить порог в 100 уровней.

Утомительно, не прибыльно, трудно... ничего не имело значения. Все они искали охотничьи угодья, где смогли бы повисить свои уровни в самые сжатые сроки.

То же относится и к Семье Альто.

Это группа из 5 игроков, и каждый имел 98-ой уровень. Всем им требовалось набрать только 2 уровня, чтобы достигнуть 100-го. Они пришли в Лес Парунг, так как здесь не стоило волноваться о количестве монстров. Для них не имело значения, что это место было очень трудным охотничьим угодьем.

Но так было только сначала. Место было переполнено монстрами, а получаемый опыт с

Темнокожих Троллей был велик.

Однако Семья Альта недавно достигла своего предела.

"Теперь при каждом столкновении нам приходится сражаться сразу с тремя."

"Если встретим только Темнокожих Троллей, то считай что нам повезло."

Число монстров становилось все больше. Это работала Система Возрождения "Полководца". Система "Полководца" учитывала периодичность появления новых игроков на карте. Именно поэтому монстров всегда было больше игроков.

Однако на этой локации давно не появлялось никаких новых игроков. В конечном итоге, количество монстров стало слишком увеличиваться, и они сами стали выслеживать игроков.

"Как обстоят дела с расходниками?"

"Скоро придется посетить ближайший замок. Или вызвать странствующего торговца. Не думаю, что мы дотянем до 100-го уровня."

Главной проблемой было ограниченное количество расходного материала, они потратили большую их часть в минуты ожесточенных сражений.

"Получается мы недостаточно подготовились перед приходом..."

"Разве вы не сами говорили, что у нас не получится все это потратить, даже если мы попробуем?"

"У нас денежная протечка. Мы так и будем терпеть убытки от этого места?"

"У нас нет других вариантов. Если повезет, то можем хотя бы в минус не уйти."

Семья Альта тяжело вздохнула. Вернуться в замок и пополнить свой запас, было не трудной задачей. Но дело в том, что тогда достижение 100-го уровня придется отложить на день или два. А это придавало этому варианту много горечи. Они были похожи на голодавших собак с мыслями о будущих яствах. Вытерпим! Решили они для себя. Однако, даже их терпение подходило к концу.

А это значило, что тянуть больше — они уже не могли. Предпочтительнее потратить лишний день или два на пополнение запасов, чем отправиться на принудительный отпуск с табличкой "Game Over". Они игроки, купившие оборудование за 20.000 долларов, и ежемесячно проплачивающие за игру еще по несколько сотен. Так что они прекрасно понимали, какой из вариантов будет все-таки лучше.

Однако, они ничего не могли поделать со своими сожалениями.

"Нам просто нужно было заплатить деньги Хахве маске, чтобы он пропоровозил нас."

И сожаления их крутились вокруг Хахве маски Хурокана.

"Он проходит это место в одиночку. Я все еще не могу в это поверить."

"Я тоже видел это своими глазами, но тоже не могу в это поверить."

Так как в Лесу Парунг было мало групп, то почти каждый знал, кто тут находится.

Они так же создали свое объединение и помогали друг другу по мере необходимости. Так как поблизости не было никаких деревень, то подобная взаимопомощь увеличивала их выживаемость. К тому же объединение помогало наладить им связи, что в будущем могло принести им некоторые перспективы. По крайней мере все они находились в одном и том же охотничьем уголке и все имели схожие уровни.

Именно по этой причине Семья Альт пригласила Хахве маску Хурокана в сообщество, но были холодно отвергнуты. В тот момент все думали, "Кто этот парень?", но сейчас все трепетали перед навыками Хахве маски.

И то, что Семье Альт требовалось покинуть это место, до достижения 100-го уровня,

заставляло их испытывать чувство потери.

"Он — удивительный ублюдок."

"По слухам известно, что Хахве маска призывает Скелетов Воинов, и один из них вооружен Мечом Орка Хиро".

"Мечом Орка Хиро?"

"Он отдал скелету такое дорогостоящее снаряжение? Он что, наследник крупного клана?"

"Ох, как же я завидую. Если бы у меня было столько же денег как у него, то мой быуровень был..."

"Хахве маска. Держу пари, что каждый день он ест барбекю и запивает вином. А еще держу пари, что он пьет только импортный и самый дорогой кофе."

"Что за чушь... Я держу пари, что он уже давно устал от мяса, и вместо этого ест ложечкой красную икру, словно мороженное."

Чувство потери перебрало в их голове всевозможные варианты. Именно в этот момент.

"Ха?"

Один из игроков, слушающий в сторонке весь этот фарс, вдруг резко встал, словно что-то услышав.

"Группа Тюн прислала запрос о помощи".

"Группа Тюн?"

Группа Тюн.

Как и Семья Альто, все ее члены были близки к 100-му уровню. С этой группой из 5 человек, Семья Альто познакомилась неделю назад.

"Кажется мы являемся самой близкой группой к ним. Что будем делать?"

"Они не чужие нам люди. До этого они тоже нас выручали. Мы в любом случае собираемся в замок, так заодно и поможем им. К тому же, разве группа Тюн не сильнее нашей? У них ведь не должно возникнуть проблем с парочкой Темнокожих Троллей?"

"Они натолкнулись на Красноглазого?"

На их вопросы, парень воспользовался голосовым чатом, и после небольшой беседы он ответил.

"Это людоед, и они сказали что он носит шлем?"

"Что?"

"Если вы передумаете, то вот наш голосовой чат и пароль. Пожалуйста, присоединяйтесь к нам. Давайте помогать друг другу."

Он думал о словах, произнесенных лидером Семьи Альто. Он вспомнил адрес, данный ему игроком по имени Нил. Память у Хурокана не была слишком хорошей, но это запомнить он мог. Поисковые слова, Лес Парунг, а пароль 991. Если он не смог бы запомнить даже это, то у него были бы проблемы.

Он снова вспомнил, как отклонил их предложение.

Хурокан немного опустил голову.

"Полагаю, что я был немного категоричен в своем решении."

Он холодно отклонил их предложение, и вспомнил как отчужденно он выглядел.

К тому же, сейчас Хурокан желал присоединиться к ним, от того и вздыхал.

"Еще ведь не поздно, да?"

Конечно, Хурокан прекрасно знал об особенностях сообщества и их целях. Сообщества были подобно смазочным механизмам "Полководца". Сообщества помогали в самых

непредвиденных обстоятельствах. Иногда они имели гораздо больше преимущества чем гильдии. Гильдиям может потребоваться много времени, чтобы оказать тебе помощь, но сообщества всегда были рядом, потому что всегда состояли из игроков в том же регионе.

Часто случалось так, что сообщества перерастали в гильдии. А иногда сообщества были даже равны гильдиям.

Именно по этим причинам он отклонил их предложение.

У членов сообщества всегда имелись глубокие связи между собой. Поэтому, если он вступит, то неизбежно оставит в нем след. Что произойдет если они сблизятся? В этом не было ничего плохого. Но Хурокан боялся последствий.

"Ууухх."

Простонал Хурокан.

Буфшш!

Но заботы Хурокана резко испарились звуками взрывов.

Тудуум!

Хурокан повернул голову к источникам шума. Взрывы происходили на довольно отдаленном расстоянии, но все же они дошли до него. Хурокан был достаточно далеко от места, но он мог не только слышать взрывы, но и почувствовать их своим телом.

"О!"

Хурокан рефлекторно воскликнул.

Если бы такой взрыв произошел в реальности, то неизбежно вогнал бы окружающих в панику. Однако взрывы в "Полководце", были сродни маяку, указывающие на что-то интересное.

"Используемая сила не слишком велика?"

Вообще, заклинания используемые высокоуровневыми магами были очень зрелищными. В этом и заключались причины того, что существовали телепередачи показывающие только магов Топ-30 Гильдий и их заклинания. Демонстрация шла при помощи магии, но людей настраивающий весь процесс было очень много.

Однако магам не нравилось использовать заклинания подобного калибра.

"Итак, что же могло вынудить их использовать такие заклинания?"

Маги почти никогда не использовали подобные заклинания против обычных монстров, только если дело не доходило до рейд-боссов.

В основном у магов было очень маленькое значение характеристики магии. При поднятие своего уровня они в основном вкладывали все очки в интеллект. Если у них имеется достаточно денег, то их они тратили на предметы восстановления, чтобы покрыть дефицит в скорости восстановления маны. Поэтому все очки они вкладывали в интеллект.

Очевидно, что сильные магические заклинания требовали множество маны. Поэтому просто так никто не будет разбрасываться ими налево и направо. Самая худшая ситуация, это когда у мага кончается мана. Ведь какое-то время им придется просто сосать свои пальчики.

К тому же, действительно сильные заклинания могли повернуть ход сражения. Поэтому были здесь как положительные, так и отрицательные стороны. Магия не отделяла своих от чужих. Даже если вы в сторонке размахиваете мечом или заклинаниями, неправильно нацеленный навык мог нанести урон и своим. Именно так "Полководец" и работал.

Что произойдет, если сильный магический навык приземлится рядом с союзниками? Подобное не простят одной лишь оплатой ужина.

И вот подобный магический навык только что пришел в действие.

"Мммм..."

Хурокан не пропустил этот факт.

"В начале это произошло в момент моего прихода сюда, и сейчас..."

Изначально, обычный игрок не стал бы углубляться в это. Ведь только что было использовано действительно сильное заклинание! Поэтому игроки не стали бы думать о посторонних вещах.

Однако Хурокан отличался. В реальном мире он был жалким и несведущим, но в "Полководце" Хурокан имел знания и опыт значительно превышающий остальных. Его чутье было лучше чем у животных.

То же происходило и сейчас.

В голове Хурокана происходила постановка ситуации.

"Четыре дня назад."

В первые дни приезда в Лес Парунг, Хурокан уже видел подобные взрывы. Тогда взрыв тоже являлся результатом использования сильной магии. Изучив ситуацию он понял, что группа сражалась с рейд-боссом, они использовали магию на Красноглазом, чтобы купить себе немного времени.

В итоге в тот день Красноглазый был убит.

Это было 4 дня назад. Теперь прозвучал еще один сильный взрыв. Вполне может быть, что Красноглазый воскрес и какая-то группа снова пошла на него.

Однако требуется знать одну очень важную вещь. На повторное воскрешение Красноглазого Огра уходит 7 дней. Если Красноглазый был убит 4 дня тому назад, то кто и почему сейчас использовал подобную магию?

"Красноглазого сейчас здесь быть не должно."

Он был в этом уверен. Во всем лесу он был только один. Именно по этой причине Хурокан хотел присоединиться к сообществу. Как только Красноглазый воскреснет, ему станет очень тяжело охотиться в Лесу Парунг. Поэтому он должен будет получить ответ, до того, как это произойдет.

Итак, вернемся к вопросу, кто и почему использовал столь сильное заклинание?

Конечно, вполне возможно, что кто-то решил одним ударом снести большую группу монстров.

"Нет. Здесь нет ни одной группы, которая будет собирать монстров при помощи приманки. И тем более нет идиотов, которые целенаправленно будут искать группы монстров."

Хурокан вспомнил все группы и гильдии в этой локации, и он не помнил, чтобы кто-то охотился подобным образом. Подобный метод здесь не зайдет. Это место и так переполнено монстрами, и кто-то решил использовать метод приманки? Из десяти попыток, несколько как минимум будут неудачными. А несколько таких неудачных попыток, отправят вас на двухдневный отпуск.

"Значит ли это, что появился какой-то очень сильный монстр?"

Это был единственный вывод к которому он пришел

Хурокан надел свой капюшон.

[Активирован навык Комплекта Скрытого Охотника "Скрытый Охотник".]

Его присутствие стало слабым, а тело стало легким.

Хурокан начал перемещаться тихо и легко, словно охотничья гончая.

Когда Группа Тун послала запрос о помощи, первыми прибывшими к ним была Семья Альто, ближайшая к ним группа.

Однако увидев Группу Тун в окружение монстров, они не стали спешить к ним на помощь. Они скрылись между черными деревьями чтобы оценить ситуацию.

Увидев все это, их инстинкты пришли в действия.

"Фух. Вам не кажется, что это слишком?"

"А мы не умрем если присоединимся к ним?"

"Что это черт возьми? Что это за ублюдки?"

Ситуация была хуже, чем ожидалось.

Они сразу увидели как минимум 8 Темнокожих Троллей. К тому же их окружали их шестерки. Их было около 20, и их нельзя было игнорировать.

"Эй. Почему они носят броню?"

"Возможно, они заключили союз с монстрами из Булкаса"

"Ты думаешь сейчас подходящее время для шуток?"

"Эм, извини..."

К тому же, монстры были вооружены. И экипировка их выглядела довольно хорошей... по крайней мере выглядела она лучше, чем у большинство игроков. Их снаряжение были чистым и блестящим. На них не было следов от сражений. К тому же у Темнокожих Троллей не было их обычных дубинок. Вместо этого они орудовали тупыми стальными мечами.

Но было еще кое-что. Было существо, которое обратило на себя их внимание гораздо больше, чем группа Темнокожих Троллей.

"Это он."

"Это огр, носящий шлем."

Был он 5-метровой высоты. Обычно огры ходили сверкая своими мышцами, но этот был облачен в серебряную броню. И самым примечательным были его глаза, смотрящие через щели его рогатого шлема. Его глаза были смесью красного и черного.

Всего монстров было 30.

5 игроков группы Тун были окружены 30-ю монстрами. Маг и священник находились за магическим щитом. Танк принял полное благословение и изо все сил старался заблокировать всех монстров надвигающихся на их группу.

Их строй долго не выдержит.

Если Семья Альто хочет им помочь, то нужно было выдвигаться немедленно.

Однако они никогда прежде не видели подобных монстров. К тому же их было 30. В семье Альто тоже было лишь 5 членов, так что если они выйдут, то скорее всего тоже не смогут ничем им помочь.

Даже сейчас, Семья Альто продолжала пристально следить за ситуацией. Они старались собрать столько информации, сколько могли.

В конце концов кто-то сделал замечание.

"Глаза людоеда не красные. Мне кажется это смесь красного с черным?"

"Черным?"

"Он находится под властью Скверны?"

"Но разве Оскверненный Граф не был убит?"

"Даже если Оскверненный Граф убит, это не значит что сама скверна истреблена. Я могу точно сказать, что это Квестовый монстр из сюжетной линии."

Даже среди всего этого хаоса, они смогли вынести для себя несколько подсказок. Семья

Альто определенно была достойна своих почти 100-ых уровней. Конечно, если сейчас они выдвинутся на помощь к Группе Тун, то вполне вероятно, что уже очень скоро они смогут полностью взять 100-ый.

"Если бы мы могли прочистить им путь..."

"Ну допустим мы сможем открыть им дорогу. Что будет, если и агр перекинется на нас, кто потом будет перетягивать их агр на себя с уже нас?"

"Кто-кто, танк конечно же..."

"... серьезно. В следующий раз, когда я буду начинать новую игру — сразу стану магом."

Группа Тун была окружена группой монстров. Если Семья Альто хочет им помочь, то им придется рискнуть своими жизнями. Для начала, им потребовалось бы очистить им путь, а это значило перетянуть на себя агро. Но как сложится ситуация в дальнейшем, они не имели не малейшего понятия.

Сейчас в их словах вертелись лишь слова "GameOver".

Это было нелегко.

К тому же они все были в шаге от становления 100-ми уровнями. Эти 48 часов отдыха, будут сродни для них 48-мим дням.

Семья Альто переглянулась с друг с другом.

"Черт. Я действительно не хочу умирать..."

"Проигнорируем их и уйдем?"

"Но мы действительно с ними не чужие люди. Когда мы говорили им, что у нас заканчивается экипировка, они поделились ею с нами, даже зелья отсыпали нам."

"Они были хорошими ребятами..."

Они не хотели выходить.

Но и уходить они тоже не желали.

Пока они раздумывали над своей ситуацией, священник, до этого разговаривающий с ними, снова заговорил.

"Члены Группы Тун уже видели нас."

Их заметили?

Их лица стали темнее. Теперь они не могли сбежать отсюда, словно ничего не видели.

"Что они говорят?"

"Говорят, что сбежать отсюда будет очень трудно, поэтому сказали нам убегать. Они не хотят наших напрасных смертей."

Услышав их слова. Семья Альто сразу же приняла решение.

"Что за с*кин сын. Он действительно знает как оскорбить человека."

"Будет просто непростительно, отступить после таких слов..."

"Давайте сделаем это. Используем заклинания чтобы очистить им путь. Большим мы им не сможем помочь."

Семья Альто тоже была группой игроков ценивших романтику "Полководца".

...

Когда Хурокан прибыл, ситуация была уже в хаосе. Десять игроков вступили в сражение против группы монстров. Хурокан заметил, что эти 10 игроков разделились на три фронта и сражались независимо друг от друга.

Это было не очень нормальным строем.

Это было...

"Они попытались спасти их, но вместо этого тоже были втянуты в сражение."

Они не планировали присоединяться к их сражению, но зачастую ход битвы нельзя было предсказать.

"Они попытались заклинаниями отвлечь на себя группу монстров. Но к моменту, когда они все осознали, они уже были окружены..."

Хурокан быстро оценил ситуацию. Вообще ему не обязательно было это делать. Ведь это было не важно. Самым важным сейчас, это его следующий шаг.

Наблюдая за всем происходящим, Хурокан вел себя сдержанно. Благодаря эффектам от навыка Скрытого Охотника, присутствие Хурокана было минимальным.

Именно поэтому...

"Моя жопа не сдвинется с этого места..."

Мысли Хурокана были хитры. Он решил остаться на месте и ничего не предпринимать.

Да, это было невежливо, но законном не запрещено и на 95 % безопаснее. Это было право каждого игрока, забрать вещи с тел уже погибших. К тому же это были потенциальные трупы игроков в шаге от 100-го уровня. Их экипировка будет точно не меньше 80-го уровня. Любая редкая экипировка с их часов уйдет как минимум за 1000 золотых за каждую. У него имелась возможность за раз заработать месячную зарплату начальника крупной компании. Кто станет упускать подобную возможность?

Если бы эти игроки хоть немного насолили Хурокану, то за приближением их смерти, он наблюдал бы с попкорном в руках.

"Я должен выцепить хотя бы одного."

Однако текущая ситуация немного отличалась.

Для начала эти игроки никогда не вредили Хурокану.

"Я уверен."

Группа монстров, на которых наткнулись игроки, определенно были целью задания Майюнга.

"Они являются частью армии Оскверненных Монстров, которых Аморальный Принц хочет создать."

Хурокан был хорошо с ними знаком.

Игроки "Полководца" вели ожесточенное сражение с Армией Скверны Аморального Принца. Хурокан не играл в сражение ключевой роли, но он вместе с "Хахве маской" он тоже вел с ними сражение. Он сражался с многочисленными шестерками.

Хурокан мучился над своим следующим шагом.

"Я должен выцепить вон того."

Он заметил огра со шлемом. Если он не сможет одолеть его сейчас, то следующей возможности у него не будет. Когда эти игроки умрут, все сразу же узнают об Огре со Шлемом.

Все игроки здесь наверняка уже сталкивались с заданиями с основной сюжетной линии, так что они должны были знать ее ключевые особенности. Заметив глаза Огра, они сразу же все поймут. Поймут, что этот огр является подсказкой в основном сюжетном сценарии.

Если все это станет известно, то Топ-30 Гильдий сразу же сделают свой шаг.

Если он хочет действовать, то сейчас был самый подходящий момент. К тому же, эти 10 игроков хоть и в опасности, но не слабы. Они были в шаге от становления игроками 100-го уровня. Они были очень сильны, и сейчас желание выжить в них горело как никогда ярче. Если им удастся выжить, то они наверняка будут очень благодарны.

В конце концов у них имелись манеры, и им было не чуждо чувство романтизма.

"Если я присоединюсь к сражению... то мне удастся заполучить его."

Хурокан снял капюшон. Тьма рассеялась, обнажая его хахве маску. Сила Скрытого Охотника отступила. Его ноги стали тяжелее, а его присутствие сильнее.

"В них горит пламя романтики. Любой посторонний мог бы сказать, что это будет очень трудной задачей, но несмотря ни на что, они решили помогать своему сообществу."

Под хахве маской Хурокана появилась улыбка.

"Они Игроки с большой буквы. Так что, если я спасу их от смерти, они ведь отблагодарят меня, да?"

'Айго.'

Два товарища стояло вплотную. У танка Нила был большой щит, достаточно большой, чтобы покрыть все его тело. Он слышал звуки ударов о его щит. Словно тиканье часов, они отсчитывающие секунды до его смерти.

"Черт!"

План был прост. Они планировали использовать свое сильнейшее заклинание, чтобы убрать монстров на пути у Группы Тун. А Группа Тун использовала бы эту возможность, чтобы сбежать. Если все станет хуже они просто отступят. Все было просто.

Они использовали магическое заклинание. Это была Редкая магия 90-го уровня, огненного типа. Огненный Бульдозер. Пятиметровый огненный медведь рванул в сторону монстров. Огненный Бульдозер был самым подходящим заклинанием для уничтожения периметра.

Было это довольно эффективно. Темнокожие Тролли с доспехами и без, все были снесены Огненным Бульдозером. Проблема возникла из-за оставленного огненного следа. Огр со Шлемом наступил на огненную дорожку.

"Этот ублюдок слепой? Зачем он наступает туда?"

Они намеренно старались не вызвать на себя агр Огра со Шлемом, поэтому никак не ожидали что он сам наступит на огонь.

Наступив на огонь, Огру нанесся магический урон, после чего его агр сразу же перекинулся на мага. Заревев, Огр устремился на мага.

Действовал он шустро и проворно. Его огромное тело передвигалось так быстро, что все это было больше похоже на иллюзию. Сократив дистанцию, он высоко замахнулся мечом. Он планировал быстро избавиться от противника.

Так как у магов были проблемы с выносливостью, то его бы догнали, даже если бы он побежал. А это значит, что танку Нилу, придется его заблокировать. Нил говорил, что они сразу же отступят, но как он мог отступить, когда его семья в опасности. Он не мог оставить их и сбежать. Священник стоял позади Нила. Они решили остаться, так что остальные трое тоже не могли отступить.

В конечном итоге, Семья Альто тоже была окружена

Группа Тун попыталась сбежать, но их разделили на две части и снова окружили. К счастью для группы Тун, у них было два танка. В обеих группах оказалось по танку. Будь все иначе, то одну из групп уже бы уничтожили.

Так все и прошло, до данного момента.

"В любом случае, эти монстры очень хорошо работают в группе."

Даже в такой критичной ситуации, Нил продолжал анализировать ситуацию. Это была роль танка. В сражениях, танки стягивали на себя ближайших врагов. Если танк не сможет

сдержат натиск противника, то маг и священник погибнут. Если погибнут священник или маг, то танк тоже долго не протянет. Но танк был на передовой, так что погибать будет первым именно он.

По мнению Нила, этими монстрами что-то управляло. Их действия были ненормальны.

Это было видно, когда монстры начали образовывать круг. Работали они очень слаженно. Именно по этой причине, их группа очень быстро была окружена монстрами.

С другой стороны, это так же была и их слабость.

'У команды сформировать круг, высший приоритет.'

Монстры в начале должны были образовать круг, а уже потом сражаться.

Поэтому лишь немногие монстры нападали на игроков. Остальная часть группы, вместо сражения, держала периметр.

Это ясно показывало назначение этих монстров. Нил и остальные члены группы быстро просекли эту фишку, поэтому стали защищаться только от атакующих монстров. Они не атаковали периметр, чтобы случайно не перетянуть на себя агро.

"Нам очень повезло, что это просто игра."

Это было возможно, потому что они находились в игре.

В реальности, если у противника имелось достаточно людей для окружения периметра, то сразу же после его формирования, командующий приказал бы атаковать.

Если бы такое происходило бы и в игре, то трудность ее возросла бы в разы.

Поэтому они ждали для себя новой возможности.

Если появиться очередная группа, то они начнут окружать и ее тоже.

Проблема была в том, что остальные группы были слишком далеко. Поэтому надежды на них почти не было.

"Был бы здесь кто-нибудь еще..."

Мысли Нила, были сродни молитвам.

И в этот момент...

Тудум.

Кто-то действительно вмешался.

Звуки взрыва раздались со спины Нила. Нил не стал удивляться, он понимал, что у него не было на это времени, ведь это был их единственный шанс.

После взрыва, периметр начал немного рваться. Монстры начали выбегать, чтобы окружить новую группу. От того периметр стал менее плотным.

И Нил знал, что нужно делать.

"Поспешите собраты!"

Вместо побега, они должны были сгруппироваться. Если сейчас их снова разделят, то все они умрут. Их уничтожат один за другим.

Но если они соберутся, то вместе их станет 10! И у них будет 3 танка на передовой.

К тому же, если подоспевшая к ним группа будет состоять из 5 человек или более, то у них не будет трудностей в этом сражении. Они смогут продержаться.

Если они соберутся, то несомненно смогут выжить.

"Группируйтесь! Группируйтесь!"

Остальные две группы тоже подумали об этом. Они играли в "Полководец" больше года, поэтому они были опытнее большинства игроков. Все они начали играть в "Полководец" в надежде на хорошее будущее. Поэтому, никто из них не являлся трусом.

Они очень быстро сгруппировались.

В момент, когда к ним присоединились маги и священники, по танкам пришлось атаковать орков и троллей. Однако на этом их игра не закончилась. Они сформировали треугольную формацию, где на каждом углу были танки, а маги и священники находились в середине.

Началось исцеление.

"Черт. Как же я рад вас видеть."

"Я тоже. Никогда бы не подумал, что буду так рад нашей встрече."

"Мы сказали вам уходить, и все же вы здесь. Почему?"

"Кто говорил что мы делаем это бесплатно. Я, несомненно, потребую справедливую компенсацию!"

"И... исцелите меня."

"В любом случае, кто это были?"

Начались разговоры. Это был краткий момент, но всех переполняли эмоции. Они находились в трудном положении, но никто не прекращал разговаривать. Даже танки, занятые блокировкой ударов орков и троллей, пытались подслушать разговор, задаваясь тем же вопросом. Кто же это все-таки был?

И в этот момент кто-то сказал.

"Это Хахве Маска!"

Эти слова объединили всю атмосферу, их чувства и слова взорвались в беспорядочной манере.

...

Каждая из них стоила 50 золотых. Костяные Бомбы были очень сильны, 10 таких хватит чтобы встряхнуть все поле сражения.

Когда поле битвы задрожало, Темнокожие Тролли заметили нового врага. После чего вся бронированная группа монстров повернулась, чтобы посмотреть на него. Все они посмотрели в направлении Хурокана, позади которого шла целая линия из 11 Скелетов Воинов и 5-метрового Голема.

Каждый Скелет Воин отличался друг от друга. На 7-ми Скелетах Воинах были Шлемы Безумия. 4 Скелета Воина носили Костяную Броню. Из-за ранга навыков и ограничений в мане, все они выглядели по разному. Однако всех их объединяло одно.

Хурокан был их мастером и учителем.

Щелк, щелк.

Хурокан щёлкнул пальцами и Скелеты Воины устремились прямо на монстров.

Скелеты со Шлемом Безумия были самыми быстрыми.

Скелеты Воины были бесстрашны. Их не волновала ни сила врага, ни их огромные мечи устремленные на них. Они ничего не боялись. Скелеты Воины проворно уклонялись от приближающихся к ним мечей. А уклонившись, продолжали атаковать противника.

Чооонг!

Мечи и броня непрерывно сталкивались с друг другом.

Скрежет!

Продолжительные визги металла раздавались по всей округе.

И это была не симфония звуков, а настоящий хаос. И посреди всего этого хаоса бежал Хурокан. Чтобы преодолеть периметр из монстров, он на бегу наступил на одного из троллей и подпрыгнув высоко в небо, изящно приземлился на землю.

Он встал прямо перед треугольной формацией двух группы.

После чего сразу же заговорил.

"Вы должны оправдать мое затраченное время. Помогите мне поймать Огра со Шлемом."

Прямо.

Это не был вопрос. Это был почти приказ. Эти слова не понравились членам группы. Однако они сильно не злились.

"Что от нас требуется?"

Слова Хурокана были верны. Он спас их, а значит они должны были хотя бы восполнить ему его затраченное время.

Единственный вопрос оставался лишь в том, могли ли они доверять навыкам Хурокана. Но к счастью, это тоже была не проблема. Все присутствующие уже видели его в деле.

"Мне нужен бой 1 на 1."

Все они видели ролик соло-рейда Хурокана на Воина Медведя. Любой интересующийся "Полководцем" видел его. Если бы после всего увиденного подозревать Хурокана в отсутствие навыков, то что уж говорить обо всех остальных. Если начать сравнивать себя с ним, то у вас разовьется комплекс неполноценности.

"Он действительно сможет это сделать?"

Огр со Шлемом был явно сильнее Воина Медведя. Ведь он был близок к 100-му уровню. Вполне вероятно, что у Огра со Шлемом самый высокий уровень среди всех присутствующих.

Что мог ему сделать некромант вроде Хурокана. Если бы он был мечником, при чем обязательно атакующего типа, то при использовании определенных навыков, он бы может и смог атаковать его. Мечники-дамагеры могли наносить урон сопоставимый с магами. Однако трудно было ожидать подобного от некроманта.

Даже если им удастся создать для них ситуацию 1 на 1, Хурокану все равно будет трудно нанести урон по Огру со Шлемом.

"Для начала я уничтожу его броню. А уже после этого начну атаковать непосредственно его."

И Хурокан прекрасно понимал это.

Он тоже не хотел сражаться с ним 1 на 1. Он просто планировал уничтожить его броню. Если он сможет это сделать, то нанесение урона не будет проблемой, у него для этого было множество способов. Ну а так, как он уже решил воспользоваться двумя этими группами, то никаких проблем возникнуть не должно.

На данный момент количество нанесенного урона не имело значение. В зависимости от жизней Огра со Шлемом, он начнет вступать в различные фазы и использовать различные навыки. И никто не знал какие. Поэтому все должно было пройти точно также как с Воином Медведем. Требовалось уничтожить всю его броню до того, как он войдет в конечную фазу.

Когда сражаешься с неизвестным монстром, всегда нужно следовать этому плану.

Все игроки здесь были в шаге от 100-го уровня, так что им не нужно было объяснять все тонкости стратегии. Они и так все сами знали, потому дальнейших вопросов не последовало.

С ситуацией разобрались.

Хурокан указал пальцем на священника.

"Благословение."

"А?"

Священник ошеломленно наклонил голову вперед. После чего Хурокан добавил.

"Пожалуйста."

"А..."

Священник наконец начал использовать на Хурокане благословение, с неловкой улыбкой на лице.

Сражение Скелетов Воинов с Троллями и Орками выглядело захватывающе. Каждый Скелет Воин сражался с монстром 1 на 1. Для каждого некроманта, развернувшаяся здесь сцена была словно мечтой.

Но даже при всей этой зрелищности, результаты были плачевны.

Скелеты Воины могли оставлять вмятины на броне монстров, но на этом все. Монстры даже не утруждались в блокировке их атак. Их били по броне, так что они даже боли не чувствовали.

С другой стороны, для Скелетов Воинов даже один удар был критичным. Они прекрасно уклонялись, но один единственный удар отделял от них по куску тела. Ситуация с теми, на ком была Костяная Броня была получше, но лишь немного. Остальные без защиты, после каждого удара выглядели все хуже и хуже.

Голема это тоже не обошло стороной. После увеличения в ранге, он увеличился в высоте. Время от времени Голем ударами отбрасывал назад Орков и Троллей, но это не сильно вредило им. А вот тело Голема, после каждого удара, разрывало все больше.

Скелеты Воины уничтожались один за другим, а вот со стороны монстров еще никто не погиб.

На данный момент, они могли лишь выиграть время.

Но этого было достаточно. Скелеты Воины и Голем отвлекли в общей сложности 12 Троллей и Орков. И делали они это достаточно долго.

У Группы Тун и Семьи Альто появилась маленькая передышка и они не потратили это время впустую.

"Хорошо. Выступаем!"

"Раздавим этих ублюдков!"

"Скелеты Воины превосходно сражаются. Нам тоже следует постараться!"

Первыми вступили в бой танки. Если до этого они были в треугольном построении, то теперь они наступали полукругом. Они стеной надвигались на монстров.

Вшух, тудум!

Когда танки вышли вперед, маги начали творить заклинания.

Первым заклинанием было Поле Огня.

"Сначала отведайте моего огонька!"

Один из магов приложи руку к земле. После чего огонь с его рук начал распространяться во все стороны.

Звуки горящего пламени.

Против затяжных сражений с ордами монстров Поле Огня показывала себя особенно эффективно. Он не наносил много урона за раз, урон начинал накапливаться постепенно.

В это же время в воздух стал поднимать водяной шар размером с человека.

"Огонь!"

Плавающий шар в момент превратился в огромную водяную стрелу и по команде мага, исчезла.

Шаровая стрела!

В ней содержалась сила уничтожать броню. У нее была очень сильная проникающая способность, которая атаковала в самые слабозащищенные места противника. К тому же, эта

атака приходилась с неба, потому она имела широкий радиус применения.

Последний маг применил магическую молнию. Он послал постоянный поток магических молний низкого уровня, под названием Электрошокер. Все монстры приблизившиеся в танкам, будут поражены электричеством. Поэтому Темнокожие Тролли и Черные Орки, постоянно атакующие танков, оглушались на 1 секунду.

Священники тоже не сидели сложа руки.

"Святой Металл закончится через 30 секунд. Тридцать секунд, Нил!"

"Магия Кипящей Крови входит в обратный отсчет. У меня мало времени, замените меня! 10, 9, 8..."

"Нил 80 %, Пийонг 79 % и Тюдор 81 %. Конец отчета."

Роль священников в играх была очень важной. Священники должны были отсчитывать время благословений наложенных на танков. Если благословения внезапно закончатся, то танка крошат на куски. Также, в их задачи входило следить за уровнем их жизней. На более поздних этапах игры, один священник может накладывать до 10 благословений. Их игра быстро превращается в аналитический центр. Представьте себе штурвал самолета со всеми его приборами — примерно так и начинает выглядеть игра за священника.

Священники всегда были чем-то заняты, и эти дела не дадут им задремать.

Семья Альто и Группа Тун действовала очень слаженно, словно уже очень давно работают в паре. Монстры начали погибать один за другим.

Именно тогда Хурокан и сделал свой шаг.

...

Он надел свой капюшон и активировал навык Скрытого Охотника. Он быстро приблизился к Огру со Шлемом. Агр монстров был сосредоточен на других местах, поэтому навык Скрытого Охотника позволил ему незаметно проскользнуть. Был лишь один монстр, от взгляда которого он не смог ускользнуть.

Посреди поля сражения, спокойно стоял лишь один монстр, Огр со Шлемом.

Он сразу обнаружил приближение Хурокана, поэтому подготовился.

Когда Хурокан подошел на расстояние удара, монстр опередил его и атаковал первым.

Тудум!

Меч Огра со Шлемом приземлился на землю. Земля затряслась по швам, словно от удара метеорита, а на месте удара образовался кратер.

Этот пробирающий до костей звук, ясно демонстрировал силу его удара.

Однако Хурокана в кратере не было.

Хурокан ловко избежал удара меча и обошел Огра сзади. Огр развернулся, чтобы последовать за Хуроканом. Вместе с ним, начал поворачиваться и его меч.

Свист!

Послышались звуки тяжелого разрезания воздуха. Пока Огр разворачивался, Хурокан рубанул его мечом по задней части коленного сустава.

Дзинь!

Удар прошел, но проник не слишком глубоко. После него осталась лишь легкая царапина.

"Два раза? Нет, мне нужно ударить три раза..."

Закончив свое движение, Хурокан мгновенно увеличил дистанцию с Огром.

Огр впился взглядом в Хурокана. Хурокан же наоборот, пытался его избежать. Избежав его взгляда, Хурокан оценил броню ублюдка.

"Хммм."

"Я могу нанести по ней удар, но пробить ее я вряд ли смогу."

Если он хотел уничтожить его броню, то ему требовалось знать ее слабые стороны. Но у него не было такой информации. Хурокан не знал точки опоры на этой броне.

У него нет выбора, придется ему идти самым трудным путем!

"Обратный отсчет!"

Громко прокричал Хурокан.

После его крика, огонь по всему полю битвы начал угасать. Магический поток поддерживающий его состояние был перекрыт.

"10, 9, 8!"

И начался обратный отсчет.

Монстр не мог знать, к чему все это велось. А в это время Огненный Бульдозер уже бежал прямо на него. Огр был сосредоточен лишь на Хурокане, поэтому он не заметил его.

Бабах!

Прозвучал оглушающий грохот от столкновения двух гигантских существ.

Гууооооох

Огр со Шлемом испустил сильный крик. Его крик мог значить одно — Огр использовал навык. Маг в это время находился очень далеко, но даже так, он все равно тяжело глотнул! Пристального взгляда Огра было достаточно, чтобы поселить в нем страх. И Огр побежал прямо к нему.

В этот момент Хурокан использовал Костяную Бомбу, которую он так тщательно оберегал. Костяная Бомба, стоимостью в 300 золотых, полетела прямо на Огра.

БУМ!

Силы Костяной Бомбы было достаточно, чтобы Огр вновь переключился на Хурокана. Он даже не стал готовиться к атаке. А просто взмахнул мечом в сторону Хурокана.

Хурокан мгновенно побежал ему навстречу и пробежал у него между ногами. Спустя буквально секунду, Хурокан уже стоял позади Огра. После этого Хурокан увидел подарок, оставленный Огненным Бульдозером. Он увидел трещины, которых до этого там не было.

После прошлых событий, в его броне оказалось множество щелей.

И увидев эти промежутки, Хурокан сразу же пришел в движение.

Вшух!

Он ударил мечом прямо в одно из щелей.

[Огр со Шлемом попал под эффект Проклятья Замедления.]

[Огр со Шлемом попал под эффект Призрака Коррозии.]

[Огр со Шлемом попал под эффект Метки Демона.]

На него посыпались проклятья.

Хурокан коварно улыбнулся.

...

В момент, когда у игрока в "Полководце" характеристика силы достигает определенной отметки, ему становится очень легко управлять своим телом. В реальности, вы не сможете удержаться за вбитый в стену гвоздь. Однако в "Полководце", когда сила достигает определенной отметки, подобные вещи становились плевым делом.

Достигнув такого уровня, игрок мог кулаком создать в стене трещину, и просунув в нее всего один палец, держаться прямо на нем.

Конечно, чтобы продержаться подольше, требовалось иметь определенные навыки.

Тело монстра постоянно перемещалось. Хурокан был похож на храброго ковбоя, оседлавшего дикого быка, вот только эта ситуация меркла по сравнению с нынешней.

В любой момент могло произойти что угодно. Жидкость стекающая со спины Огра могла быть как потом, так же и ядом. Его тело может внезапно возгореться или же наоборот заледенеть. Да из его спины вообще мог внезапно вырваться чужой! Ведь о монстре ничего не известно.

Человек, если увидит на спине жука, станет отмахиваться от него и вертеться, чтобы снять его прочь. Также и монстр пытался сбросить со своей спины вредителя.

Поэтому в таких ситуациях требовалось быть гибким. Человеку нужно было адаптироваться к быстро сменяющейся ситуации.

И во все "Полководце", Хурокан в этом был лучшим.

"Если я не смогу это сделать, то хер мне, а не жратва!"

На это ушло 8 минут и 33 секунды.

Хурокан наконец-то снял с Огра его броню. Он не нападал на его особые точки. Это было похоже на распечатывание конверта. Для начала требовалось пробить дыру в запечатанном месте, а уже от нее начинать распаковывать конверт. Для всего этого была необходима грубая сила и безрассудность. Иного выбора, чем сделать это, у Хурокана не было.

Потребовалось целых 8 минут, чтобы снять один лишь нагрудник. Его наплечники, рукавица, шлем и поножи все еще оставались на месте. Был снят лишь его нагрудник, прикрывающей его мускулистый торс.

Со стороны результат мог показаться чуть ниже предъявленных ожиданий.

Но если бы вы являлись игроком "Полководца", то вы бы ни в коем случае о таком не подумали бы.

"Он еще более невероятен, чем на просмотренных мною видео."

"И это некромант? А я тогда кто, Дед Мороз что ли?"

Хурокан продемонстрировал невероятные способности.

Конечно, пока Хурокан находился на фронте, остальная часть игроков тоже не сидела сложа руки. По ходу сражения они значительно уменьшили количество монстров. К тому моменту, как Хурокан снял с Огра броню, они разделались с 4 Троллями. А Орков осталось вообще только 9.

Они сократили количество монстров вдвое.

Семья Альто и Группа Тун были определенно опытными игроками. Конечно, нельзя было проигнорировать и роли скелетов с Големом в этом сражении.

Хурокан поставил на кон все.

Он не поскупился на предметах. Поэтому Семья Альто и Группа Тун тоже использовали все свои расходники, чтобы прикрыть его. Они ничего не утаили. Если посчитать количество затраченных вещей в этом сражении, то на эту сумму можно было с легкостью купить недорогой автомобиль.

Когда все монстры кроме Огра были убиты, началась настоящая жатва.

"Еху. Мы наконец-то дошли до финала!"

"Мы сняли обертку, осталось только съесть конфетку!"

Маги стали произносить крупные заклинания. Шаровая Стрела пробила толстую шкуру Огра. Но последующее Копье Молнии заставила Огра позабыть о своем гневе.

"Я посылаю Бульдозера!"

Посылая сильные заклинания один за другим, маги непрерывно использовали восстанавливающие леденцы. Это нанесло сильный урон по Огру.

Однако не думайте, что Огр ничего не делал.

С каждым попаданием заклинания, он начинал бежать прямо на магов. Танкам приходилось рисковать своими жизнями, чтобы прерывать его ужасающие рывки.

"Черт, дерьмо!"

Бывали случаи, когда его рывком танков отбрасывало в стороны.

"Исцеление! Исцеление!"

"Секунду!"

Танки понесли значительный урон, но они продолжали блокировать Огра. А пока они тянули время, Хурокан продолжал действовать. Хурокан нанес удар по спине Огра, от чего тот в гневе развернулся к нему.

С накоплением ран, действия Огра стали меняться.

Когда его жизни упали ниже 70 %, он использовал рев чтобы активировать Страх. Оно уменьшало общий уровень характеристик на 30 %.

"Это Страх!"

"Было бы странно, если бы у него его не было!"

Он даже использовал опасный навык, под название Бросок Кинжала, и все чтобы ранить двух магов.

"Этот сумасшедший. Он просто бросил его? Он совсем охерел?"

"Коо-Роо. Ты в порядке?"

"Ух. Едва выжил. У меня осталось лишь 2 % жизней."

"А ты довольно сдержан, для едва выжившего."

"Фух. Еще бы 1 %. Эй, поторопитесь и исцелите меня."

"Подожди. На исцеление висит перезарядка..."

"Что? Эй. Эй!"

"Я шучу."

Когда уровень его жизней упал за 40 %, он активировал Стальную Кожу. Кожа монстра, стала тверже брони.

"Не атакуйте магией! В таком его состоянии, мы не сможем перехватить с него агр!"

"Мы должны высосать из него кровь, путем мелких нападений!"

"Ура! Мы наконец-то можем немного отдохнуть!"

"Умф. Ох уже эти гребанные маги."

"Если у тебя с этим какие-то проблемы, то просто пересоздай персонажа."

Когда уровень жизней Огра упал ниже 10 %, он вошел в состояние Гнева, именно тогда он начал в полную меру демонстрировать всю свою боевую мощь.

"Айго!"

"Нил полетел! Он птичка!"

"Это первый раз, когда я вижу чтобы кто-то взлетел."

"Что за силище.... Это сумасшествие."

"Парни, вам придется уклоняться самостоятельно! Танки больше не в состоянии заблокировать его атаки!"

Единственный его удар, сдувал танков словно пылинки. У всех прокатились мурашки, от осознания, насколько трудным будет сражение. Кто приблизится к монстру, который отправил в полет даже танка?

Конечно это он.

"Кажется, сегодня вечером я буду есть огрытину."

Хахве маска Хурокан, принесет Огру со Шлемом его смерть.

Окружение было заполнено трупами Темнокожих Троллей и Черных Орков. Огр со Шлемом лежал мертвым на земле, словно труп короля. Его тело было крупным. Чисто логический, все понимали, что он был уже мертв и ничего не сможет им сделать. Однако, его величие осталось при нем и его трудно было игнорировать.

Хурокан, Семья Альто и Группа Тун, все молча смотрели на труп Огра.

В их головах вертелось множество мыслей.

"Мы действительно избежали лап смерти. Если бы я помер здесь, то вероятно начал бы пить до потери сознания."

Члены Группы Тун радовались уже тому, что они остались живы.

"Нам действительно подарили второй шанс на жизнь. Нам очень повезло. Я никогда не ожидал, что Хахве маска придет к нам на помощь. Однако кажется, что он помогал нам не за даром. Он определенно потребует что-то или же заключит с нами какое-то соглашение? Что же он может спросить у нас?"

Семья Альто тоже радовалась тому, что они выжили, однако они беспокоились о том, во сколько же обойдутся им их жизни.

Последним был Хурокан.

"А он однако большой. Его размер сопоставим с Големом. Он как минимум 5 метров в высоту. Если я освежую его, то все материалы станут настоящим мешком с золотом. И как мне все это присвоить? Если я все присвою, не будет ли это слишком? Однако, если быть честным, то разве все это не мое? Нет, конечно же все это мое. Конечно. Именно я первый на него напал, а также снял с него броню. Я даже нанес последний удар, так что конечно же все это мое! Я так же должен получить большую часть за убийство его сошек."

Как бы присвоить все это себе? Это единственная мысль, которая вертелась у него голове.

Каждая группа была в своих мыслях. Первыми заговорившими была Группа Тун. Они немного разобрались в своих мыслях. Все 5 членов Группы Тун повернулись к остальным 6 людям и поклонились.

"Благодарим вас за помощь."

Прежде всего, они выразили свою благодарность. Они избежали лап смерти, так что не могли не чувствовать благодарность. Семья Альто помогла им, несмотря на опасность. Хурокан даже не был членом Сообщества, и все же, будучи совершенно посторонним человеком, он тоже помог им. К тому же все они были у порога 100-го уровня, от того их благодарность была лишь сильнее.

Они, несомненно, должны были бы прояснить всю ситуацию, и их действия должны были показать всем их благодарность.

"Так как мы все здесь были на пороге смерти, мы не станем ни на чем настаивать. Мы не будем претендовать на тела монстров, все они ваши."

Услышав их слова, на лице Хурокана растянулась широченная улыбка. Это произошло очень быстро, его рот вообще растянулся не пропорционально лицу. Однако она также быстро исчезла, как и появилась.

"Ан Джэюн. Контролируй свои эмоции!"

Хурокан быстро сжал себе рот и начал его массировать. К счастью, никто не заметил

его широченной лыбы. Улыбка на его лице была стерта, но улыбка на сердце так и осталась.

"Да-да. Все правильно, вы сделали верный выбор. Мне нравится ваша позиция."

Хурокан немедленно посмотрел на Семью Альто. Лидер Семьи Альто, Нил, немного задумался. Как Танк, Нил пострадал больше всего.

"Если быть честным, то Огр полностью принадлежит Хахве маске. Однако, даже если не брать его в расчет, то даже остальная часть монстров с легкостью принесет нам не меньше 2.000 тысяч золотых за раз..."

Было 10 Бронированных Темнокожих Троллей и 20 Бронированных Черных Орков. Они носили броню, так что с них по любому должны выпасть фрагменты, для создания металлической брони. Их тоже можно превратить в золото. И это не две и не три золотых монетки. Каждый фрагмент может стоить по сотне золотых. Это не малая сумма. Если с них выпадет драгоценный камень, то сумма многократно возрастет. В конечном итоге, все это могло принести от 2 до 3 тысяч золотых.

С точки зрения Семьи Альто, им не хотелось отдавать такую прибыль, им еще требовалось окупить весь использованный в этом бою арсенал.

Однако с их позиции, было бы не вежливо просить себе долю. Все-таки благодаря Хурокану они тоже вернулись из мертвых. Как игроки на пороге 100-го уровня, они не могли желать большего. Если бы не Хурокан, то сейчас вместо прибыли, они бы считали потерянное время.

Нил повернулся, чтобы посмотреть на своих компаньонов. Они поняли мысли Нила, так что сразу же ответили.

"Решение за тобой."

"Мы уже выжили, так что у меня нет никаких сожалений."

Конечно, они решили отдать ему тела монстров. Вообще-то они не богатыми людьми. Но какое это имеет значение, ведь они только недавно были утопленниками. В конце концов Семья Альто играла в эту игру не только ради денег.

"Давайте посчитаем, Хахве маска."

Посчитаем.

Хурокан покрепче сжал рот, не давая вырваться своим словам. Он сразу же внутренне пообещал себе.

"От 4 до 6 тел. Нет, больше 4 я не смогу им дать. Не похоже, чтобы они могли бы отплатить мне чем-нибудь за мое потраченное время. Так что, я как минимум должен забрать все это."

Хурокан все тверже углублялся в свои вычисления.

"Мы отдадим вам все это. Но в замен вы разрешите сделать с вами снимок."

Сказав это, Нил махнул всем остальным, чтобы они подошли поближе.

"Прежде, чем вы начнете преобразовывать монстра, давайте сделаем групповое селфи! Все, подойдите!"

Увидев это, Хурокан не мог не рассмеяться. Его голова была заполнена лишь материальными благами и их вычислениями. И теперь вся эта махинация рухнула, словно неблагополучное здание.

Последующие после этого мысли были немного грустными. Хурокан испытал смешанные чувства.

"Я почти им завидую..."

Он не знал, почему в этот момент он завидовал этим людям гораздо больше, чем Топ-30

Гильдиям.

...

В мире были разные типы охотников. Были браконьеры, любящие охотиться с оружием. Были лучники, которым нравится охотиться луком и стрелами. Так же есть рыбаки, которые охотятся посредством рыбалки. Но всех их объединяло одно.

"Прилично вышло."

"Задница моя прилично вышла. Все вышло плохо. Фоткаемся заново."

"Мы не можем снова сфоткаться. Мы уже вышли из позы."

"Ох, я просто обязан загрузить это фото на свой аккаунт. Сколько же я получу лайков? Если все пройдет гладко, то я получу несколько подписчиков."

"Если ты хочешь увеличить количество подписчиков, то прекрати фотографировать свое страшное лицо. Просто опубликуй фото обнаженных моделей."

"Что?"

"Ну действительно, разве не так все это работает?"

Если вы поймаете крупную добычу, то обязательно сделаете с ней фото. Не имеет значение, будет это животное или рыба. Если вы поймаете что-нибудь грандиозное, даже остальные люди, помимо охотника, начнут подходить и фотографироваться. Каждый бы сделал групповое селфи. Это настоящий инстинкт охотника.

То же относилось и к данной ситуации.

Одиннадцать человек собралось у трупа Огра, и делали снимки.

Хуроكان стоял в центре. Просматривая полученную фотографию, он старался сдерживать свой смех от этой ситуации.

"В прошлом у меня было столько подобных фото, что меня от них уже тошнило."

До возвращения в прошлое, Гильдия "Хахве маска" всегда делала подобные фото, особенно после рейд-боссов. К тому же, Хуроكان всегда стоял в самом центре. При каждом трудном сражении как это, Хуроكان всегда бежал впереди всех.

Вспомнив о прошлом, с Хурокана спала его улыбка. Тех событий больше не существовало. Поэтому вряд ли он почувствует себя лучше, вспомнив об этом. Он остался в смешанных чувствах.

'Хуу-ууух.'

Хуроكان покачал головой, чтобы отогнать ненужные мысли и приготовился освежевать монстров.

Освежевание монстров не заняло много времени. Хуроكان разбирался со всеми монстрами сам, но остальные решили помочь ему в этом. Так что вся работа прошла быстро и непринужденно. Все присутствующие здесь люди давно привыкли к этому. Ведь стали бы они высокоуровневыми игроками, если бы не убивали много монстров?

Тающая плоть стала наградой за их труд. Это было мороженое.

"Увидев их темный цвет, я представлял себе вкус шоколада. Почему он на вкус как пиво из корнеплодов?"

"Какой уникальный вкус. Это потому, что он рейд-босс? Он похож на фруктовый шербет. Вкус довольно глубокий и таинственный."

"В ж*пу шербет, я его ненавижу. У них не могло найтись печений и сливок?"

"Говорят, что последний пойманный монстр, Слизкий Синий Дракон был со вкусом печенья и сливок."

"Легче сходить в соседний магазин, чем идти в рейд на этого босса."

Когда все начали есть, понеслись разговоры. Однако, даже в такой дружеской атмосфере, Хурокан отчужденным. Он пожирал мороженное словно свинья. Он был недоволен своей невозможностью съесть все это в реале, так что набивая себе рот, он пытался заглушить это чувство. Нил подошел к Хурокану и заговорил.

"Я не буду спрашивать вас о присоединение в нашу семью или гильдию. Но есть ли у вас мысли, по поводу присоединения к сообществу? Я не прошу у вас о помощи. Только простым обменом информацией и поддержанием дружеских связей. У нас уходит много денег на эту игру. Мы не можем играть так же как вы, мы скорее будем вам до лодыжек. Однако даже так, мы иногда можем стать для тебя маленькой поддержкой."

Нил не хотел на этом заканчивать отношения с Хуроканом. Это было нечто большее, чем обычная выгода. Хурокан для всего "Полководца" был особенным существованием.

Услышав слова Нила, Хурокан повернулся назад с непоколебимым взглядом. Хурокан хорошенько подумал, над предложением Нила.

"В этом нет ничего плохого."

Семья Альто была довольно квалифицирована. Точнее, они не смогли бы добраться до сюда, если бы их навыки были плохи.

К тому же, благодаря их помощи, Хурокан пришел к прозрению. Он был силен. Если бы вы проследили за всей историей "Полководца", то Хурокан был бы единственным, кто выполнял все в одиночку. Он невероятен.

Однако, охотившись в группе, Хурокан был гораздо сильнее. Нынешний Хурокан был монстром. Но при поддержке мага, танка и целителя, он становился лютым чудовищем.

Если он сможет поддерживать определенный контакт с людьми, готовыми в случае чего ему помочь, то это предложение будет неплохим вариантом.

"К тому же они знают нужный толк в игровой Романтике."

Самое главное, что Семья Альто не расценивало эту игру как нечто огромное. Они рассматривали эту игру — как игру. Они играли не ради денег. Деньги в игре для них были второстепенны. Все заработанные здесь деньги, они на тратили на эту игру, для того чтобы получать удовольствие. Именно к подобному типу людей они и относились.

Они были похожи на крупные гильдии, верно взвешивающие свои решения. Но они отличались от Топов, стремящихся быть на вершине. Все это значит, что он вполне мог бы поддерживать с ними настоящую дружбу.

Когда его мысли достигли этого момента Хурокан покачал головой в своем сердце.

"Да. Именно поэтому они мне не подходят."

Все не потому, что Хурокан не поладит с этими людьми. Они были хорошими игроками. Напротив, Хурокан чувствовал себя не достойным их дружбы. Он делал все это лишь ради денег и славы. Единственное, на что он способен, так это играть в игры. Он пожертвовал свой реальной жизнью, чтобы добиться славы и успеха. Хурокан не сможет оказать на них хорошего влияния, они были игроками, по настоящему наслаждающимися этой игрой.

Смешавшись, ничего хорошего из этого не выйдет, поэтому он не мог согласиться.

"Мне жаль."

Хурокан немного опустил свою голову, покачав ею в отказе. Увидев это, Нил лишь пожал плечами.

Он не был этим расстроен. Наоборот, он чувствовал себя лучше, ведь в этот раз Хахве маска рассмотрел его предложение, в отличие от прошлого раза. Это как минимум значило,

что Хурокан действительно задумался над их предложением, а не бездумно отказался.

"Ну, значит здесь нам нечем помочь. Я все равно буду рад вас видеть."

"Спасибо."

"К тому же, что делать с записью сегодняшнего сражения? Неважно, как я над этим задумываюсь, но это все равно остается уникальной приманкой."

Хурокан сразу же понял, о чем говорил Нил.

"Конечно же он обо всем догадался."

Темная энергия в глазах огра, были доказательством присутствия Скверны. К тому же, пусть Семья Альто и не участвовала в заданиях по Оскверненному Графу, но они прекрасно понимали о том, что происходило. Согласно его словам, они сделали видео всего происходящего. Когда они загрузят эту запись, информация об Огре со Шлемом станет общедоступной.

"Фууууух..."

Для Хурокана такой поворот событий был не лучшим вариантом.

С другой стороны, Хурокан не сможет помешать распространению этой информации, даже если захочет. Единственное, что он мог сделать, так это включить анти-распознавание лиц. Вообще, это было полное право Семьи Альто и Группы Тун, на счет управления этой информацией.

Ведь именно Группа Тун первой нашла Огра.

То, что они спросили об этом Хурокана, было чисто из любезности.

"Если вы хотите продать ее, то вы имеете на эти записи зарегистрированное право. Так что вы можете делать с ними все, что пожелаете."

"Все ли будет в порядке, если в ней появится Хахве маска? Если Вы не хотите этого..."

"Будет гораздо страннее, если на нем будет мозаика. Просто делай так, как душа пожелает."

"Спасибо. Я действительно хотел бы оставить эти воспоминания в целостности."

Хурокан освободил легкий смех.

Да, Хурокан хотел скрыть свою личность. Однако эти люди не хотели сделать на этом видео деньги. Они, вероятно, хотели сделать из этой видеозаписи сувенир, чтобы потом вспоминать о нем. Хурокан не хотел портить им хорошие воспоминания, ради своей небольшой выгоды. Они продемонстрировали к нему хороший этикет, он должен был ответить им тем же.

"Я действительно не могу связываться с таким типом людей."

Именно поэтому он и сказал, что они отличались от него.

Хурокан ничего не мог с этим поделать. Если он будет водится с ними, то он станет слабым. А Хурокан не желал таким становиться. В его будущем, иметь слабость — слишком большая роскошь.

"Парню вроде меня, больше подходит играть с ублюдками, вроде Топ-30 Гильдий, с этими гребанными лицемерами. Я буду играть с жадными и эгоистичными ублюдками."

Нил, не зная о мыслях Хурокана, протянул ему руку. Правую руку.

Хурокан пожал ее в ответ.

"Если у нас когда-нибудь появится возможность встретиться еще раз, то давай хотя бы поздороваемся."

"Хорошо."

...

Информация распространилась через интернет и подняла удивительно сильную волну.

— Хахве маска Хурокан нападает на Верховного Огра!

Подобная запись была опубликована в новостной ленте с приложенной к ней фотографией. Эта надпись быстро распространилась, почти каждый любитель "Полководца" просматривал ее в обязательном порядке.

— Я обрезал клип! Так что это лишь маленький кусочек. Я загружу полное видео позже! Ладно. Я загружу его сразу же как эта запись наберет 1.000 лайков!

И видео было вскоре загружено. Она была загружена не самим Хуроканом, но этого все равно было достаточно чтобы ее просмотрело несколько сотен тысяч людей. Среди нескольких сотен тысяч просматривающих, были и члены Топ-30 Гильдий. Большинство из них искало следы выполнения основного сюжетного сценария.

Помощники.

Когда Топ-30 Гильдий нуждалась в подобной поддержке, они звали Помощников. Помощники смотрели видео Хурокана.

"Он борется невероятно хорошо."

"У него не было о нем никакой информации, и все же он сделал Разрыв Брони. Его навыки почти невероятны."

"Такое ощущение, словно он играл в эту игру уже 5–6 лет?"

Все были удивлены навыками Хурокана.

Однако было еще кое-что, что удивило их гораздо сильнее.

"Хахве маска пошел в Лес Парунг не для повышения уровня. Мы подтверждаем, что он направился туда ради выполнения основного сюжетного сценария."

"После Гор Булкаса, его следующий выбор стал Лесом Парунг? Разве "Штормовые охотники" движутся не в том же направлении?"

"Значит ли это, что прогресс Хахве маски в выполнение основной сюжетной линии опережает их?"

Они узнали, по какой причине Хахве маска направился в Лес Парунг, но самым поразительным было...

"Гильдия за Хахве маской осуществляет выполнение основного сюжетного сценария за пределами нашего контроля."

"Возможно ли, что это Гильдия "Гидра"? У них есть возможность опередить в этом остальные Топ-30 Гильдий. Мы даже упустили Графа Скверны."

"Это могут быть и "Штормовые охотники". Этот маршрут... Это маршрут проложенный "Штормовыми Охотниками"."

"Кто-то должен поторопиться и принять против него меры. Разве не за это нам платят деньги?"

"На конец-то на месте."

Прибыв в деревню Рейнджеров Булкаса, Хурокан был очень благодарен, что это всего лишь игра.

"Я бежал весь день. Дерьмо."

Не будь это игрой он сейчас бы заливался потом. Он лежал на полу, пытаясь отдышаться.

"Почему в "Полководце" нет что-то вроде Искажающих врат? Было бы в разы удобней, сделай они такие."

Он немного пожаловался, но в итоге, он был очень рад, что приобрел этот стильный

комплектник кожаной брони.

"К счастью, мне повезло купить комплект Скрытого Охотника. В противном случае, я бы сейчас в гневе вышел из игры."

Одолев Огра в Лесу Парунг, он собрал весь выпавший дроп в качестве монет. После этого, он на всех скоростях побежал к ближайшему к Лесу Парунг замку. Даже при всей своей максимальной скорости, до ближайшего замка было пол дня пути. Это очень далеко.

Но выбора у него не было. Он не мог продать весь добытый материал по сниженной цене. И таскаться со всеми этими вещами по округе он тоже не мог, а хранилище, где хранилась вся его экипировка, доступно лишь в замках.

Посетив замок, он немедленно выдвинулся в сторону деревни Рейнджеров Булкаса.

Он хотел завершить свое задание, до того, как о его действиях узнают остальные.

"Я бежал как проклятый, оно ведь не скоро еще выйдет? И на счет задание, что он мне там дальше выдаст, еще один тест?"

Он должен был найти Майюнга, чтобы завершить задание.

Мысли Хурокана были сосредоточены на Майюнге. Он еще раз вспомнил цепочку событий из основной сюжетной линии.

"Скоро будет Сообщество..."

Через Майюнга можно было стать членом Тайного Сообщества. Оно сыграет основную роль в сюжете с Аморальным Принцем.

"Я действительно хочу получить Кольцо Сообщества как можно быстрее...."

Преимущества членства в Тайном Сообществе были огромны.

"Да. Скоро будет и Кольцо Сообщества, мне нужно поднабраться терпения. Терпения. Терпение всегда побеждает."

Хурокан взял себя в руки и вскоре встретился с Майюнгом. Он рассказал ему об Огре со Шлемом. Майюнг выслушав историю Хурокана, принял серьезное лицо.

"К сожаления, все мои предсказания сбылись."

Майюнг был искренен, вокруг него царила тяжелая атмосфера.

Хурокан не стал ничего в ней менять. И решил подыграть.

"О чем вы говорите? Возможно ли, что вы знаете что это за монстры?"

"Хмммм."

Майюнг проглотил то, что он хотел сказать на вопрос Хурокана.

1 секунда, 2 секунды, 3 секунды... Наблюдая за колебаниями Майюнга, Хурокан уже мысленно закидал его проклятиями.

Наконец, Майюнг заговорил.

"Если это будешь ты... то я могу тебе доверять."

Доверие Майюнга.

Именно его он зарабатывал путем выполнения всех предыдущих заданий. Это дало повод для Майюнга открыться ему.

"С недавних пор, число монстров стало увеличиваться в геометрической прогрессии. Появление Ассоциации Завоевателей дало нам некоторую передышку. Однако новоявленная сила, может пошатнуть установленный нами баланс."

"Я знаю об этом. Я тоже... Я тоже преследовал силу Скверны."

Хурокан хотел поторопить его, поэтому активно включился в разговор.

"Мммм. В любом случае, сила Скверны позволила монстрам стать сильнее. Однако, я обнаружил что у этой силы есть еще одна способность."

Даже при том, что Хурокан решил влезть в диалог, Майюнг его просто проигнорировал. Хурокан ничего не мог сделать, он одарил Майюнга кривой улыбкой. Вообще-то Хурокан прекрасно знал о какой другой особенности Скверны сейчас говорит Майюнг.

"Сейчас он скажет: "Это способность повелевать монстрами"."

"Это способность повелевать монстрами."

"Что?!"

Хурокан удивился. Словно удовлетворившись реакцией Хурокана, Майюнг продолжил.

"Монстры, подверженные силе Скверны не действует на одних лишь инстинктах. Они действуют предусмотрительно, словно по чьей-то команде. Это значит, что кто-то управляет ими. На самом деле Оскверненный Граф тоже использовал эту силу для их управления."

"Но разве Оскверненный Граф не мертв?"

"Да. Оскверненный Граф пал от рук героев."

Героев!

Хурокан мысленно проворчал на его слова.

"Герои? Чуть собачья. Эти ублюдки действуют слишком высокомерно, когда что-то идет не по их плану."

Но Хурокан проглотил свое недовольство, пока оно не вышло из под контроля.

"Однако, является ли Оскверненный Граф единственным пользователем силы Скверны? К тому же, он уже мертв, так почему же спрашивается кругом шатается все больше и больше Оскверненных Монстров?"

Диалог Майюнга достиг своего апогея. В глазах Хурокана медленно появился огонек.

"Мм. История движется быстрее моих предположений?"

"Это значит, что позади всего этого стоит кто-то еще."

В глазах Хурокана были смешанные чувства. Он быстро с энтузиазмом ответил Майюнг, чтобы подтвердить его слова.

"Да, и этот невероятно могущественный человек. Я не осмелюсь сказать вам точно кто это. У меня есть свои подозрения на счет его личности, но сейчас я не могу вам этого сказать. Но одно совершенно точно, в руках этого человека огромная власть. Высока вероятность, что это лорд или дворянин. Возможно, что Оскверненный Граф был всего лишь лакеем этого человека."

"Это действительно ужасно. Существует еще один человек как Оскверненный Граф. К тому же, Оскверненный Граф был всего лишь его лакеем..."

"Это огромная проблема. Смерть Оскверненного Графа насторожит этих людей, они наверняка скроются из виду. Но в следующем своем появлении, я уверен, они уже будут готовы объявить войну всему миру."

Говоря это, Майюнг открыл ящик.

"Так бывает? Все это действительно происходит? Seriously?"

Хурокан глотал слюни, пока наблюдал за всеми его действиями.

"Я говорю вам все это, потому что вы имеете мужество и смелость разделить все эти тяготы вместе со мной. К тому же, вы обладаете благородным духом. Вы рисковали жизнью ради этого мира."

Майюнг похвалил Хурокана. И это была очень высокая похвала. Однако ни одно слово Майюнга не влетело в уши Хурокана.

"Ах!"

Майюнг вынул из ящика кольцо. Заметив кольцо, мысли Хурокана ожили.

"Наконец-то!"

Это было экипировка. Он всегда мечтал заполучить ее, но мечты всегда оставались мечтами. И сейчас она была прямо перед его глазами.

"Пожалуйста, помогите мне спасти этот мир от людей, чьи опороченные сердца поддались Скверне."

"Наконец-то, Кольцо Сообщества в моих руках."

Хурокана сейчас вообще ничего не волновало. Он был похож на машину. Он отвечал Майюнду тупо на автомате.

"Да! Я приму любое задание!"

В этот момент перед ним появилось оповещение.

[Вы заработали Титул 'Тайное Сообщество'.]

Это был новый Титул.

"Отлично! Титул Сообщества!"

Это было ожидаемо.

К тому же, это был еще не конец.

"Благодарю, за то что взялся за такой абсурдный запрос. Однако, я хочу представить тебя кое-кому. Пройдя Лес Парунг, ты доберешься до Большой горной цепи Уругал, там тебе предстоит еще одно путешествие. У входа в горы будет находится кузнец по имени Олф. Найди его. Если ты покажешь ему кольцо, то он не станет тебя убивать, по крайней мере сразу."

[Задание 'Кузнец Олф' начинается.]

Появилось оповещение о начале нового задания.

Услышав задание, Хурокан немного нахмурился. Он знал кузнеца по имени Олф, как и о Большой горной цепи Уругал.

Большая горная цепь Уругал разделяла на пополам целый мир. Никто, до сих пор, еще не смог ее пересечь. Разрушенное Королевство существовало за ней.

"Там вроде как, все основные монстры выше 100-го уровня?"

На данный момент, это место самая опасная зона для каждого игрока "Полководце". В этом месте смогут выжить лишь топы среди Топов, и то, если поставят свое выживание самым высшим приоритетом.

"Ммм, хммм. Я чувствую, как у меня начинает бомбить при одних мыслях об этом."

Не будет удивительным, если он умрет в этом путешествии.

Кузнец Олф был очень известным НПС в этой игре. Он был одним из немногих НПС которые могли создавать Эпическую Экипировку. Он был одного с Ахимбри рангом.

В любом случае, это не тот человек, к которому сможет приблизиться какой-то там игрок 80-го уровня.

"Если я умру в пути, то лишь смертью недостойных. Я даже пукнуть не успею, как меня прихлопнут."

Хурокан волновался.

Однако его беспокойство сразу же улетучивалось, когда он смотрел на с виду обычное золотое кольцо Майюнга.

"Это кольцо — залог. Любой носящий это кольцо, разделяет с нами одну и ту же миссию. У нас нет имен. Мы зовем себя просто, Тайным Сообществом."

Кольцо Тайного Сообщества.

Теперь оно принадлежало Хурокану.

...

На полпути из го Булкаса.

Игрок в капюшоне сидел на пне как на стуле, и на что-то смотрел.

[Тайное Сообщество]

Эффект Титула: Все характеристики увеличиваются на 3 %.

Личность игрока — Хурокан.

Получив от Майюнга 3 награды, он вскоре прибыл в деревню Булкаса. Он сделал это, потому что за ним шло преследование. Как он и ожидал, за домом Майюнга следили. Он двигался так, чтобы сбить их с пути, и в конечном итоге он оказался здесь.

Это раздражало, но такова была цена бытия известным. Эту проблему он должен преодолеть, ведь в будущем ему еще многое предстояло сделать.

С другой стороны, в этом была и хорошая сторона. Сбив с себя хвост, он теперь мог остудить свою голову. Здесь он оказался очень неожиданно, но теперь он мог подсчитать свою прибыль.

"Хорошо. Теперь уже 9 %".

Титул Тайного Сообщества, заработанный им в этот раз, был процентным Титулом. Если объединить его с Титулами Ученик Ахимбри и Восходящая Звезда, полученными прежде, то все его характеристики теперь увеличиваются на 9 %.

"В содержание задания нет ничего необычного."

Вдобавок ко всему, описание его задание было довольно простым. Ему было сказано дойти до входа в горную цепь Уругал, и найти там кузнеца Олфа. У этого задания не было награды. Просто сказано, пойдти и встретить его.

Самым важным было не само задание. А золотое колечко, висящее на пальце Хурокана. Хурокан полазил в часы и включил голограмму описания этого кольца.

[Доказательство Тайного Сообщества]

*Основные Свойства

— Ранг: Уникальный

— + 77 ко всем характеристикам

— Необходимый Уровень: 70+

— Необходимое условие: Титул 'Тайное Сообщество'

*Вторичные свойства

— Выносливость и мана восстанавливаются на 20 % быстрее.

— Для носителей Титула 'Преследователь Скверны', классовые характеристики увеличиваются на 22 очка.

— Эта экипировка принадлежит владельцу.

*Описание

— Это символ Тайного Сообщества, которые преследуют Скверну. Великий кузнец вложил в его создание свое сердце и душу. Он использовал съеденное драконом золото в качестве основы. Оно содержит огромную силу.

Рассматривая описание, ему казалось, что у него глаза выпадут из орбит. Характеристики у этого колечка были очень занимательные.

"И теперь оно мое."

Хурокан смеялся.

Он не мог не смеяться.

Доказательство Тайного Сообщества!

Перебирая в своей памяти прошлое, он вспоминал экипировку показанной Гильдией "Гидра". Они были первыми при убийстве Оскверненного Графа. В сюжетной линии с Аморальным Принцем они тоже продемонстрировали замечательный темп. Они были первыми получившими Доказательство Тайного Сообщества.

Когда они его показали у всех была схожая реакция.

Это читерная экипировка!

Эта экипировка ломает баланс!

У Хурокана тоже была такая реакция.

Ну, а как иначе.

Чтобы по максимуму использовать эту экипировку, нужно иметь Титул "Преследователя Скверны". Тогда кольцо увеличивает классовые характеристики на 99 очков, а остальные на 77. Если все это сложить, то в сумме получится 352 очка. Эта сумма невероятна.

Однако, причина, по которой люди называли эту экипировку читерной, была из-за скорости восстановления маны и выносливости. Существовали благословения на их увеличение — да, но экипировки увеличивающие их было очень мало. Если такую экипировку будет использовать танк, с большой выносливостью, или священник, с огромным запасом маны, то они бы восполняли их быстрее, чем расходовали.

Да и не только они. Ведь атакующие мечники и маги тоже всегда имели низкий запас маны и выносливости.

К тому же, эту экипировку нельзя было украсть или передать. А заработать ее могли лишь немногие избранные, и только в ходе сюжетной линии с Аморальным Принцем. Под конец второго сюжета, таких колец было всего 179. Цифра большая, но если сравнить с общим количеством игроков в "Полководец", то это лишь капля в море.

Хурокан всегда хотел заполучить это колечко, и он ожидал, что в этот раз у него это получится.

Однако, он не думал, что это произойдет так скоро.

Хурокан смотрел на свою руку под разными углами. Он был похож на новоиспеченную невесту, рассматривающую свое 10 каратное кольцо.

Улыбка не сходила с его лица.

"Я чувствую себя сытым, просто смотря на него."

Он действительно забывал про голод, смотря на это кольцо. Ну конечно, в реальности одним любованием не наешься.

Хурокан проверил время.

"Как раз обеденное время."

Пришло время заполнить желудок реальностью. Перед выходом, он проверил окружение. После чего начал процедуру выхода из системы.

[Начался обратный отсчет, пожалуйста подождите. 10, 9, 8...]

Пошел обратный отсчет.

"Да. Это чувство. Давай сегодня наполним желудок до полных краев! Я получил Кольцо Сообщества, так что сегодня могу порадовать свой желудок стейком."

Хурокан улыбнулся и начал думать, что он хочет съесть: стейк филе, вырезку из говядины или ребрышки. Он начал думать о самой счастливой дилемме.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

...

Пузырится, пузырится.

Глядя на рамен, испускающий приятный аромат, выражение лица Ан Джэюна было сродни покойнику.

"Бл*ть."

Когда рамен был близок к кипению, Ан Джэюн выругался.

Некоторое время назад, Ан Джэюн решил хорошенько потратится. Сегодня он собирался съесть стейк. Он заработал предостаточно денег, чтобы его отведать. Он заработал много золота, включая с крафтовых монет с Огра со Шлемом. Сюда входили пожертвования, а так же деньги с рекламы. Если все суммировать, то у него денег хватит на два месяца беспечного проживание. Заплатив ежемесячную взнос за "Полководец", у него оставалось денег как раз на оплату недавно купленного V-Gear 4 Уровня.

Однако, одно единственное оповещение поменяло меню Ан Джэюна со стейка на рамен.

[Акция для пользователей недавно купивших V-Gear 3 и 4 уровня! Это уникальный шанс заменить ваш V-Gear на Модели 5S!]

Теперь он должен был оплачивать дополнительный взнос в 1.000 долларов в течение двух лет. Когда он получил уведомление, у него не было сомнений.

"Я должен ее приобрести."

В скором времени будет опубликована модель 6s, поэтому им требовалось очистить инвентарь. Модель 5s была гораздо лучше приспособлена к "Полководцу", чем Модель 6s. Сейчас об этом никто не знает. Конечно, модель 6s была производительней, но у Ан Джэюна не было сейчас денег на ее приобретение. На данный момент модель 5s была для него потолком. И чтобы приобрести более новую модель, ему всего-то нужно было увеличить свою ежемесячную плату на 1.000 долларов. Ан Джэюн ни за что не скажет этому "Нет".

Поэтому он нажал на подтверждение.

Пословица "первый пришел, первый обслужен", не позволяла Ан Джэюну медлить.

Очевидно, что теперь на нем висел дополнительный ежемесячный расход. Вместо аппетитного стейка, он теперь должен был довольствоваться раменом со вкусом говядины.

Выключив плиту, Ан Джэюн покачал головой.

"И какой смысл мне зарабатывать деньги? Если каждый мой заработанный цент возвращается в игру."

Немного поворчав, он взял палочки для еды и начал наворачивать рамен. Он замечал в рамене маленькие кусочки говядины. Размером они были с маленький ноготок. Ан Джэюн изящно взял палочками один такой кусочек.

И через какое-то время, положил его в рот.

— Что и ожидалось от Хахве маски.

— Вы тоже фанатеете от Хахве маска? Буду ждать новых вестей.

— Разве он провел Разрыв Брони не лучше, чем большинство Топов? Я не понимаю, почему он выбрал Некроманта.

— Если присмотреться к его глазам, разве это не Оскверненный монстр??

— После выше прочитанных сообщений, я пригляделся. В его глазах присутствует смесь цвета черного мрамора, он 100 % Оскверненный.

— Получается, что в Лесу Парунг был Оскверненный монстр. Это задание из основной сюжетной линии. Наверное мне стоит как-нибудь туда сходить.

Под видео уже было более 100.000 комментариев. Чой Суйлин сердито прокручивала сообщения, все дальше уходя от видео. Она сильно завелась, и словно не желая этого больше видеть, она выключила экран своего смартфона. На черном экране ее телефона было видно ее отражение, ее лицо было наполнено раздражением и недовольством. Но выглядела она все также великолепно.

"Что за гильдия поддерживает Хахве маску?"

Хахве маска Хурокан.

Отныне нельзя было назвать его одним из простых Восходящих Звезд. Каждая из Топ-30 Гильдий уже положила на него глаз. Он был большой темой для разговоров, не уступающий Топам. К тому же, его навыки уже признали все Топы. Даже при том же уровне, классе или экипировки, никто из них не мог гарантировать своей победа над Хахве маской.

Вдобавок ко всему, он выбрал класс Некроманта, а это значило, что у него имеется очень высокое понимание этой игры, что позволило ему добиться его нынешней силы. Каждая гильдия жаждала его. Все Топ-30 Гильдий и просто влиятельные гильдии сейчас сосредоточились на выращивание в своих рядах Некромантов. Однако, итоговый продукт бледнел на фоне Хурокана.

На данный момент, все в Топ-30 Гильдиях думали, что Хурокан уже принадлежал какой-то гильдии. Все решили, что его кто-то должен спонсировать. Если это не так, то они ни как не смогли бы придумать этому должное объяснение. Если все это не правда, то его успех просто необъясним.

Именно по этой причине Чой Суйлин была очень сердита.

Он не был в ее власти, и это делало ее раздраженной. Но то, что ее раздражало ее еще больше, так это то, что он уже был в чьих-то руках.

"Кто, черт возьми, перед нами?"

Гильдия Хахве маски опередила даже, чем гильдию "Штормовых охотников". Ее это не раздражало. Ее это очень сильно беспокоило.

Чой Суйлин, стиснула зубы.

Она хотела придумать решение этой ситуации, чтобы по щелчку пальцев разобраться со всеми проблемами разом. Однако, отсутствие идей делало ее расстроенной.

И в этот момент ее смартфон внезапно зазвонил. Она увидела на экране знакомые цифры.

"Звонок?"

Обычно, он связывался с ней только через чат приложение. Должно быть случилось нечто действительно очень важное, раз он решил ей позвонить.

Чой Суйлин ответила.

"Что такое?"

— Это экстренное сообщение.

"Ты действительно должен говорить мне об этом, раз уже позвонил мне?"

Голос Чой Суйлин был резким. Офицер "Штормовых Охотников", связавшийся с нею, понял, что Чой Суйлин была в плохом настроении. Он быстро сообщил ей новости, по которым позвонил.

— "Тройное Крыло" и "Большая Улыбка" только что объявили друг другу войну.

"Насколько все плохо?"

Свет в глазах Чой Суйлин изменился. Конечно она знала об этих гильдиях. Эти две гильдии входили в состав Топ-30.

— Это полномасштабная война.

"Это действительно срочные новости."

Когда звонок закончился, Чой Суйлин быстро начала выдвигаться.

"Это Оскверненное существо, наконец сделало свой шаг?"

Она очень быстро перестала волноваться о Хахве маске.

...

[Вы получили уровень.]

Когда он услышал оповещение о получение уровня, Темнокожий Тролль, пронзенный Хуроканом, упал вперед. Хурокан извлек свой меч из его тела, осмотрел свое окружение и только после этого понизил свою бдительность. Скелеты Воины сменили боевую стойку на расслабленное положение, повторяя за своим хозяином. Хурокан собрал их вокруг себя.

И стоя посреди них, начал проверять свои характеристики.

[Хурокан]

— Уровень: 80

— Класс: Маг

— Титулов: 40

— Характеристики: Сила (762) / Выносливость (321) / Интеллект (491) / Мана (605)

"Это эффект от кольца убийцы."

Он вложил все свои очки с заработного уровня в интеллект, но даже так, он все равно не мог поверить, что все эти цифры перед ним правдивы. Здесь этого не было показано, но эффект от скорости восстановления маны и выносливости были просто невероятны. Сейчас Хурокан едва ли чувствовал на себе хоть какое-то отсутствие маны.

И это не все.

"Модели 5s действительно хороши. Это полностью отличается от 4 моделей."

Модель 5s уровня определенно стоила своих денег. Он абсолютно не жалел, что вынужден был сократить свои расходы на предмет своих ежедневных нужд.

Эти два фактора, позволили Хурокану свободно охотиться в Лесу Парунг.

"Пора бы мне заканчивать свое образование в этом универе."

Другими словами, он перерос Лес Парунг.

Конечно, он тоже мог добиться здесь 100-го уровня. Ведь большинство пользователей в Лесу Парунг находилось сейчас на 90-ых уровнях. Однако, сейчас Хурокан мог охотиться на более сильных монстров. Он хотел что-нибудь с более высоким опытом

"К тому же, здесь становится все больше народу."

Самое главное, что после публикации той видеозаписи, сюда стало стекаться все больше игроков 100-го уровня. Все эти игроки почувствовали запах задания основной сюжетной линии. Сейчас все Топ-30 Гильдий послали сюда, по крайней мере, по одному своему члену. Конкуренция здесь увеличивалась. К тому же, завистники известности Хурокана однозначно попытаются бросить ему вызов.

Поэтому сейчас Хурокан думал о трудном для себя решение...

"Сейчас, мне действительно будет трудно добираться до Горной цепи Уругал."

Если бы он сейчас был на 90-ом уровне, то мог бы уже спокойно выдвигаться к Горной цеп Уругал. Но разница в 10 уровней была очень весомой.

"Фуууух~."

Хурокан освободил обеспокоенный вздох.

"Давай для начала позаботимся об этом."

Хурокан на мгновение остановил свои тревожные мысли, и начал освежать Тролля. Он ловкими движениями снял с него кожу и стал ждать пока его тело растает. За это время он нашел в интернете статью.

""Тройное Крыло" и "Большая Улыбка" идут на серьезные действия."

Последние новости "Полководца" были о противостоянии внутри Топ-30 Гильдий.

"Большая Улыбка" против "Тройного Крыла".

Члены "Большой Улыбки" было в основном из китайского населения. Она входила в тройку лучших среди численного первенства. В "Тройном крыле" наоборот, все члены были со всего мира, так что было бессмысленно связывать эту гильдию с определенной страной. Как и "Большая улыбка", они тоже входили в тройку лучших по численному первенству.

Эти две гильдии были разносторонне развиты. Из-за большого количества рук, они занимались множества вещами. Была ли это основная сюжетная линия, ПВП, рейды или регулярные охоты, они за раз выполняли множества вещей в "Полководце".

С другой стороны, из-за этого у них не было конкретного направления, в котором они были бы лучшими. Из-за схожести в своем развитии, эти две гильдии очень часто сталкивались. Они всегда глядели друг на друга, как на прямых конкурентов.

"Ничего себе. Они вмешались в рейд? Они всегда были в плохих отношениях, но это уже серьезно."

Этот конфликт не выглядел обычным, даже в глазах Хурокана.

К тому же, событие, в которое вмешалась "Большая Улыбка", было очень грандиозным мероприятием для "Тройного крыла".

Члены этих двух гильдий всегда встречали в междоусобицы и проводили разные стычки. Однако, это всего лишь детские шалости. Но если вы вмешиваетесь в чужой рейд, это в обязательном порядке значит, что сражение будет идти до последнего выжившего. Вмешавшиеся знали обо всем происходящем и сделали это намеренно! Совершенный акт был достаточно вопиющим, чтобы расценивать его в качестве соответствующего ответа.

Еще до возвращения в прошлое, между двумя этими гильдиями были неблагоприятные взаимоотношения, но не до такой степени.

"Это из-за меня?"

Была высока вероятность, что именно Хурокан стал причиной этих событий.

Это называлось эффектом бабочки.

Хурокан вернулся в прошлое, что привело к изменению истории. Он почти в буквальном смысле 'отымел' все планы "Гидры". Ну а если произошло даже подобное, то высока была вероятность, что и эти две гильдии смогут ужесточить свой конфликт.

Конечно, он не раскаивался ни в малейшей степени.

Даже наоборот.

"Да. Как же все-таки это замечательно, я все равно не особо приветствовал эти две гильдии. Пусть лучше перегрызут друг другу глотки в этой войне."

У него не было добрых чувств к этим гильдиям. Когда гильдия "Штормовых охотников" решила вынести Хурокана из "Полководца", они искали сотрудничество Топ-30 Гильдий. Так что множество различных групп из ""Большой Улыбки" и "Тройного крыла" в поисках славы нападали на Хурокана. Они даже не собирались сражаться с ним один на один. Они несли какую-то чушь в качестве оправданий, вроде его судного дня и т. д. На него за раз нападало около 6 человек.

Что за гребанные ублюдки.

Но что более важно...

"Только поглядите на это, не зря говорят, что никогда не знаешь, что же может произойти в этом мире."

Эта мысль стала для него катализатором.

"Просто подождите."

Это стало катализатором, который изменил ход мыслей Хурокана.

"Ахимбри ведь тоже является членом Сообщества?"

Он поднял свою левую руку.

"Что произойдет, если я встречу с Ахимбри нося это кольцо?"

...

Список его задач был широк.

"Ради встречи с Ахимбри мне придется пойти в замок Бангз, но чтобы снова вернуться в Лес Парунг, уйдет целый день. Не потрачу ли я свое время впустую?"

Встреча с Ахимбри, займет у него целый день. Затрачиваемое время, заставило Хурокана заколебаться. Если при встрече с Ахимбри он не сможет ничего получить, то он лишь зря потратит свое драгоценное время.

"Ахимбри НПС, который после 200 уровней, будет выдавать книгу навыка. Я все равно потом его еще посещу."

Ахимбри был одним из основных НПС в "Полководце". Хурокану все равно придется еще несколько раз встретиться с этими НПС. На встречу с Ахимбри у него были свои причины, но стоит ли оно того? Хурокан сильно колебался и наконец-то придумал ответ.

"В любом случае, в Горну цепь Уругал я сейчас не могу идти. Если я умру в пути, то это будет стоить мне двух дней вынужденного отпуска. Это было бы еще печальнее."

Приняв свое решение, он направился в длинный путь до замка Бангз.

Встретится с Ахимбри было не трудно.

"В его ученик."

Обычно, если у вас не было заданий Ахимбри, то встретить его было невозможно. В случае же с Хуроканом, то он заработал титул его ученика. Это был еще одним плюсом этого Титула.

Поэтому, он всегда мог спокойно с ним встретиться.

"Я слышал о тебе от Майюнга. Теперь ты член Сообщества."

Когда Ахимбри увидел Хурокана, он сразу же поднял разговор о Сообществе. Хурокан был в нетерпение.

"Да. Я очень горд, что стал членом Сообщества."

"Я тоже чувствую радость, глядя как ты идешь по правильному пути."

"Нет. Только благодаря вам я смог получить такую возможность."

"Ладно, давай закончим уже с шутками. Роль Сообщества очень важна, но все это должно оставаться в строжайшей тайне. Наши враги повсюду. И это очень влиятельные люди. Тебе следует быть осторожным. К тому же, тебе следует стать сильнее. Наши враги сильны как никогда."

В этот момент, Хурокан решил поведать ему о своих беспокойствах.

"И это меня очень волнует."

"Волнует?"

"Я получил задание от Майюнга. Однако, при моих текущих способностях, я буду не в силах его выполнить. Я не боюсь смерти, но провала задания."

На этих словах, Ахимбри дал Хурокану пристальный взгляд. Возможно, это ИИ выполняло оценку слов Хурокана и решало что с этим делать. Однако, было такое ощущение, словно вместо каких-то вычислений, на него обратило внимание другое существо.

И когда это происходило, это не было похоже на игру.

"Когда это происходит, у меня всегда мурашки по коже проходят от страха."

Хурокан задержал дыхание и Ахимбри заговорил.

"Ты хочешь стать сильнее?"

"Да, это поможет мне защитить этот мир от Скверны."

"Тебе нужна сила, чтобы защитить этот мир от монстров?"

"Да."

"Тогда это единственное, чем я могу тебе помочь."

Сказав это, Ахимбри вынул листок бумаги. Он положил его на стол и пальцем, поманил к себе лежащую ручку. Ручка медленно встала, и начала свой танец на поверхности листа. Начав танцевать на вершине, она дошла до середины и перестала. После этого ручка упала словно исчерпанная. Ахимбри отодвинул ручку в сторону и свернул лист бумаги. После чего протянул его Хурокану.

Хурокан подошел к Ахимбри и взял протянутый ему сверток.

Ахимбри дал Хурокану строгое предупреждение.

"Если ты ищешь на это право, то у тебя нет другого выхода, кроме как вырасти в сражение."

[Задание "Поле Сражение Драконов", началось.]

Ахимбри передал ему приглашение на Поле Сражение.

...

Хех-бибин, один из офицеров "Большой Улыбки", прикрыл лицо двумя руками. Перед ним проходило крупное сражение. Но его оно не сильно волновало.

Какое-то время назад, он творил заклинания на одном из рейдов. Однако популярность этого сражения заставило его передумать и прийти сюда, но так было лишь по началу.

"Количество зрителей продолжает падать."

Недавняя война "Тройного крыла" и "Большой Улыбки" не принесло никому этих самых "улыбок". Она сделало всех грустными.

Но теперь, войну с "Тройным крылом" будет трудно закончить. Она переросла в нечто огромное, и вышла за пределы их контроля. Но за все это время, их аудитория даже не расширилась. Наоборот, количество зрителей "Большой Улыбки" становилось все меньше и меньше. При всей этой "полномасштабной войне" между одними из Топ-30 Гильдий, понижение аудитории — было полным провалом.

"Бл*ть! Этот ублюдок Брук. Он один из офицеров, и все-таки вызвал подобные беспорядки!"

Хех-бибин все-таки взорвался.

Офицер "Большой улыбки" Брук, был главным преступником в начале этой "полномасштабной войны". Он желал раскромсать Брука на мелкие кусочки.

И все произошло из-за одного по началу маленького инцидента.

Брук пришел на телепередачу "Тройного крыла" и подверг их критике. Конечно, "Тройное Крыло" потребовало извинения. Они хотели, чтобы Брук публично извинился на этой передаче. Но вместо извинений, Брук посыпал их еще большими оскорблениями.

"Сумасшедший ублюдок. Его нужно было пресечь в самом корне. Будь я гильдмастером,

то немедленно кинул бы его в черный список!"

Для начала, Брук все время жил, откармливая на убой свою гордость. Он был эгоистом, который думал лишь о себе, а на окружающих не обращал ни толики внимания. Однако, Хех-бибин никогда бы не подумал, что он был тупым до такой степени.

В конце концов, вторжение в рейд ознаменовало начало войны.

Брук взял свои личные войска и пошел на рейд-босса, после чего в него вмешались. Нарушителями были члены "Тройного крыла". Однако нарушение было со стороны "Тройного крыла", поэтому они принесли свои извинения. Извинения в основном состояли из слов 'Нам очень жаль'. И Брук не смог себя сдержать.

Брук, не посылая отчета своей гильдии, взял свои войска и пошел на ближайшего рейд-босса "Тройных крыльев" и тоже вмешался в их рейд.

Это стало последней каплей.

"Нам нужен благоприятный исход."

Они сосредоточили все свои силы на войне с "Тройным крылом", поэтому содержание их передач стало скудным. Что напрямую зависело на количестве их аудитории. Если количество их аудитории уменьшится, то это напрямую повлияет на их доход от спонсорства.

А это приведет к преимуществу телевещательных станций других гильдий.

И ситуация продолжала ухудшаться.

Именно поэтому Хех-бибин думал над решением данной проблемы. Требовалось что-то поменять.

Но найти такую возможность было очень трудно...

"Что же мне сделать?"

В этот момент Хех-бибин получил сообщение. Когда он услышал оповещение о поступившем сообщении, он нахмурился...

"Аполлон. Что ему надо?"

ID указал, что это был Аполлон.

Он был личным покровителем Хех-бибина. Аполлон был богат, поэтому он оказывал значительную поддержку офицерам многочисленной "Большой Улыбки", которая в основном, состояла и китайских пользователей. Все для того, чтобы наладить связи.

Конечно, Хех-бибин держался от него на почтительном расстоянии. Он слышал, что Аполлон создал себе гильдию со своим именем, но он не желал с ним контактировать. Однако, было время, когда он тоже принял от него деньги.

Поэтому он должен был уделить ему хоть немного внимания.

Хех-бибин открыл сообщение.

[Поле Сражения]

— Ранг задания: Редкий

— Ограничение по уровню: 80-100.

— Содержание задания: Поле Сражения. Пожалуйста, избавьтесь от всех монстров в стенах замка Теруб.

— Награда: Награда варьируется в зависимости от количества убитых монстров.

При просмотре описания задания у Хурокана было странное выражение лица.

"Не ожидал, что у меня появится возможность попасть на Поле Сражения подобным образом."

Поле Сражения.

После набегов на рейд-боссов, самым интересным содержанием в "Полководце" была охота на монстров в Поле Сражения.

Поле Сражения это своего рода этап, где на каждом шагу были монстры. В что находится в пределах стен замка и на территориях неподалеку от них является Полем Сражения. Лишь опытные игроки, признанные Ассоциацией Завоевателей, могли туда войти. Хурокан же получил одобрение Ахимбри на Поле сражения в форме билета.

"Это — адская бездна, переполненная деньгами."

Система возрождения в Поле Сражения была выше, чем в обычных Подземельях или в полевых охотничьих угодьях. Монстров там было гораздо больше, и возрождались они там в разы чаще. Монстров там было немерено и убить их всех было попросту невозможно. К тому же, туда могли войти лишь игроки удовлетворившие некоторые условия.

Эта была земля монстров.

Конечно, это было опасно. Однако великая опасность всегда граничит с великой наградой.

Если игрок хорошо покажет себя на Поле Сражения, то Ассоциация Завоевателей публично признает его силу. Общественное признание полученное подобным образом была не сопоставима со славой полученной через Задания, выдаваемой Ассоциацией Завоевателей. Как только кто-нибудь построит себе репутацию в Ассоциации Завоевателей, в дальнейшем его будут ждать большие Титулы и огромная власть в самом "Полководце". Подобную награду нельзя было игнорировать.

Однако, одно лишь огромное количество монстров не являлось причиной того, почему содержание данной охоты шло сразу же после Рейдов. В Поле Сражения всегда были Задание событие.

Содержание заданий заключалось в поимке определенного монстра. Если вам удастся поймать этого монстра, то вас будет ждать хорошая награда.

'Помнится для игроков 200-го уровня в Поле Сражения была небывалая награда... Она колебалась от одной тысячи золотых до Уникальной Экипировки. Это было невиданным событием.'

Ко всему прочему, это задание давалось всем игрокам одновременно и в одно и то же время.

Естественно, на поимку этого монстра шла ожесточенная конкуренция.

Именно поэтому это событие было таким интересным. Обычно, на рейд-боссов были очереди. Это являлось своего рода этикетом. Однако в Поле Сражения ничего подобного не было. Для убийства помеченного монстра в ход шли все возможные способы и хитрости! Это было неизменным фактором.

Это было одной из форм проявления хаоса в "Полководце".

Некоторые игроки наслаждались Полем Сражения гораздо больше, нежели набегам на рейд-боссов.

К тому же, это очень соответствовало стилю Хурокана. Пусть прозвучит неожиданно, но Хурокан ни разу не участвовал в Поле Сражения. Для этого требовалось построить себе репутацию, путем выполнения заданий и доказать свои навыки Ассоциации Завоевателей. Только после этого у вас появится возможность попасть на Поле Сражения. Гильдия "Хахве маска" сосредоточилась на рейд-боссах, поэтому у него не было возможности туда попасть.

"Это будет забавно."

Поэтому у Хурокана на лице было странное выражение.

С одной стороны это было интересно, с другой стороны он прекрасно понимал, что в прошлом он не смог туда попасть потому что у него не было возможности конкурировать в этом с остальными.

И уж тем более это не относилось к игрокам-одиночкам. На Поле Сражения группы состояли из 5—7 человек. В особых случаях, можно было создавать группы до 30 человек. Конечно, это было больше исключением из правил.

Поэтому, Хурокану требовалось заменить собой группу из 7 человек. И это было трудно.

Как упоминалось прежде, в Поле Сражения не было правил. Так что довольно часто там можно было увидеть ПК.

Будь это старый Хурокан, он незамедлительно разорвал бы пригласительный билет на Поле Сражения.

Но сейчас Хурокан был другим.

"Ниже 100 уровня..."

Хурокан войдет в Поле Сражения, где уровень игроков будет варьироваться от 80-го до 100-го.

"По крайней мере, там не будет слишком много игроков прошедших первое повышение."

Говорилось об игроках до сотого уровня, значит там будет множество игроков не прошедших порог в 100-ый уровень. С ними будет очень трудно, но со всеми остальными, если быть откровенными, будет проще простого. К тому же, он заработал доказательство Тайного Сообщества. Боеспособность Хурокана превышала все допустимые пределы.

"Это будет не легко, но не невозможно."

К тому же, все игроки "Полководца" были в той или иной мере романтиками.

Что акт убийства рейд-босса в одиночку, что возможность попасть в Поле Сражения в одиночку, все это входило в рамки "романтики" "Полководца".

Так что, если исход будет благоприятен, то от будущего видео можно было ожидать хорошей прибыли.

"В любом случае, сейчас поход в горную цепь Уругал для меня невозможен, да и лишние деньги никогда не помешают."

Выбор был не велик.

...

"Вы хотите, чтобы я избавился от Хахве маски?"

Сальный, медлительный и невнятный голос вошел в уши Хех-бибина.

— Да. Я прошу Вас.

Владельцем этого голоса был Гильдмастер "Аполлона", Аполлон. Его голос заставил Хех-бибина чувствовать себя неловко.

"Хахве маска... Какова причина?"

— Он оскорбил нашу гильдию.

Хех-бибин, слышавший истории об "Аполлоне", старался сдерживать себя чтобы не рассмеяться...

"Оскорбил? Что за шутка."

Лишь "Аполлон" оскорблял "Аполлона". Они делали это сами. Они ставили силу на первое место, и всегда вели себя надменно и грубо. Что могло оскорбить их гильдию еще больше, чем они сами? Над этим вопросом стоило бы серьезно задуматься.

Однако эмоции Хех-бибина можно было увидеть лишь не его лице. Он не стал

озвучивать их вслух.

"Я предполагаю, что зашел и так слишком далеко."

Обычно, когда Аполлон приходил к нему с подобными запросами, Хех-бибин находил на это причины или просто отказывал ему.

"Большая Улыбка" была одной из Топ-30 Гильдий "Полководца", а Хех-бибин был ее офицером. Если он выручит "Аполлон", то не навлек ли он тем самым на себя проблемы?

А проблемой прямо сейчас была нынешняя ситуация.

"Я не могу поверить, что вынужден сейчас думать о таких вещах."

Сейчас "Большая Улыбка" была не в самом лучшем положении.

С точки зрения Хех-бибина, он не мог игнорировать деньги предложенные Аполлоном, но этого было недостаточно чтобы рисковать своей жизнью. Ключевым фактором здесь был отец Аполлона. Ему нужны были связи с его отцом. Его отец не был кем-то исключительным, но обладал достаточным богатством чтобы с легкостью провести спонсорскую компанию на миллионы долларов.

К тому же, его отец был директором одной известной в Китае компанией. Если говорить прямо, то имя этой компании была гораздо важнее денег. Если он сможет получить спонсорство от этой компании, то в Китае их гильдия получит большое влияние и авторитет.

"Хахве маска..."

Если бы это был обычный запрос, то он бы без сомнений принял бы его.

Да, если целью не был Хахве маска.

"Это будет трудно."

На данный момент, каждый член Топ-30 Гильдий знал кто такой Хахве маска. Сейчас он был самой горячо обсуждаемой темой. Если о нем начнут делать передачу, то она с легкостью получит миллионную аудиторию. И это лишь малая часть. Поэтому все Топ-30 Гильдий пытались связаться с ним.

Если Гильдия "Аполлон" позаботиться о нем, то "Большая Улыбка", принявшая от них запрос, получит еще больше негативной реакции. У "Большой Улыбки" и так было негативное впечатление со стороны общественности и подливать масла в огонь было неразумно.

Хех-бибин дважды задумался над этим.

После чего дал свой ответ.

'На поимку Хахве маски я не могу позволить себе брать наши отряды.'

Чтобы отыскать и тем более убить Хахве маску, потребуется огромное количество рабочих рук, чтобы допиться в этом успеха — еще больше. Если бы такая задача была поставлена перед всей "Большой Улыбкой" то это было бы плевым делом. Однако, это невозможно. В итоге, Хех-бину потребуется применить для этого свой личный отряд и своих телохранителей, которые к его сожалению не были приспособлены к этому. Убить его было бы не трудно, но вот найти...

Хех-бибин начал говорить.

"Я сожалею. Сейчас наша гильдия находится в трудном положении. К тому же, не зная точного местонахождения Хахве маски, я не смогу ничего ему сделать."

Отказ.

— Пожалуйста, я прошу вас. "Большая Улыбка" не должна так подводить свое имя. Если вы сможете поймать этого ублюдка, я заплачу вам соответствующую цену.

Однако, Аполлон не остановился. Он все также настаивал на своей просьбе. В итоге,

Хех-бибин решил пойти на компромисс...

"\"Большая Улыбка\" ничем не может вам помочь в поимке Хахве маски. Однако, я могу использовать и других людей для его нахождения. Как только мне удастся его найти, я свяжусь с вами снова."

Пока он договаривал, у него на уме были другие мысли, было слишком маловероятно, что ему удастся отыскать Хахве маску. Если бы его было так легко найти, то все Топ-30 Гильдий не столкнулись бы с такими проблемами при его поисках.

Но он не стал слишком много об этом думать.

...

Глядя на высокие стены замка, можно вспомнить о современных зданиях. Они растянулись далеко в стороны, а концы его верхушек было почти невозможно разглядеть невооруженным глазом. Когда он издалека увидел стены, лицо Хурокана стало серьезней.

"Это первый раз, когда я посещаю стены замка Теруб."

Стену, на которую он смотрел, называлась Теруб. Располагалась она к северу от замка Бангз, который Хурокан посетил ранее. Она была похожа на линию Мажину*, останавливающая монстров от продвижения на юг.

К тому же, никто так и не смог познать возможности за пределами этих стен. За ней стояла Область Блока.

Именно поэтому у людей был огромный интерес к этому месту. Что может сломать эту Область Блока? Если разрушить Область Блока, и убить всех монстров в этом месте, что будет дальше??

"Если мне не отказывает память, то дальше Замороженное Королевство?"

И конечно, Хурокан знал об этом.

По ту сторону стены находилось Замороженное Королевство. Эта область для игроков выше 200-го уровня. Хурокан никогда не касался этой области в прошлом.

"Ведь ублюдочные \"Штормовые охотники\" забрали оттуда все самое ценное... Черт..."

Вспомнив Замороженное Королевство, проглатывая свои печальные воспоминания он пытался подавить свою горькую улыбку. Он двинулся к хранителю, посещение которого было обязательным, если желаешь перебраться через стену.

В помещение хранителя было уже много игроков. Но большинство из них было на 80-ом уровне.

"Ммм?"

"А?"

Игроки признали стиль Хурокана. Комплект Скрытого Охотника и Хахве маска на лице, это был определенно он.

"Это Хахве маска?"

"Серьезно?"

"Разве Хахве маска не в Лесу Парунг? Для чего ему приходить из Леса Парунг, на север к стенам замка Теруб? Ведь чтобы добраться туда и обратно потребуется много времени?"

Атмосфера стала нерешительной.

"Почему же еще он мог сюда прийти? Он пришел сюда, чтобы войти в Поле Сражения."

И атмосфера нерешительности быстро перешла в нервозность. Для прихода сюда могла быть лишь одна причина.

Поле Сражения!

И никак иначе. Единственными игроками, которые могли пересечь стены этого замка,

были игроки получившие приглашение на Поле Сражения. Обычным игрокам здесь делать нечего, сюда даже продавцы не приходили.

И если Хурокан пришел сюда, значит он находился здесь по тем же причинам, что и все остальные.

Он прибыл сюда чтобы войти в Поле Сражения и оно скоро начнется.

"Объявился действительно невероятный противник."

"Он собирается войти один?"

"Он в одиночку справился с Воином Медведем, так что нет ничего удивительного в том, что он и на Поле Сражения входит один."

"Помните, как он поймал Золотого Скелета? Хахве маска будет сильным врагом."

Это знаменуют прибытие грозного противника. Этого предостаточно чтобы заставить окружающих понервничать.

Выражение игроков изменилось. Такое выражения делаешь, когда смотришь на своего главного соперника. Их лица были тяжелы, было видно, что их соперник очень силен. В хмуrom лице они сузили свои пристальные взгляды. Некоторые даже выражали недовольство.

Увидев их лица, Хурокан немного улыбнулся.

"Это будет очень забавно."

Раньше Хурокан почти каждый день чувствовал на себе подобные осторожные взгляды.

Но сейчас такой уровень настороженности был просто смехотворен. Сталкиваясь с "Штормовыми Охотниками", он пошел против всех Топ-30 Гильдий. Испугайся он подобных агрессивных взглядов, тем более от игроков такого уровня, то никогда бы не пошел на войну.

Конечно, не все смотрели на Хурокана подобным образом. Несколько игроков поприветствовали Хурокана, одного из известнейших людей "Полководца".

"Вы ведь Хахве маска?"

"Да."

"Я очень люблю наблюдать за вашими видео."

"Спасибо."

"Вы здесь, чтобы войти в Поле Сражения?"

"Да."

"Можно ли мне сделать с вами фотографию?"

"Конечно."

Люди стали подходить к Хурокану, чтобы сфотографироваться с ним. Не все люди играли в эту игру вкладывая в нее всю свою жизнь. Большинство игроков играло ради веселья, и лишь малая часть делало это основой своей жизни. Для этих людей встретить такого известного человека как Хурокан был очень веселым опытом.

Однако, сейчас на Хурокана был устремлен пристальный взгляд, не относящийся к этим двум категориям людей.

"Разве Хех-бибин хен-ним не запрашивал местоположение этого парня?"

Игрок скрытно схватил круглый смайлик у себя на груди.

Этот человек относился к третьей категории людей.

...

Хурокан собирался сделать 5-ую фотографию, когда объявился невысокий человек в крупной броне.

"Внимание!"

Броня смотрелась на нем в тягость. Этот человек был капитаном хранителем стен замка Теруб. Его звали Бублик.

В момент своего появления, он громко заговорил. Он продолжал говорить не обращая внимания на окружающую атмосферу.

"Оставим длинные речи."

Говорил он жестко, но его голос все равно звучал нежно и красиво. Словно милый мальчишка пытался выглядеть серьезно. У нескольких игроков женского пола была странная улыбка на лицах. Кажется, Бублик пришел им по вкусу.

Однако, ни один игрок не прерывал его речь. Никто не делал ничего из ряда вон выходящего. Мешать НПС в "Полководце" не сулило ничего хорошего. Все собранные здесь игроки были как минимум 80-го уровня, так что они прекрасно это осознавали.

Бублик продолжал говорить без всяких запинок.

"Каждый из воинов здесь был признан Ассоциацией Завоевателей. Поэтому, мы подготовили для вас работу, используйте все свои способности чтобы продемонстрировать нам вашу волю. Я открываю эти врата для вас."

Все кивнули головами, после чего Бублик продолжил.

"Ворота замка будут открыты 144 часа с момента их первого открытия. В течение всего этого времени от вас требуется одно — сражаться. Убивайте монстров. И ничего больше. Чем больше вы одолеете монстров, тем большей будет ваша награда."

Награда!

Что за ласковое слово... но ни один из игрок на это не отреагировал. Все ждали последующие его речи.

"Мне это не интересно. Давай уже, договаривай."

"Говори задание."

Все собранные здесь люди и так прекрасно знали о награде. Они хотели знать другое.

"К тому же, здесь объявился монстр, досаждающий хранителю стен этого замка. Человек, который убьет его, получит награду лично с моих рук."

Это произошло, когда Бублик произнес эти слова.

[Задание 'Синий Гигант' начинается]

Началось новое задание.

Игроки наконец заулыбались. Все прибывшие были здесь лишь ради этого задания. Они приходили на Поле Сражения только ради этого.

"Ответственность за ваши жизни лежит на ваших руках."

Бублик подождал пока его слова дойдут до слушателей, после чего развернулся к группе спиной. В момент, когда Бублик повернулся спиной, все посмотрели на свои часы.

И реакция у всех была одинаковой.

"Мм?"

"Ха!"

"Boy!"

Хурокан тоже освободил удивленный вздох.

"Ни хрена..."

А причина подобной реакции...

"Награда — Уникальная Книга Навыка? Боже!"

Награда на этот раз была настоящим Джекпотом.

[Синий Гигант]

— Ранг: Уникальный

— Ограничение по уровню: 80-100

— Содержание задания: Одолеть объявившемся на Поле Сражения мутировавшего монстра, Синего Гиганта.

— Награда: Книга Навыка Уникального ранга (Привязывается к владельцу.)

— Разное: Это Задание — Задание Событие. После окончания события, задание будет завершено.

Книга Навыка Уникального ранга.

Хурокан все никак не мог привыкнуть к содержанию этого задания, даже после бесчисленных просмотров окна информации. Он еще раз поблагодарил себя за то, что сейчас его лицо скрывала хахве маска.

"Не кажется ли это немного перебором?"

Задание очень сильное.

Было упомянуто, что книга навыка привязывалась к владельцу и ее нельзя было продать. Однако невозможность ее продажи это лишь вторично. Это событие было грандиозным само по себе.

Уникальные навыки было очень сложно заполучить в свои руки, даже при наличие денег. Обладание уникальным навыком, значит стоять на голову выше среди всех в своем классе. К тому же, ее наличие является доказательством навыков ее владельца. Это игра строилась на конкуренции, так что обладание подобными вещами было неоценимым преимуществом.

Однако "Полководец" не та игра, где каждому позволялось заполучить подобные плюшки.

Такому здесь абсолютно не было места.

До сих пор, все люди получавшие Уникальные навыки в качестве награды за задания в "Полководце", были либо невероятно удачливы, либо компенсировали отсутствие первого тяжелым трудом. Или компенсировали оба эти варианта большими деньгами.

Зарабатывая, ты получаешь награду пропорциональную твоей удаче и усилиям.

Сейчас одно было наверняка. Хурокан не считал, что данный случай относится к счастливому случаю.

"Значит трудность выполнения этого задания будет очень велика."

Хурокан никогда не входил в Поле Сражения, так что его знания о ней были ограничены. Однако он понимал, что подобный Джекпот в качестве награды будет очень сложно добыть. При появлении Событийных Заданий с подобной наградой вызывало на уме лишь один вопрос, "Реально ли все это?". Он хорошо знал, что в таких ситуациях успех или провал зависел лишь от своих собственных усилий, все были в равных условиях.

"Ну, уровень трудности все равно не имеет для меня значения."

Нет, трудность выполнения была лишь дополнительной проблемой.

Основной проблемой была награда.

Это было естественно.

"Общее настроение быстро изменилось."

Конкуренция будет ужасающей.

Он наблюдал сквозь глазные отверстия в своей хахве маске. Под его маской было очень трудно обнаружить его взгляд, Хурокан быстро осмотрел окружение. Он посмотрел на выражение своих конкурентов.

"Кажется, все они прекрасно осознают кто здесь папочка."

Настороженность по отношению к нему стала несравнимо выше. Оно стало настолько большим, что ее можно было обнаружить невооруженным глазом. Оценив их реакцию, Хурокан смог успокоиться.

Хурокан прикусил губу. С их точки зрения, Хурокан являлся игроком с нависшим коэффициентом опасности. И они не могут позволить дать ему свободу воли. Если этого потребует случай, то они будут не против объединить свои усилия против общего врага, Хурокана.

"Трудность внезапно увеличилась."

Он не враждовал ни с кем из присутствующих, поэтому он пришел на Поле Сражения чтобы немного поразвлечься. Он сделал бы запись сражения, получил бы уровень и деньги! Он шел к этому месту с легкостью на душе, но внезапно пикник превратился в сражения не на жизнь, а на смерть.

Ну, конечно это не значит что это заставит его сдаться.

"Да, я сделаю это. Разве я не переживал ситуации в разы сложнее этой? Ан Джэюн Используй голову. Проанализируй ситуацию. Найди верный путь."

Уникальная Книга Навыков поможет ему в будущих столкновениях с врагами, для которых все присутствующие здесь и в подметки не годятся. В будущем, Хурокану придется столкнуться с грозными и страшными существами имя которым Топ-30 Гильдий. И Уникальный Навык очень пригодится ему в этом противостоянии. Сейчас у него есть шанс извлечь из нынешней ситуации выгоду. Если он в страхе сбежит, то все его деньги потраченные на экипировку будут лишь пустым местом. В ином случае, он бы использовал эти деньги куда лучше, к примеру купил бы себе немного говядины.

'Отлично.'

В конце концов, это были собачьи бои. Много людей объединят руки чтобы выступить против Хурокана. И они еб*ать как будут пытаться.

"Ладно, если они меня беспокоят, то я озолочусь как минимум на 30 часиков."

В таких сражениях, Хурокан проявлял себя лучше всего.

[До открытия ворот у вас есть 59 минут.]

В этот момент на наручных часах появился отсчет.

...

— Хен-ним. Хахве маска здесь.

Количество членов "Большой Улыбки" было ее основным оружием.

С большим количеством членов, внутренние перепалки стали неизбежны. При каждом большом скоплении людей количество фракций будет увеличиваться. Это была неизменная истина, ее не изменит даже угроза вымирания.

Если хочешь выжить в воюющий период, чтобы противостоять враждебным фракциям требуется занять себе скрытых союзников.

То же было верно и для Хех-бибина. Он использовал часть своей гильдии в собственных намерениях, и прежде чем она об этом узнала, Хех-бибин вырастил перспективные ростки для своей позиции. Чо Ухрунг, с которым он связался, был одним из самых многообещающих ростков в который он вложил много усилий.

В Китае была начинающаяся компания по выращиванию успешных кибер спортсменов. Они собирали перспективных игроков для дальнейшего выращивания, но выход "Полководца" оттеснил все остальные игры. Клуб свернулся, и Чо Ухрунг остался

безработным. Именно тогда к нему пришел Хех-бибин и дал ему кров. Хех-бибин помог ему и подарил новую возможность играть вновь.

Он был перспективой которую стоило ожидать. Если Хех-бибин приложит достаточно усилий для его роста, то в один прекрасный день он станет одним из основных столбов его силы. Для него было позором, что он не смог привести его в "Полководец" раньше. Он выращивал его втайне, потому что чувствовал что его открытое пребывание в гильдии будет пустой тратой времени.

Этим человеком был Чо Ухрунг, и по воле случая они с Хуроканом оказались на одной волне.

Вместо удивления от слов Чо Ухрунга, он чувствовал раздражение.

'Блять.'

Он просто хотел проигнорировать этот запрос, но теперь не получится.

"Ты уверен, что это — Хахве маска?"

— Его экипировка — соответствует Хахве маске. Конечно, это может быть лишь его подражатель. Однако, он очень похож. Я видел несколько его роликов. И моя интуиция говорит мне, что это — он.

Хех-бибин вспомнил информацию о том, где Хахве маска был замечен в последний раз.

"Ублюдок был в Лесу Парунг, итак, зачем ему идти на север к Полю Сражения? Откуда он взял входной билет в Поле Сражения? Возможно ли, что это запрос Ассоциации Завоевателей, и он выполняет задание основной сюжетной линии?"

Лес Парунг был расположен в самой восточной части текущего "Полководца". Стены Замка Теруб, где сейчас находился Чо Ухрунг располагался на севере.

Просто дойти от леса до стен займет несколько дней. Именно поэтому большинство игроков сосредоточенных на прокачке никогда так не сделают. Это время было гораздо выгоднее потратить на охоту. Для Топов, эти несколько дней могут поставить под угрозу их позиции лучших. Конечно, Хурокан не был Топом, но он тоже был одним из тех, кто сосредотачивался на своем выращивание.

И самое главное, Хурокан сейчас действительно там.

"Когда начинается вход на Поле Сражения?"

— У нас в запасе 50 минут.

"Твоя причастность?"

— Нет, мое обнаружение невозможно. Вы ведь знаете, что я не работаю в открытую.

'Фуу-уух.'

Услышав его ответ, Хех-бибин задействовал внутренний калькулятор.

В устранение Хурокана был огромный риск. Он был силен, известен и популярен. И его фанатов было гораздо больше чем ненавистников.

"Больше всего меня беспокоят люди за его спиной."

Но главная проблема в другом. У Хурокана были покровители. Это не распространялось в общественности, но если вы посмотрите на скорость его роста, стиль охоты, навыки, экипировку, и вообще все, чем он обладал, то поймете, что он у него не было недостатка в деньгах. Достигнутый им результат не может быть заслугой одних его навыков.

Такого просто невозможно достичь без помощи извне. Нет, даже будь это возможно, Хех-бибин никогда бы такого не принял.

Чтобы стать лучшим в "Полководце", требуется огромные инвестиции.

Беспокоить Хахве маску, значит беспокоить его покровителей.

"У него должны быть весомые аргументы, чтобы хранить своего покровителя в тайне."

Однако, на основе прошлых действий Хахве маски можно было кое-что представить. Его покровитель был не из тех, кто придет в действия просто из-за одной его смерти. Это было очень маловероятно. Если бы порог было ниже этого, то его скрытность была просто смехотворна.

"Если я буду продолжать думать об этом, то это будет продолжаться до бесконечности."

Хех-бибин прогнал сложные мысли заполнявшие его голову.

Право, у его беспокойств не было никаких оснований. Все его беспокойства основаны лишь на догадках. Поэтому он не может предсказать точного результата.

Именно поэтому ему требуется привести свои мысли в порядок.

Ему нужно представить все проще. Убить Хурукана или нет? Он попытался составить список плюсов и минусов этих двух решений.

"Если я не стану этого делать, то и рисков не будет. Однако, если Аполлон прознает о моем бездействии, то нашим с ним отношениям придет конец."

Аполлон был жадным и эгоистичным ублюдком. Аполлон не позволял никому действовать ему на нервы. Хахве маска не оскорблял его лично, но оскорбил гильдию созданную им. Именно поэтому он обратился с просьбой к "Большой Улыбке" одной из Топ-30 Гильдий. Ради мести. Это прекрасно демонстрировало насколько он был мелочным и мстительным человеком.

К тому же, Аполлон знал о Чо Ухрунге. И он знал, что Чо Ухрунг сосредоточился на выращивание путем охоты на Поле Сражения. Хахве маска, вероятнее всего, выпустит видео своего сражения, и Аполлон скорее всего увидит его. А в таких делах информация распространяется очень быстро.

В таком случае Аполлон безоговорочно разорвет свои связи с Хех-бибином. Он оставит Хех-бибина и предложит свои деньги кому-нибудь еще. К тому же, Аполлон может даже попытаться отомстить Хех-бибину, если почувствует себя преданным им.

"Если я поймаю Хахве маску, то смогу извлечь огромную выгоду от Аполлона. Но проблемы случаться, если я сделаю Хахве маску своим врагом..."

В том, чтобы позаботиться о Хахве маске были свои преимущества. У Аполлона было много связей.

Однако в этом случае, он сделает Хахве маску и его покровителя своими врагами.

Суть дела уже понятна, главное — сможет ли он свести на нет эти риски.

"Лишь малое число людей знает, что Чо Ухрунг — часть "Большой Улыбки", и еще меньше людей знает, что он приходится мне подчиненным. Мир не знает. Однако все это станет известно, как только Чо Ухрунг дебютирует в свет... Но когда мы достигнем этого момента, никто не сможет придраться к тому, что я сделал до этого. Более того, даже если у Хахве маски покровитель один из Топ-30 Гильдий, он не сможет на нас надавить. Конечно, все это основывается на том, что "Большая Улыбка" тоже останется одной из Топ-30."

Чо Ухрунг не был частью "Большой Улыбки". По крайней мере официальной.

"Хм."

Выбор оказался неожиданно прост.

Осталось лишь выбрать путь.

"Чо Ухрунг."

— Да, хен-ним.

"Как думаешь, ты сможешь убить Хахве маску?"

Ответ был незамедлительным.

— Всего лишь убить?

Даже слишком быстрым.

В нем не было даже сомнений.

"Мммм?"

Хех-бибин знал, что Чо Ухрунг был в высшей степени уверен в своих навыках, однако он не из тех, кто стал бы браться за то, что было за пределами его возможностей.

— Значит, единственное что мне нужно сделать это отправить Хахве маску на досрочный 48-ми часовой отпуск?

Казалось, что-то произошло.

Хех-бибин выжидательно ответил.

"Если вы сделаете запись процесса, то меня не волнует каким методом вы воспользуетесь. Хотя нет, не нужно делать видео. Это будет рискованно."

— Это тоже возможно. Мм, нет. Кажется теперь мне даже не придется выходить.

Как и ожидалось, что-то произошло.

"О чем ты?"

— Награда за задание на Поле Сражения — Книга Навыка Уникального ранга.

"Ах!"

Услышав эти слова, мысли Хех-бибина развернулись на все 180 градусов. Он лишь добавил последние слова.

"Я свяжусь с тобой через 20 минут. Будь готов."

— Да.

Закончив разговор, Хех-бибин сразу же стал набирать Аполлона. Он быстро взял телефон. Словно давно ожидал его звонка, на это ушло не больше нескольких секунд.

Хех-бибин задал прямой вопрос Аполлону.

"Мне нужно просто убить Хахве маску?"

— Да. Вы просто должны его убить. Меня не волнует кто это сделает.

"Скажите мне сценарий."

...

Никогда не знаешь, кто на поле битвы тебе друг или враг. Смотря на закрытые ворота, в каждом теплилась уверенность.

Бублик еще раз появился перед ними.

Он снова был в своей броне. Вместо чувства важности, он все также испускал чарующее женщин обаяние. Несколько девушек игроков смотрели на него прикрывая лицо руками. Они определенно снимали видео Бублика.

Увидев эту сцену, Хурока на краткий миг стал угрюмым.

"Теперь, когда я об этом думаю, я никогда не видел красиво сложенных и симпатичных НПС с самого начала этой игры. Почему я всегда встречаю загорелых пижонов? В этой игре что, нехватка симпатичных НПС? Стоит ли мне сходить в Лес Фей?"

Внезапно он почувствовал, что его успехи в "Полководце" были очень скудны.

Конечно, это был лишь тривиальный вопрос, быстро вылетевший из головы словами Бублика.

"Откройте ворота!"

Прозвучал громкий и энергичный голос. Единственные ворота в этой стене начали медленно и верно отворяться.

Ту-ду-ду-ду-дум!

Механизмы звучали словно огромное живое существо, жалующееся на то, что его потревожили. Эти звуки навевали опустошение. Громкий гул вселял мурашки. Дверь, опускающаяся в пол, не была похожа на дверь. Словно воротами была часть самой стены.

Перед ними все было тихо.

Они восхищались просмотром?

Нет.

Они были в шоке.

Это было удивительное зрелище. Такое можно было увидеть лишь в играх виртуальной реальности. Наблюдая за этим, каждый время от времени задерживал дыхание.

То же относилось и к Хурокану. До этого он видел множество схожих вещей, так что его было очень трудно шокировать лишь этим. Однако это не значит, что он не был поражен.

"Именно поэтому "Полководец" одновременно великолепен и страшен."

В этом мире все было возможным. Это было страшное место, где некоторые моменты казались реальнее самой реальности.

Мир "Полководца" был местом в которое Хурокан решил посвятить свою жизнь.

Дверь наконец-то полностью спустилась. Позади Бублика было 8 групп. В общей сложности 53 человека.

"Вы все осознали, что можете здесь умереть, поэтому я не буду говорить вам возвращаться живыми. Если на то потребуются — умрите, но убейте столько монстров, сколько сможете. Я скажу вам это в последний раз. Даже если вы решите вернуться к стенам замка ради выживания, ворота откроются лишь по про шествию 144 ча..."

Именно после этого все произошло.

Вшух!

Хурокан быстро надел капюшон. Застилающая тьма накрыла его лицо, он был первым добравшимся до ворот.

"Мм?"

"Хух!"

Увидев это, несколько человек подсознательно вздрогнуло. Они не были удивлены очевидным фактом того, что Хурокан пришел в действие. Нет, они словно охотники были удивлены тем, что их добыча собиралась ускользнуть от них.

"...сов."

После того как они вздрогнули, Бублик закончил говорить. Бублик быстро развернулся, чтобы увидеть, что Хурокан уже бежит мимо него.

Хурокан был очень быстр. Он уже исчез в лесу позади стен.

Хурокан был первым бросившим кости в эту игру.

...

В момент, когда Хурокан выбежал, на уме Чо Ухрунга быстро промелькнули все мысли.

'О нет.'

Он почувствовал, как все его планы рушатся.

"Это не входит в сценарий."

Он должен был убить Хурокана.

Для этого он придумал план. Это будет не трудно. Чо Ухрунг приблизился к игрокам, расценивающим Хурокана как угрозу, и договорился с ними.

С начала они бы устранили Хурокана, после чего смогли бы мирно начать охоту. Когда

событийный монстр, Синий Гигант, объявится они снова начнут соревноваться!

Когда множество фракций входили в конкуренцию, было нормой объединяться в несколько групп чтобы устранить самую большую угрозу. И никто не отклонил предложение Чо Ухрунга.

Исключая Хурокана было 7 групп. Включая группу Чо Ухрунга, на предложение согласилось 5 групп. Даже игроки фотографировавшиеся с Хуроканом вошли в это число.

Именно так, это было... Это было доказательством того, что известность и превосходные навыки Хурокана, не всегда привлекали к нему восхищение и аплодисменты.

"Я думал, что это будет проще..."

Он думал, что его игра уже была закончена. Хурокан стоял перед 5-ю группами — 38 игроками. Так как кругом кишели монстры, он считал, что Хурокану будет некуда бежать и помочь ему было тоже некому.

Однако Хурокан оказался быстрее.

Действия Хурокана были неожиданны. Игроки согласившиеся на убийство Хурокана сейчас молча стояли на месте и играли друг с другом в гляделки.

Все произошло так внезапно, что внесло в их ряды беспорядок. Чо Ухрунг стал тем, кто решил все взять в свои руки.

"Если он начнет охотиться, то за ним останется след. В запасе имеется еще 144 часа. Мы все еще можем поймать его в конце."

Чо Ухрунг посмотрел на игроков заключивших с ним соглашение.

Он использовал программу голосового сообщения, чтобы сообщить им об изменении в плане. Все молча кивнули. После этого они посмотрели на группы игроков, которые не согласились работать вместе с ними.

"Почему Хахве маска переместился так быстро?"

"Стоит ли нам тоже поторопиться?"

"Давайте не будем спешить. Для начала требуется разобраться с монстрами. Сейчас самое важное, это защитить свои жизни."

В этот момент они решили устранить любого, кто не присоединился к их группе. До убийства Хурокана, они в начале устранят остальных.

Пройдя через стены, первое что бросалось в глаза каждому, это многочисленные останки. В некоторых местах лежали кости людей, но по большей части кругом валялись останки различных монстров. Это была целая пустошь усеянная костями окрашивающих землю.

Море костей. После равнин шел лес с пышными деревьями. За огромным лесом виднелся горизонт, этот лес был не менее ужасающим чем море костей. Лес периодический дрожал и время от времени...

Кууо-о-о, аа-уу!

Звучали оглушительные рычания.

Сам лес был гнездом монстров. Вторгшиеся в этот лес, могли ощутить это на себе.

"Так вот что из себя представляет Поле Сражения."

"Выглядит труднее, чем я полагал."

Это был первый раз для группы Динь-динь, когда они вошли на Поле Сражения. Сцена за стенами превзошла все их ожидания.

Им было не легко к этому привыкнуть. После открытия врат, они были последними достигшими леса. Даже дойдя до самого леса, их переполняла нервозность. Эта нервозность

рушила их самоконтроль.

Они только начали углублять в сам лес, как тут же началось сражение.

"А! Это вы?"

Это были люди пару минут тому назад с которыми они начинали, и они оказались врагами.

"Ч... что?"

"Что "Что"? Это приветственный ритуал для новобранцев."

И это была не одна группа. Появилось целых пять групп и окружило группу Динь-динь. Сражение началось без всяких слов. У них даже не было времени чтобы выругаться. Все закончилось, прежде чем началось.

...

"Вы только гляньте, что творят эти ублюдки."

На Хурокане был надет капюшон и он изо всех сил старался удержаться на ветке у макушки дерева. Он видел как группа Динь-динь погибала от начала до конца.

"Когда они все удивились моему внезапному порыву, я сразу понял что что-то не так... Эти 5 групп в союзе?"

Это было обычным зрелищем наблюдать как группа вроде Динь-динь погибает в Поле Сражения. Сражения между группами было нормой и обычно они проходили либо в начале или под самый конец. Было очень важно устранить как можно больше соперников до охоты на монстров или до начала основного события. К середине этапа все обычно занимались охотой на монстров, поэтому что все более менее понимали, что нападать друг на друга не стоило. В конце концов, каждый здесь собирался ради изобилия монстров. Они приходили сюда, чтобы ускорить свою прокачку.

Поэтому гибель группы Динь-динь была предсказуема. Можно было сходу сказать, что у них не было опыта в Поле Сражения. Опытные игроки никогда не станут зевать от удивления при входе. Они быстро двинутся вглубь, чтобы скрыться в окружение. Обычно любой, кто оставался у входа будет убит. И группа Динь-динь таким образом лишь сделало себя мишенью. Все равно что самим на рожон напроситься!

Однако Хурокан никак не ожидал что действовать начнут целых пять групп.

"Так, пять... Если мне не изменят память, то 5 групп это 20 человек, 28... Это — 38 человек?"

Все пять групп сотрудничали.

И Хурокан знал для чего это было сделано.

"Они действительно полны решимости меня одолеть."

Их цель была очевидна. Это был Хурокан.

По силе все игроки в Поле Сражения были примерно равны. Все из-за ограничения по уровню. Если бы его не было, то сюда бы пришли высокоуровневые игроки и устроили бы бедлам. И когда Хурокан объявился на сцене, все окружающие почувствовали явный дисбаланс.

Поэтому эти 5 групп не постеснялись заключить союз.

"К тому же, разве эти ублюдки не были рады встрече со мной, раз попросили автографа? Вот придурки."

С точки зрения Хурокана, в данной ситуации не было ничего хорошего для него.

"Однако, это немного странно."

Были у него и некоторые подозрения.

"Неважно как я на это смотрю, но они кажется пойдут на все чтобы меня одолеть. Не кажется ли это немного перебором, даже ради Уникального Навыка?"

Он немного понял происходящее, но все равно чувствовал, что их действия были слишком чрезмерны.

Хурокан сузил глаза.

"Я у кого-то из них забрал в прошлом часы?"

Конечно, во всем этом были свои практические и экономические преимущества. Однако среди этого мог скрываться и личный мотив.

Мсть!

Это была эмоциональная и очень непрактичная причина, но этого будет достаточно чтобы заставить окружающих действовать.

Если быть откровенным, то история игры Хурокана не была девственно чиста. Он безжалостно убивал любого, кто вставал у него на пути. Враги конечно сами нарывались, и они в основном не относились к той группе людей кто умел признавать свои ошибки. Не имей это места быть, то причина их рвения просто отпала бы. Но если ради мести, то данный результат не будет чем-то необъяснимым.

"Возможно, что это кто-то из тех сучат, кого я убил прежде? В этой группе был кто-то из белых рыцарей? Маловероятно. Они ведь узнали, что я Хахве маска? Может это друзья того парня, которого я вздернул с Золотым Скелетом?"

На пути Хурокана было много людей погибших от его руки. Их было так много, что Хурокан точно и не скажет, кто был причиной.

Ну, он не стал над этим сильно заморачиваться.

"Да пофиг. Моя цель — 5 групп, в общей сложности 38 человек."

Хурокан смотрел и видел, что эти пять групп сейчас забирали часы у убитых. Он оставил свои размышления и начал серьезно думать над планом их устранения.

"Если следовать зову сердца, то мне симпатична мысль сделать 144-ех часовой ролик. Я хочу, чтобы они почувствовали себя персонажами настоящего фильма ужасов. Но это впустую потратит мое время на охоту, так что покончу с ними за 24 часа."

Он очень быстро составил свой план.

Для Хурокана это было нормой.

...

"Мы в дерьме."

Не прошло и двух часов с момента, когда ворота стен замка Теруб открылись. Даже не успев правильно начать охоту, группа Монгмарт была окружена другими игроками.

Увидев дюжину окруживших их игроков, танк группы Монгмарт, Борт, был очень зол. Он выкрикнул с не верящим выражением на лице.

"Даже если это — Поле Сражения, вам не кажется парни, что вы зашли слишком далеко? К чему было заключать союз из пяти групп и атаковать нас вместе?"

Его крик был заполнен гневом. Словно соглашаясь со словами Борта, два священника за ним, три мага и мечник группы Монгмарт тоже были очень разгневаны.

С другой стороны, у остальных более тридцати игроков, лица ничего не выражали. Они были спокойны и казалось, совсем не собирались отвечать на слова группы Монгмарт.

"Вы входили в Поле Сражения множество раз. Вы должны были знать, что можете столкнуться с такой ситуацией."

"Давайте побыстрее с этим закончим."

Все они были игроками привыкшими к подобным вещам. Именно поэтому они и участвовали в Поле Сражения. Такое не происходило постоянно, но могло произойти в любой момент. Если кто-то будет чувствовать за это позор, жалость или чувство вины, тогда ему не место на Поле Сражения.

"Даже учитывая, что здесь нет правил, вам не кажется что вы конец оборзели?!"

Так как они находились на другом конце палки, все что им оставалось, это браниться. В такой ситуации, они могли бы делать это весь день.

В ожидание скорого сражения, в стороне за происходящей перепалкой тихо наблюдал Чо Ухрунг. После чего он осторожно схватил меч.

"Нет необходимости с этим тянуть."

Группа Монгмарт не была их основной целью.

"Если Хахве маска заметит, что что-то не так, он может скрыться. Это поставит меня в трудное положение."

Основной целью был Хахве маска. Он должен позаботиться о происходящем прежде, чем Хахве маска все осознает.

Если Хурокан поймет, что целых пять групп объединились лишь ради его поимки, он тоже начнет действовать согласно ситуации.

Он не станет сражаться. Он пустится в бега и будет хитростями использовать ситуацию в своих интересах. Преследовать одного игрока по всему Полю Сражения будет очень трудно.

К тому же, на его поимку у него были весомые причины.

"Я обязательно должен поймать этого ублюдка."

Поймав Хахве маску, он получит вознаграждение в размере одного миллиона юаней. Это было маленьким бонусом от Аполлона за успешную поимку Хахве маски.

"Миллион юаней..."

Сейчас, за убийство всего одного игрока он с легкостью может заработать около 100.000 \$. Чо Ухрунг уже построил свои планы на эти деньги.

В любом случае, если он хочет быстро покончить с этой ситуацией, то ему придется сделать всю грязную работу своими руками.

Даже если их окружило более 30 игроков, их противником были ветераны Поля Сражения. Все от их уровня, опыта и экипировки на голову превосходило остальных.

Если рассмотреть численное преимущество, то результат очевиден. Однако ситуация всегда может измениться. Если группа Монгмарт решит сражаться с ними до последнего вздоха, то высока вероятность жертв с их стороны. А стать жертвой несчастного случая никто не хотел.

Именно поэтому кому-то требовалось взять инициативу в свои руки. Если они хотят закончить все быстро, кому-то потребуются руководить этим сражением.

Именно поэтому Чо Ухрунг начал действовать. Вместе с ним медленно пришли в ход и мечники, взявшие на себя роль танков и атакующих.

Маги позади них начали готовить свои заклинания. Священники стоя позади всех, тоже стали готовиться к предстоящему сражению.

Это произошло, когда все были сосредоточены на одном единственном моменте.

"Ха!"

Услышав чей-то громкий вздох, все окружающие напряглись.

"Что это?"

Смотря на свои цели, Чо Ухрунг что-то услышал.

Пристальный взгляд Чо Ухрунга быстро переместился.

"А?"

Его взгляд упал на Скелетов Воинов. Их было трое. Три Скелета Воина быстро подбежали к Священнику и нанесли удар. Они подняли свои мечи еще раз и снова нанесли очередной удар.

"Угх. Дерьмо!"

Вскрикнул священник, это предупредило остальных об осложнение ситуации. Однако, к тому моменту Скелеты Воины нанесли по священнику около дюжины ударов.

Защита священников была не высока. Так что тело священника резали словно мягенький пудинг. К тому же, атакующая сила Скелетов Воинов была ужасающей.

Прежде, чем священник успел кинуть на себя исцеление, его непрерывными ударами привели в замешательство.

"Дерьмо. Что там происходит?"

Один из товарищей священника увидел, что он попал в тяжелую ситуацию, поэтому побыстрее поспешил к нему на помощь. Он проигнорировал группу Монгмарт. В этот момент все были переполнены мыслями о спасение священника!

"Если священник погибнет, ситуация станет опасней."

Чо Ухрунг думал о том же. Священник был очень важен для группы. Священники на Поле Сражения были важнее магов. Без священника все что вам остается, это стоять у стены и ждать открытия врат.

Соответствуя статусу восходящей звезды Хех-бибина, Чо Ухрунг начал анализировать последующие действия.

"Подождите."

Скелеты Воины не просто так себя обнаружили.

Чо Ухрунг повернул голову.

"Ах!"

Внезапно, с разных направлений выбежало еще четыре Скелета Воина. Все были очень удивлены, потому что очередная группа Скелетов Воинов тоже побежала к очередному священнику.

Мысли Чо Ухрунга естественно пришли к соответствующей точке.

"Где Хахве маска?"

Раз Скелеты Воины были здесь, значит и Хахве маска был где-то рядом.

Как Чо Ухрунг и ожидал, вскоре появился и Хахве маска.

"Черт!"

Из-за Чо Ухрунга, он быстро направился к священнику из его группы. Хурокаан быстро освободил свой меч и нанес удар тому по шее. После чего, шея священника располовинилась. Все это произошло за какое-то мгновение.

Хурокаан появился неожиданно и быстро удостоверился в смерти священника.

"Рывок!"

После прибытия Хурокаана, группа Монгмарта быстро пришла в действия, словно только этого и ожидала.

Нет, Чо Ухрунг был точно уверен, они действительно ждали его появления. Группа Могнмарта двинулась в противоположную сторону от Хурокаана.

Они разделились.

Если они хотят угнаться за двумя кроликами сразу, то им придется разделить свою группу надвое.

Проблема была в группах окружающих Монгмарт. Между их группами не было полного контроля. Чтобы начать действовать требовалось пройти этап переговоров и регулировки.

Нужно было рассмотреть ситуацию, оценить какие методы будут лучше и предложить, после чего вторая половина должна была на него согласиться. Это был муторный процесс и уж точно не решался в таком отчаянном положении, где от 1 секунды зависит жизнь и смерть.

"Блять!"

Даже Чо Ухрунг был в замешательстве, потому что Хурокан атаковал священника именно из его группы. Убийство Хуроканом священника, была для Чо Ухрунга словно пыткой, потому что он мог лишь наблюдать.

После убийства священника, пристальный взгляд Хурокана встретился с Чо Ухрунгом.

Длилось все это лишь краткий момент.

Хурокан быстро развернулся и начал бежать к другому игроку.

"Он..."

Он тоже был священником.

Чавк!

Священник собирался закричать о помощи, когда Хурокан вонзил лезвие ему прямо в глаз. Закинув его на плечо, Хурокан не стал останавливаться.

Он начал убегать.

"Быстрее за ним!"

"Мм?"

"Это Хахве маска!"

В этот момент игроки побежали за Хуроканом. Как они могли бездействовать когда их главная цель убегала?

Чо Ухрунг глотнул. Ему было трудно подобрать слова.

"О... он уделал нас."

Он был просто лишен дара речи.

...

Пак, пак!

Хурокан бежал со священником на плече и периодический пронзал его, словно шишкебаб. Какое-то время назад священник все дергался и проклинал его аки сапожник, но теперь он просто завалился словно труп. Видя это Хурокан засмеялся.

"Он насильно вышел из системы."

Игрок был перекинут через плечо Хурокана словно багаж, после очередного удара он решил удалиться. У него не было намерений испытывать подобный опыт в живую.

Наконец после этого, Хурокан повернулся чтобы посмотреть на трех преследующих его игроков.

"Они преследуют меня словно охотничьи псыны."

Эти трое успешно справлялись с преследованием Хурокана. Это значит, что их характеристики были сопоставимы с его.

Они были Атакующими.

Класс мечников, делающий основной упор на характеристику силы.

Хурокан как раз замедлился, после чего им стало легче его нагнать. Он позволил им это

сделать.

В конце он остановился.

"Это здесь?"

Остановившись, он осторожно осмотрел окружение и только после этого выкинул священника со своего плеча.

Пуф!

Он еще не был мертв, но игрок отказался от персонажа. Так что тело священника было все равно что трупом.

Вшух!

Хурокан вонзил свой меч ему в спину. Он положил две руки на рукоять меча и посмотрел на трех мечников.

Хурокан выглядел ужасающе.

"С... стойте."

"Ух!"

Даже такие опытные игроки не стали быстро нападать на Хурокана. Чувство угнетения исходящее от Хурокана заставило их остановиться.

Только после остановки из-за этого угнетающего чувства, до всех трех мечников дошло.

"Дерьмо."

"Мы здесь одни..."

Их боевой потенциал был определенно выдающимся. Они были мечниками и основной упор сделали на силу. Никто не стал бы выбирать этот путь, если бы этот класс был слабым.

Однако их противником был Хахве маска.

"Сможем ли лишь мы втроем одолеть Хахве маску?"

"У него нет Скелетов?"

Под его контролем находилось 10 сильнейших Скелетов Воинов. С ними он был достаточно силен, чтобы одолеть рейд-босса в одиночку. Количество его навыков было до смеха ужасающим. Будет ли трех мечников достаточно чтобы одолеть его?

Возможно.

Но это точно будет не просто.

"Должны ли мы отступить?"

"У нас больше нет священников. Что нам делать?"

Поднимая свое оружие, у всех играли нервишки. Они выставили вперед свои щиты.

Хурокан молча на них оглянулся.

Вшух! Вшух!

Он вынул свой меч из позвоночника священника и стал снова наносить по нему удар за ударом. Казалось, он хотел удостовериться, что священник был мертв.

"Сумасшедший сукин сын!"

Сцена была настолько жуткой, что все трое даже не знали, стоит ли им задержать его или что-нибудь предпринять.

Именно в этот момент.

Кууууоооо!

К ним на встречу выбежало четыре монстра, сопровождая все это ужасающим ревом. Это были рогатые Тролли с серой кожей. Все что могли сделать три мечника, это с ошеломлением наблюдать за их приближением. Хурокан широко улыбнулся.

"Голем медлителен, но при правильном расчете — он прекрасный убийца."

Хурокан отозвал своего Голема, и монстры двинулись за его хозяином. Хурокан приготовил им бомбу из монстров.

...

"Сколько из вас осталось?"

"Шесть."

"Девять."

"Мы..."

Они начинали с 38-ми человек, а сейчас их осталось 30.

За какое-то мгновение погибло целых 8 игроков.

Конечно, смерти прошли не впустую. Пока группа Монгмарт убегала, им удалось убить трех их членов.

Однако ситуация была очень плоха, даже если прибавить к нему этот факт.

И самое большой проблемой была...

"Мы потеряли 4 священника..."

Восемь игроков встретило Game Over и половина из них были священниками. Во всех 5 группах священников было всего 8, и сейчас погибла половина из них.

"Нас прекрасно отжарили."

Ситуация была плачевной.

Даже учитывая, что это была лишь игра, Чо Ухрунг чувствовал как у него по спине пробежали мурашки.

В их союзе было целых 5 групп и они все равно умудрились потерять 4 священника. Если их союз разойдется по группам, то одна из сторон останется без священника. А это значило верную смерть.

"Никогда бы не подумал, что группа Монгмарт объединится с Хахве маской."

Они попали впросак просто потому, что Монгмарт объединилась с Хахве маской. И только поэтому.

Когда они окружили группу Монгмарт, в целях безопасности все священники были оставлены за спинами. Так было всегда. Атакующие и Танки выходили вперед чтобы возглавить атаку. Так как они окружили своих врагов, это было самой логической и подходящей тактикой.

Однако никто не ожидал, что в тот момент объявится Хахве маска.

Усложнив ситуацию, он разделил своих Скелетов Воинов на две группы, убив двух священников за раз. После чего он появился сам и убил еще одного священника собственноручно, а второго утащил с собой на плече.

"Хахве маска никогда еще не был в Поле Сражения, как он смог продумать подобный план?"

Это был прекрасный ход. Вместо того, чтобы убивать священника на месте, он схватил его и унес, потому что боеспособность его была нулевой. И прикончил того в пути. Он был хитер. Хурокан был хитер словно зверь.

Именно так, Хурокан в одиночку убил 4-ех их священников. Целых 5 групп объединилось и все-таки он был достаточно силен чтобы сделать это. От его навыков у Чо Ухрунга по спине пробежали мурашки. Кроме того, он намерено позволил увязаться за ним трем мечникам и оставшись с ними наедине, он убил их при помощи монстров. Даже при том, что Чо Ухрунг был на стороне проигравших, он почти освободил вздох восхищения.

Это кое-что прояснило. Хурокан прекрасно прочитал намерения Чо Ухрунга и

остальных.

А это значило...

"Это еще не конец."

Что это было только началом.

Чо Ухрунг и остальные группы первыми воспользовались отсутствием правил в свою пользу. Поэтому у них не было права жаловаться на то, что их противник поступал точно также.

Сражаться с монстрами нужно быть готовым в любое время, особенно в Поле Сражения. В Поле Сражения было столько монстров, что это не игроки, а сами монстры выходили охотиться на игроков. В такой ситуации, 4-ех священников точно не хватит на более чем 20-ти игроков.

Самое худшее ждало впереди, во время отдыха. Играть в течение целого дня было невозможно. Через пару часов все собирались выйти из системы и отдохнуть. Несколько человек сказало, что они не собираются входить в игру пока не пройдет 144 часа. Вместо того, чтобы встретить здесь свой конец, некоторые посчитали, что будет выгоднее эти 144 часа просто переждать. Они избегут верной смерти и у них будет недельный перерыв.

А это значит, что их количество станет еще меньше.

В конечном итоге, их численное преимущество сведется на нет.

"Я не могу позволить этому произойти."

Чо Ухрунг чувствовал, что ему требуется прояснить всю ситуацию. Он собрал лидеров других групп.

"Мы должны продолжить сотрудничать. Если мы разойдемся, то просто станем мишенями."

"Вы хотите чтобы мы охотились всем скопом?"

"Если мы останемся вместе, то на нас по крайней мере не станут открыто нападать. При нас все еще большое численное преимущество. Разве наше выживание не самый высший приоритет?"

Никто не возразил.

'Дерьмо.'

Однако, увидев их выражения, Чо Ухрунг понял, что они были им недовольны.

"Они пытаются возложить всю вину на меня."

В конце концов, именно Чу Ухрунг стал первым предложившим нападение на Хахве маску. Такова человеческая натура, обвинять других, когда что-то идет не так.

"Тогда давайте так и сделаем."

Все дали свое согласие, но они чего-то недоговаривали.

Чо Ухрунг понял что было что-то не так.

Хурокаан появился перед ними снова спустя 5 часов после открытия врат. Все готовились на выход из игры, поэтому когда это произошло, они искали безопасное место.

"Кто является лидером стоящим за всем позади?"

"Кто стоит позади всего этого?"

Сказал Хурокаан, стоя с группой Монгмарт у себя за спиной. Выглядел он устрашающе. Его хахве маска заставила игроков вспомнить лица его Скелетов Воинов. Он не был похож на обычное живое существо.

Несколько игроков даже затаило дыхание. А разговаривать с затаившимся дыханием было не очень-то просто.

Все молча уставились на Хурокана. Те, кто встречался с взглядом Хурокана быстро опускали головы.

Так и не услышав ни одного ответа, Хурокан заговорил еще раз.

"Давайте не будем делать вид, что ничего не произошло. Вы все пытались поймать меня. И я более чем уверен, что за всем этим стоит один человек, который и предложил этот план."

Сказав это, Хурокан посмотрел на единственного человека.

Человек, на которого посмотрел Хурокан, нахмурился. Конечно, ему не нравилось то, что он находится под подозрением. Когда этот игрок встретился с взглядом с Хуроканом, Хурокан наморщил брови и снова произнес. Говорил он громко.

"Ты — и есть тайный лидер? Мы встречались в прошлом? Или я отрезал тебе запястье?"

"Это не я."

Игрок ответил быстро.

Хурокан задал вопрос еще один раз.

"Тогда — кто?"

В этот момент...

"А мы должны отвечать на твои вопросы? Мы не делали чего-то недопустимого. Это Поле Сражения. Поле Сражения!"

Игроку видимо не понравился командный тон Хурокана, так что он отвечал ему с пылкостью в голосе. Пристальный взгляд Хурокана естественно упал на ответившему ему человека.

Игрок, словно не замечая давления от Хурокана, начал говорить еще громче.

"Если тебе что-то не нравится, то давай сражаться! Пусть ты и лепечешь здесь что-то, но здесь нет ни кого, кто стал бы тебя слушать. Если бы мы хотели вести тут с тобой разглагольствования, то не стали бы даже нападать на тебя."

Это была провокация.

Давай сражаться!

В некотором смысле это было разумным ответом. В конце концов сторона Хурокана все еще была в меньшинстве. Хурокан мог призвать Скелетов Воинов, и группа Монгмарт тоже на его стороне. Но даже так, их будет не больше 20.

К тому же, эти пять групп из альянса по поимке Хурокана, все еще имели гораздо больше священников чем у группы Монгмарт.

Дело было не в том, что они не сделали ничего плохого, просто у них было достаточно боевого преимущества чтобы придумывать себе оправдание. И это было оправдание всем оправданиям — ведь это Поле Сражения.

В этой ситуации им действительно не нужно было вести себя перед Хуроканом словно провинившемся шкодникам.

Ведь это правда.

"Это Поле Сражения..."

Хурокан хорошо знал об этом факте. Он сам показал себя только хорошо осознавая это.

"Я именно поэтому и говорю с вами, потому что это Поле Сражения."

Слова Хурокана заставили на мгновение всех замолчать, все стали осматривать свое окружение.

"Что это значит?"

"Он сказал все это именно потому что мы на Поле Сражения? Каково значение позади

этих слов?"

В альянсе из пяти групп никто не считал, что в сражение против Хурокана и группы Монгмарт они проиграли бы. Но там так же не было людей желавших этого сражения.

Поэтому, было бы весьма разумно для начала выслушать самого Хурокана.

"Я хочу знать, если позади всех этих действий скрытый лидер. Если да, то по какой причине, могли бы между нами быть личные разногласия? Если все действительно так, то я бы хотел уладить все старые счета. Событийный Монстр еще не появился, и я не хочу впустую тратить свое время на ПК, тем более когда оно не приносит мне опыта, разве к вам это парни не относится тоже?"

"Конечно, ведь все эти ублюдки приехали сюда для того чтобы охотится. Все они признают значение времени."

В этом состоял план Хурокана.

По правде говоря, Хурокан был очень зол этим альянсом взявшимся за ручки, лишь для того чтобы устранить его. Если бы он пожелал оставить их всех без запястья, то это было бы не трудно. К тому же, до этого он убил половину их священников, он мог бы с легкостью одолеть их битвой на истощение.

Проблема в том, что Хурокан бы от этого ничего не получил. Он заполучит их часы, но это не значит что в каждом из них скрывался Джемпот.

Есть вероятность, что Хурокану не удастся нормально поохотится в течение всех этих 144-ех часов. Убытки, которые он потерпит занимаясь ПК, сильно превзойдут преимущества. Ему уже очень повезло получить билет в это охотничье угодье. Убийство этих игроков не принесет ему никакого опыта, так что он не хотел впустую тратить свое драгоценное время.

Решающим фактором здесь играла Уникальная Книга Навыков выступающая в качестве потенциального вознаграждением. Поэтому для Хурокана было бы выгоднее пройти о более легкой дорожке. Нет ничего хорошего в том, чтобы усложнять себе путь больше чем есть.

И Хурокан был не единственным кто думал об этом же.

Многие приняли решение убить Хурокана чтобы потом похвастаться об этом в своей ленте новостей. Однако сейчас их сердца довольно встряхнулись.

"Он пытается объявить перемирие?"

"Да. Мы все равно будем вынуждены сражаться с друг с другом при появлении Синего Гиганта. Какой смысл в том, чтобы сражаться сейчас?"

"Раз уж все сложилось подобным образом, то давайтеждемся Событийного Монстра. Давайте просто сосредоточимся на выращивание. Это гораздо лучше, чем идти на верную смерть."

Все были согласны.

Однако никто не стал поспешно отвечать Хурокану. Ведь никто не отменял того, что у этого плана действительно был тайный лидер.

Им был Чо Ухрунг и этот факт был неизменным.

Все согласившиеся игроки не могли просто повесить всех собак на него. Тогда бы он стал горе героем, взваливание всей вины на остальных ни есть хорошо. Так или иначе, Чо Ухрунг просто предложил. И они сами сделали свой собственный выбор, они сами виноваты.

"Это полная лажа."

Конечно, для Чо Ухрунга это был наихудший вариант. Теперь с Хуроканом вынужден

будет говорить именно Чо Ухрунг. В таком случае ему придется объяснить Хурокану свои причины.

Хотя ему не обязан был говорить правду. Так же как и раскрывать свою личность. Точнее, он ни в кое случае не должен был этого допустить. Если этот инцидент смогут связать с "Большой Улыбкой", то результат будет катастрофическим.

"У меня нет выбора."

Чо Ухрунг быстро закончил свои вычисления.

"Давай закончим все красиво."

Вместо того, чтобы быть вынужденным медленно отступать к краю утеса, он прыгнет в него по своей воле. О последствиях он позаботится самостоятельно. Это было лучшим решением.

Чо Ухрунг закричал.

"Я — тайный лидер."

После его слов, Хурокан посмотрел на него. И немного наклонил голову в замешательстве.

"Ха? Такое чувство, словно я его уже где-то видел?"

Его лицо не было ему знакомым, но ему казалось что он его уже где-то видел. Появление Чо Ухрунга было не обычным. У него была сильная челюсть, и широкие черты лица. Даже его брови были густыми. У него было такое лицо, после встречи с которым любой бы остался под впечатлением. Если Хурокан чувствовал его знакомым, значит вероятность этого очень высока.

"Я полагаю что это действительно личная месть?"

Хурокан не мог подавить свое растущее любопытство.

"У нас с вами были какие-нибудь разногласия?"

"Невозможно. Это наша первая встреча."

"Ваши причины?"

"Вы сильны. Если бы мы не объединились против вас, то у нас не было бы и шанса. Я не горел желанием смотреть на то, как преуспевает мой соперник."

Это причина была смехотворной, но Хурокан довольно часто сталкивался с подобным.

Хурокан кивнул головой. Он мог понять подобный довод.

"Так как все это начал я, то мне и заканчивать. Я прошу дуэли 1 на 1."

Прежде, чем он закончил диалог, он встал в боевую стойку и направил свой меч на Хурокана.

Это вызвало окружающих в волнение.

'Невероятно.'

"Он хочет дуэли с Хахве маской."

Никто из присутствующих не ожидал от него такого. Это было совершенно неожиданным исходом событий. Это в некотором роде выглядело даже немного героически. В конце концов он решил выйти вперед и взять ответственность за свои действия. Подобный акт, заслуживает аплодисментов, нежели упреков.

Это было последним гамбитом Чо Ухрунга в достижение своей победы.

"Так как я все равно не в состоянии наладить с Хахве маской хороших отношений, было бы лучше закончить все это как можно красивее."

Он не был уверен в своей победе над Хуроканом. Хурокан был монстром. Если он хотел выиграть у Хурокана в бою 1 на 1, то ему бы потребовалось как минимум пройти повышение

класса. Однако, это не значит что у него совсем нету шансов.

Чо Ухрунг не был слаб. На своем уровне у него почти не было соперников.

"Я одолею его. Я пойду на все чтобы победить."

Если он сможет победить это станет грандиозным событием. Чо Ухрунг сможет съесть все почести добытых Хахве маской. Всего за одно сражение его имя будет способно пронестись по всему "Полководцу". Он быстро станет одним из Восходящих Звезд. В дополнение к этому он сможет получить награду от Хех-бибина и Аполлона.

Потенциальная выгода усиливало в нем азарт перебарывающее потенциальные потери в виде 48 часов отгула. Иногда подобный азарт не был чем-то очень плохим.

Хурокан посмотрел на Чо Ухрунга и вытащил из своего кармана одно Ядро Скелета. После чего он бросил его перед Чо Ухрунгом. Скелет Воин быстро сформировался и встал между Хуроканом и Чо Ухрунгом.

Он ничего не сказал.

Ничего не показал.

Однако всем стало понятно, что Хурокан принял предложение Чо Ухрунга.

Чо Ухрунг вошел в стойку.

"Хорошо. Для начала избавлюсь от Скелета Воина."

Все Скелеты Воины Хурокана ни в коем случае не были нормальны. Все, кто хоть немного знал о Хурокане, прекрасно осознавали это. Именно по этим причинам, всем было интересно, какие же способы Хурокан использовал при тренировки своих скелетов. Множество огромных гильдий и просто богатых людей уже отправили ему свои запросы. Каждый хотел, чтобы он продал им этот необычайный метод.

Они очень хорошо уклонялись. Скелет Воин может с легкостью избежать обычных атак. Он сражался лучше среднего обывателя. Если его неосмотрительно атаковать, то уклонившись, Скелет Воин быстро воспользуется этой возможностью и контр-атакует.

Именно поэтому Скелеты Воины иногда выглядят слабыми.

"Сражаясь против атакующих, им следует использовать контр-атаку."

Скелеты Воины Хурокана в мастерстве владели искусством уклонения и последующей после нее контр-атакой.

С другой стороны, если на Скелетов Воинов не начнут атаку, а просто уйдут в оборону, то они не смогут продемонстрировать свои потрясающие боевые способности по максимуму. Они были сильны, но одновременно и просты.

Но даже так, одолеть их все равно было не просто. Самая большая слабость всех Скелетов Воинов это их защита. Скелеты Воины без Костяной Брони несли большой урон даже от простых нападений без классовых навыков. Настолько слаба была их защита.

С точки зрения Чо Ухрунга, в спешке не было необходимости. Ведь это было очень важным сражением. Вместо излишнего перенапряжения, следовало сосредоточиться.

Чо Ухрунг был настороже, он искал возможность для атаки на Скелета Воина. Он ждал пока тот нападет.

"Подходи. После того, как я разберусь с тобой я быстро сокращу расстояние между Хахве маской."

Глядя на Чо Ухрунга Хурокан усмехнулся.

Вынув из карманов горсть Ядер Скелетов он засмеялся сильнее. Он бросил их через голову Чо Ухрунга, после чего они приземлились прямо у него за спиной.

"Мм?"

Пристальный взгляд Чо Ухрунга подсознательно проследовал за Ядрами Скелетов. Но после того, как он заметил, что Ядра приземлились на землю...

"Блять!"

Чо Ухрунг машинально выругался и быстро стал поворачиваться. Это был не один Скелет Воин. За его спиной было около десяти Скелетов Воинов. С начала требовалось разобраться с ними. Нет, у него не было времени даже задуматься над всем этим. Его тело двигалось машинально, опережая его мысли.

Когда он повернулся, он оставил свою спину открытой Хурокану.

Хурокан никогда не станет упускать такую возможность. Это огромная ошибка.

"Ты труп."

Хурокан быстро бросил в сторону Чо Ухрунга несколько Костяных Бомб. К его ногам полетело целых пять. Каждая из них ценой в 50 золотых.

Бум!

Прогредел взрыв.

"УГХ!"

Сила взрыва была колоссальной, посылая в окружающих ударные волны.

Игроки стоящие рядом с Чо Ухрунгом машинально повернули головы и заслонили лица руками. Все постарались прикрыться от этой ударной волны.

В это же время Хурокан бросился на место взрыва. Взгляд Хурокана проходил через пыль вызванную взрывом в поисках Чо Ухрунга. Найдя его, он схватил меч.

Вшух!

Хурокан нанес удар мечом по зазору между броней Чо Ухрунга и его шлемом.

Чвак!

Раздался грубый звук, как меч вошел в плоть на задней части шее Чо Ухрунга.

"Кха!"

Крик вырвался из уст Чо Ухрунга.

Хурокан на этом не стал останавливаться. Он направил больше силы в свой меч, вонзенный в его шею. Тело Чо Ухрунга не справилось со входящей силой, и рухнуло вперед.

Тудух-пуп!

Чо Ухрунг упал на землю. После чего Хурокан быстро встал ему на спину чтобы тому было труднее встать. После этого он вытащил свой меч из его шеи и нанес еще один удар.

Пак

Он продолжил колоть.

Пак, пак!

Это были звуки последовательных колющих ударов, словно ритмичная машина.

Сражение было уже закончено. Чо Ухрунг получил значительный урон, и помощи от остальных ему ждать не приходилось. Из такой ситуации выбраться было почти невозможно.

"Дерьмо!"

Лежа на земле, все что оставалось Чо Ухрунгу это лишь браниться. Хурокан заговорил с Чо Ухрунгом.

"Так как ты проиграл мне с точки зрения способностей, ты наверное полагал, что сможешь закончить со всем в честном бою."

Чо Ухрунг занервничал, словно на свет показалось его сокровенное.

"Однако я так не думаю."

Сказав это, словно в подтверждение своих слов он нанес еще один удар. Меч еще раз

пришелся на заднюю часть шеи Чо Ухрунга.

"Думаешь так показушно продемонстрировать свое уважение? В тебе горело лишь желание покончить со мной. Думаешь я позволю такому ублюдку как ты закончить все это одним лишь поражением в этом бою?"

Пак

Хурокан продолжить атаковать своим мечом.

Чо Ухрунг стиснул зубы

"Ты сошел с ума?!"

Здесь не существовало боли. Это было невозможно. Иначе ему было бы еще хуже.

Однако он еще никогда не был так сердит. В его груди клокотал гнев. Он был гораздо злее, чем когда его выкинули из клуба по кибер спорту даже не заплатив. Гнев, который он не чувствовал никогда прежде, переполнял его.

"Ты сукин с..."

Почти выругался Чо Ухрунг.

Пак, пак!

Однако Хурокан прервал его на полуслове лезвием своего меча.

"Кха!"

Удар его меча еще раз вошел в его шею, но в этот раз оно полностью его пронзило и вышло насквозь. Хурокан почувствовал как его меч пронзил шею и вошел в землю, затем он добавил последние слова.

"Если я встречу тебя еще раз — ты труп. Определенно труп. Уж поверь мне."

На этом волнение окружающих стало устаканиваться.

Все увидели у ног Хурокана труп Чо Ухрунга. В момент окончания сражения все пребывали в тишине.

"Чо Ухрунг!"

Кто-то выкрикнул имя Чо Ухрунга. Это был один из игроков в его группе. Однако реагирующий на это был не Чо Ухрунг. А Хурокан. Его выражение изменилось.

'А.'

Хурокан наконец-то вспомнил.

"Чо Ухрунг... Точно, он ведь состоял в отряде Улыбающихся Убийц "Большой Улыбки". Вот где я видел этого ублюдка. Итак, зачем я понадобился "Большой Улыбке"?"

К сожалению Чо Ухрунг ничего не мог с этим поделать.

...

В момент смерти Чо Ухрунга, один из членов его команды закричал Хурокану.

"Что за трусливый поступок!"

"Чо Ухрунг требовал честной и справедливой дуэли!"

Хурокан засмеялся словно слышал анекдот и пожал плечами.

"Ну, я сразился с ним 1 на 1 и вы называете это трусливым? А что, если бы мне не повезло и тогда я бы был вынужден сражать 1 против 38-ми?"

Сообщники Чо Ухрунга только хотели ответить ему, но потом решили попридержать свои языки за зубами.

Он был прав. Он некромант, так что будет очень смешно жаловаться на то, что он использует Скелетов Воинов и Костяные Бомбы.

"Это..."

Их тела дрожали от гнева. Хурокан проигнорировал товарищей Чо Ухрунга и посмотрел

на остальных игроков.

"Можно считать ситуацию разрешенной. Я сразился в честном поединке 1 на 1, лидер всего этого мертв. Теперь можем начинать по новой."

В отличие от его ранних слов, сейчас он говорил почтительнее.

"Начнем все с начала. Меня не волнует, сформируете ли вы новый союз. Но думаю будет лучше до появления Событийного Монстра сосредоточиться на охоте. Ну, а раз уж это все-таки Поле Сражения, я не стану требовать от вас следования каким-либо правилам."

Закончив говорить, Хурокан вытащил свой меч из шеи Чо Ухрунга. После чего ударил им по его запястью.

Клац!

Прозвучали звуки столкновения метала.

"Кажется у него не плохие рукавицы."

Клац! Клац!

Хурокан начал рубить своим мечом словно топором. Все удары приходились по запястью Чо Ухрунга в стальные рукавицы. Вскоре броня деформировалась и запястье стало отделено. После этого пнув по руке, он поднял запястье.

Забрав часы, Хурокан оглядел окружение.

"Повеселитесь тут, мальчики."

Договорив это, Хурокан быстро покинул окружающих. Скелеты Воины быстро последовали за ним.

В этот момент...

"Кууу-ооооо!"

Туда стала стекаться огромная орава монстров, привлеченных звуками сражения.

Поле Сражения еще раз завертелось в бешеном ритме.

"Дерьмо!"

Один из игроков споткнулся о камень и упал.

"Граааа!"

Большой волк, последовавший за ним, буквально за один укус лишил его половины тела.

"Он мертв."

"Мне жаль, Полио."

Игроки не стали наблюдать за этим ужасающим зрелищем поедания их бывшего товарища. Они даже не стали оглядываться. Как и помогать они ему тоже не стали, ведь он подарил им дополнительное время. Они бежали на пределе своих сил.

Они использовали одного из своих товарищей в качестве жертвенного ягненка и это сработало. Они больше не слышали дыхание или шаги волка. Когда они добрались до места, где не было видно следов волка, они наконец остановились и огляделись. Проверив свое окружение, им наконец удалось спокойно переговорить.

"Дерьмо."

Те же слова говорил их павший товарищ, перед тем как угодить в пасть волка.

"Даже убежать от них не просто."

"Мы в полном дерьме."

"Действительно. В момент, когда Хахве маска убил половину священников, охота отдельными группами стала бесполезной."

Прошло уже 88 часов с момента открытия Поля Сражения.

Прошло уже предостаточно времени. Беспрерывные сражения между монстрами и

игроками никогда не останавливались. Между ними не было передышек. Лишь непрерывная борьба не на жизнь, а на смерть. И результат был не таким обычным, когда игроки охотились на монстров и последние погибали, все было наоборот.

Причиной стал конечно же Хурокан.

В момент, когда Хурокан после убийства Чо Ухрунга исчез, ему на замену пришло 7 монстров. В этом сражении опять погибло значительное количество игроков.

В таких условия у групп даже не было времени чтобы переговорить. Они просто рассеялись кто куда. Конечно, никто больше не стал создавать альянсы. Но если бы кто-нибудь решил взять на себя смелость проявить инициативу и сделать это, то у него это наверняка получилось бы.

Однако все помнили судьбу Чо Ухрунга и его инициаторство. Они видели весь процесс его последствий. И память об этом все никак не хотела покидать их мысли.

Поэтому, каждая группа стала держать между собой приличное расстояние и охотится самостоятельно. Все взяли себе определенные участки и стали охотится в них. Под этим тихим перемирием все группы наконец-то занялись тем, чем обычно все занимались в Поле Сражения.

Проблема была в том, что каждая группа находилась не в самых лучших своих положениях. В каждой группе кто-то потерял либо танка, либо нападающего, или даже священника... Если взять аналогию, то все это похоже на рты. Кто-то потерял передние зубы, кто-то боковые или даже задние коренные. Без них пережевывать монстров становится трудно, а то и невозможно, ведь пережевывать могут и их самих.

В Поле Сражения было так много монстров, что они начинали устраивать на них охоту. Все они пытались избежать повторных сражений, но в конце концов все группы решили сдаться.

"Ворота замка скоро откроются. Давайте лучше пойдем туда. Там мы можем выйти из системы и по прошествии нужного времени, войти заново и сразу же выйти."

"Да. Там мы сможем найти игроков в таком же положение что и мы. Возможно мы придем к соглашению и сможем сотрудничать."

"Я никогда бы не подумал, что впустую потеряю столько времени подобным образом."

"Нам еще повезло, что мы не погибли."

Если они продолжают охотится, то их всех просто сметут с лица Поля Сражения. Практичнее будет собраться у ворот, где они смогут устроить встречу таких же "неудачников". Все игроки, которые смогли найти для себя передышку пришли примерно к такому же выводу. Ради безопасности они просто выйдут из систему у стен замка. Тем, кто потерял большинство членов группы даже добраться туда будет не просто.

Конечно, это относилось ко всем...

Кроме одного!

Положение этого человека полностью отличалось от остальных.

[Вы получили уровень.]

"Отлично. Мои характеристики восстановились! Этот ублюдочный волчара! Иди сюда, я тебя зажарю!"

Этого человека так и переполняла энергия от нахождения в такой кичище монстров. Не имело значения, преуспевает ли он в охоте или же нет, ему доставляло это наслаждение.

И этим человеком... конечно же был... вот, угадайте кто это был?!

Большие Волки, Большие Медведи, Большие Змеи... у всех зверей кожа была окрашена

кровью, и все они кружили вокруг Хурокана. Хурокан кинул 3 Костяных Бомбы словно игрушки.

Бум, туду-дум!

Цена этих Костяных Бомб, могла обеспечить человека ramenом на целый месяц. Но результат этих взрывов все-таки стоило видеть.

Пока продолжались звуки этих грозовых взрывов, два Скелета Воина в Костяной Броне и Шлемах Безумия рванули вперед. В руках обоих скелетов находилось оружие стоимостью в 1000 золотых, их боевой потенциал можно было только представить. Их мечи разрезали кожу 80-уровневых монстров словно бумагу.

Вшух-шух-пуф!

Слышались звуки ударов, резбы, разрушения. После звуков взрыва от Костяных Бомб, слышались окрики монстров.

"Куоо-оо!"

Рев монстров был ближе печальным, нежели угрожающим. Развернувшаяся сцена односторонней резни внушала ужас. Каждый увидевший ее проникся бы состраданием к бедным монстрам.

Конечно, все они были загнаны в угол Хуроканом.

После получения уровня, Хурокан полностью восстановился. После чего он рванул к монстру, до этого его сильно ранившего.

"Я тебя в фарш покрамсаю."

Закрыв расстояние, он нанес колющий удар мечом в глаз этого ублюдка. В этот же момент он быстро забрался на тело этого красно-пятнистого волка, как только он это сделал, он нанес удар вниз Клычьим Мечом.

Он воспользовался вонзенным мечом в качестве опоры и держась за него, начал орудовать вторым.

Вшух-шух! Пак-пак!

Нанеся четыре последовательных удара, он отделил от места ударов большой кусок плоти. И в получившийся глубокий разъем он поместил нечто похлеще соли для раны.

Костяную Бомбу!

Хурокан силой поместил ее в глубокую рану. После этого он использовал команду для ее самоподрыва.

Бум!

Звук ее взрыва был как обычным, но результат был совершенно ужасающим.

Пуф-пуф-пум!

Взрывом по округе разбросало куски плоти и крови. Со стороны эта сцена смотрелась очень гротескно.

Волк начал шататься. Он не смог справиться с ядом Белой Мамбы и полученных после этого повреждений. Он не мог даже ответить. И Хурокан не проявлял милости. Так как жизнь этого ублюдка висела на волоске, он хотел закончить ее как можно быстрее и эффективней.

Вшух!

После жуткого звука пореза, волк все-таки умер. Извлекая из него меч, Хурокан быстро стал искать себе новую жертву. Одному из Скелетов Воинов было не легко в сражение и его оппонент стал его целью.

На лице Хурокана появилась улыбка, он пришел в действие.

"Весь этот скот теперь мой!"

Все группы либо погибли, либо сдались еще до начала нормальной охоты. Хурокан не знал этого наверняка, но он примерно мог предсказать подобный исход событий.

Он предсказал подобный исход еще тогда, когда организовал им ловушку при помощи группы Монгмарт.

Как группе проводить нормальную охоту без священников?

Именно поэтому произошло все произошедшее. Именно поэтому он принял вызов оскалившему ему зубы игроку. Именно по этим причинам он принял запрос от Чо Ухрунга на дуэль 1 на 1. Но даже не делай он этого, он прекрасно понимал, что без священников долго им не протянуть.

Ни один из соперников никогда бы не подумал, что все самые ценные монстры будут принадлежать сейчас Хурокану.

"Остался лишь Синий Гигант."

"Му-ха-ха-ха!"

Хурокан не осознано радостно засмеялся. Его смех эхом прозвучал по всему Полю Сражения.

...

"Кууооо-ооо!"

У него была синяя кожа. Такой цвет не соответствовал цвету леса. У гиганта был один глаз, сейчас он начал падать на землю, сминая под собой древесину. Своим падением, он телом смял 5 больших дерева словно бумагу.

Из тела рухнувшего гиганта торчало 7 мечей. Рядом с ним стоял полуразрушенный Голем, и сейчас одно из его плеч внезапно отвалилось.

"Фуу-уух!"

Синий гигант.

Ему наконец удалось уделать ублюдка. Однако, в этот раз от Хурокана не слышался веселый смех радости. Лишь долгий вздох облегчения.

"Я едва с ним справился. Соверши я небольшую ошибку и был бы уже трупом."

Синего Гиганта найти было не трудно. Его рост превышал деревья вокруг, да и кожа у него была синей. К тому же он имел подавляющее чувство присутствия, что лишний раз облегчало его поиски. Хурокану требовалось просто забраться на дерево и осмотреться.

Самая трудная часть — это его убийство.

"Его атака и защита были посредственными, но его уровень жизней... действительно сопоставим с рейд-боссами 100-го уровня."

Он действительно был достоин звания Событийного Монстра. Его уровень жизней был аномально высок. Именно из-за его аномального уровня жизней у Хурокана ушло очень много времени на его убийство. Он потратил на это 28 минут. Атакующие навыки Хурокана были на высоте. У него были Скелеты Воины, Скелеты Маги и Голем. Если он начинал использовать проклятья, то количество нанесенного урона начинало соответствовать группе из 5 человек. Но как только он начинал использовать Костяные Бомбы, количество урона резко шло вверх.

Именно по этим причинам Хурокану удалось убить его лишь за пол часа времени.

"Именно это все называют его скрытым благословением?"

Он смог поймать этого монстра из-за текущих обстоятельств.

Если бы ему пришлось охотиться на этого монстра в окружение конкурентов, то ему бы

пришлось попотеть. И поймать его скрытно не удалось бы. Кто-нибудь все равно да вмешался бы. В таком случае, он должен был использовать тактику "Ударил, убежал", и она всегда несла в себе риск натолкнуться на еще какого-нибудь крадущегося монстра.

В итоге получается, что если бы Чо Ухрунг так настойчиво не преследовал Хурокана, то обстоятельства не сложились бы таким удачным образом.

"Итак, какого черта Чо Ухрунгу от меня нужно было? Я как-то прямо или косвенно перешел дорогу "Большой Улыбке"?"

Но это был момент в котором были свои опасения.

Он не считал, что Чо Ухрунг пошел против него, только потому что жаждал себе часть известности Хурокана. Как и не считал он, что Чо Ухрунг стал действовать по каким-то личным мотивам. "Большая Улыбка" не та организация, где приветствуется подобная свобода действий в своих рядах.

Это значит, что кому-то из "Большой Улыбке" сделали заказ на устранение Хурокана. Дойти до этого понимания было трудно, даже для него. Хурокан еще не пересекался с "Большой Улыбкой". По крайней мере не сейчас.

"Нет. К тому же, сейчас у "Большой Улыбки" нет времени на подобные вещи."

"Большая Улыбка" сейчас не в том состоянии, чтобы тратить свое драгоценное время на Хурокана. Они в состоянии войны с "Тройным крылом", а они были очень непростым для них противником. Если они сейчас начнут беспокоить еще и Хурокана, то это лишь прибавит им дополнительных проблем.

"В любое случае, Топ-30 Гильдий все те еще ублюдки."

Это было ясно по положению Хурокана. Они напали на него внезапно. Хурокан вовремя уклонился и нанес контр-удар. Он смог заработать на этом немного часиков, но это не значит что он будет намерен их за это прощать. Наоборот.

"Давайте лучше подумаем о том, что же я сделаю с вами в будущих перспективах. Хмм, пожалуй покрамсаю вас на части, ребятишки."

Хурокан поставил "Большую Улыбку" следующей в списке, после "Штормовых охотников". И позиция после "Штормовых охотников" в данном случае не сулила им ничего хорошего.

Когда это произошло, Хурокан обсуждал о записях в своей Тетраде Смерти.

[Событийный Монстр Поля Сражения, 'Синий Гигант', пал.]

Всем в Поле Сражения пришло оповещение. Хурокан тоже его услышал.

Услышав его, он коснулся часов на своей руке.

[138: 33: 22]

Увидев время, Хурокан улыбнулся.

"Будет просто замечательно вернуться сюда вновь, хорошенько отоспавшись."

Для него почти пришло время покинуть сцену под названием Поле Сражения.

...

— Я сожалею.

Услышав ответ Чо Ухрунга, Хех-бибин не стал давать волю своему гневу. Он говорил спокойно.

"Сегодняшнее событие будет для тебя горьким уроком. Не забывай о нем и иди дальше думая о том, что же ты сделал не так."

— Я искренне приму ваши добрые напутствия.

"Ты хорошо постарался. Пойди и отдохни немного."

— Сожалею.

После окончания телефонного разговора, Хех-бибин сжал свои кулаки. Если бы сейчас в его руках был обычный ружье, то он бы кинул его в стену. К счастью, сейчас он был в игре, так что у него не было такой возможности.

'Блять.'

Хех-бибин отвечал спокойно, потому что он очень ценил Чо Ухрунга. Но будь это кто-нибудь другой, то он бы так просто не спустил бы подобное с рук.

Хех-бибин получил сильный удар. И денежные вкладки не были самой сильной потерей.

"Аполлон. Этот ублюдок определенно узнает об этом."

Проблема была в Аполлоне. Он всегда скрывался где-то за кулисами и определенно не упустит этой возможности.

"В следующий раз он попытается использовать меня посредством шантажа."

Хех-бибин был один из офицеров "Большой Улыбки", и благодаря этому Аполлон может устроить ему полымя.

Так как он не желал, чтобы Хахве маска понял, что Чо Ухрунг является частью "Большой Улыбки", то он будет вынужден принять любой ультиматум Аполлона. И такое положение вещей вызывало в нем головную боль.

Самый худший вариант, это если Хахве маска все-таки узнает о связи между Чо Ухрунгом и "Большой Улыбкой". Если он объединит свои усилия с их врагом, "Тройным крылом", то результат не закончится одним лишь задеванием их самолюбия.

"Большая Улыбка" может даже вылететь из позиций Топ-30 Гильдий.

'Дерьмо.'

Сердце Хех-бибина сжигало пламенем, когда он задумывался о таком повороте событий.

И кажется, кое-что сейчас решило подлить масла в огонь, чтобы окончательно его добить.

"Дерьмо!"

Прибыло одно единственное требование. Перед тем как снова сесть за телефон, он проверил требования Аполлона. В этот момент он силой стиснул свои зубы, он позволил захлестнуть свое сердце гневом.

"Хахве маска. Ты заплатишься за это."

Ту-ду-ду-дум!

Крепко закрытые ворота издали причудливый звук и стали медленно опускаться. Рядом стояли игроки ждущие ее открытия. Когда ворота замка полностью открылись, все ждущие игроки вдруг нахмурились.

"Дерьмо."

Никто не радовался. Из уст каждого игрока выходили лишь жалобы.

"Этот поход по Полю Сражения был просто ужасен."

"Однако, разве нам не повезло? Мы хотя бы выжили. Погибших было очень много..."

"Какого черта. Что к чему мы связались с Хахве маской... если бы делали все как обычно, то могли бы уже получить предостаточно суммы опыта и дропа, даже если бы не получилось одолеть Событийного Монстра. Вот зачем мы это сделали?!"

"Эй! К чему ты злишься на меня? Ты сам сказал, что это была хорошая идея. Разве не ты сам согласился на это?"

"Да. Однако разве не вы договорились с тем ублюдком, Чо Ухрунгом?"

Этот этап был переполнен хорошими наградами. Именно поэтому многие игроки так сюда стремились. Не будет преувеличением сказать, что это стремление было заложено в их сердцах.

Однако они не получили желаемого. Вместо этого они были вынуждены были скушать большую порцию какашек. Стоя около стен, все в расстроенных чувствах ждали полного открытия врат. Им даже не удалось поохотиться на монстров. В итоге все они были вынуждены впустую потратить огромное количество времени. Если бы кто-нибудь чувствовал себя в этой ситуации круто, то ему бы стоило провериться у психолога.

Тух!

Пока игроки спорили с друг другом, ворота со звуком огромного топота опустились.

Тух-тух-тух-тух-тух!

Словно давно ожидая этого, НПС стоявшие наготове вне ворот стен, стали быстро из них выбегать.

Это были рыцари.

Каждый из них был облачен в сверкающую броню. Можно было сразу сказать, что броня была очень редкой и дорогой. Чувство собственного достоинства рыцарей не уступала их экипировке. Рыцарей было 13. Каждый рыцарь был в шлеме, так что увидеть их лица было невозможно.

Игроков было 11.

Среди этих 13 рыцарей был один, который был меньше остальных. Узнать его было очень просто.

"Бублик."

"Это определенно Бублик."

Как игроки и предположили, маленький рыцарь являлся нынешним владельцем и хранителем этого замка. Это был Бублик.

Словно отвечая на ожидания игроков, он показал себя, заговорив с ними.

"С этого момента!"

Когда Бублик выкрикнул эти слова, все 12 рыцарей пришли в движение. После того, как они вышли из ворот замка, они сформировали полукруг. Они сняли щиты со своих спин, и выставили их перед собой. Их полукруглый строй был похож на нерушимую крепость.

Когда строй полностью сформировался, Бублик продолжил.

"У всех есть 1 час!"

После того как он закончил говорить, все игроки стали один за другим проходить через ворота. Плечи у каждого были опущены.

Уныние.

Нет более подходящего слова, чтобы описать их состояние. Они впустую потратили свое время. 144 часа это не мало. Все что им оставалось делать, это размышлять над своими поступками.

Позади них послышался голос, и его тона были совершенно отличными от их собственного настроения.

"Так вы парни все это время были здесь?"

Владельцем этого голоса был конечно же Хурокан.

"Ну каковы ваши успехи в охоте? Вы весело провели время? Вот у меня действительно охота была очень веселой. Видите это? У меня так много Крафтовых монет, что выбрать среди них лучшие будет той еще работенкой! Му-ха-ха-ха!"

Хурокан нанес окончательный жестокий удар прямо в сердца выживших.
Это была его последняя месть.

...

"Превосходно."

Войдя в офис Бублика, Хурокан сел к нему лицом. Выражения Бублика, когда он его хвалил, было искренним. Получив похвалу, Хурокан в смущении опустил голову.

"Нет. Я всего лишь выполнил данную вами мне миссию."

"Вы всего лишь выполнили миссию. Вы выполнили миссию..."

Казалось, что Бублику действительно понравилось сказанное Хуроканом. Он даже снова повторил предложение, тщательно его обдумывая.

"Мне нравится это выражение. Выполнил миссию."

Наблюдая за всем происходящим, внутренне Хурокан был мрачен.

"Если это хорошее выражение, то давай поменьше этого дерьма. Просто поторопись и отдай мне уже мою награду."

У него больше не было дел в Поле Сражения. Каждая последующая минута для Хурокана была очень ценна. Он просто хотел забрать свою награду и быстро уйти. Однако Бублик понятия не имел о мыслях Хурокана. Так что его разговор продолжался еще 10 минут...

Нет, пусть вам не покажется, что разговор их был бессмысленным.

"Недавно, число монстров значительно увеличилось. Среди них есть некоторые индивидуумы, которых раньше мы никогда не встречали."

"У этих монстров синяя кожа, и от них исходит ледяная аура... Они не принадлежат лесу в пределах стен этого замка, и их количество продолжает расти."

"Кажется, если пройти через этот лес на другую сторону стен, то там будет еще один лес, другой. Мне кажется, что эти монстры приходят как раз из этих самых неизведанных земель по ту сторону леса."

"Если в будущем у вас появится возможность, я хочу чтобы вы пересекли границу земель за этим лесом. И узнали, что находится по ту ее сторону. Мы в том положение, когда чтобы выжить — мы должны атаковать первыми."

Он добавлял новую информацию.

Это новый этап выходящий за Поле Сражения. Бублик давал ему намеки о Замороженном Королевстве.

"Да я тебе потом принесу голову Ледяной Королевы, Чой Суйлин клянусь! Отдай мне уже эту книгу."

Это подсказка была очень ценна, но с позиции Хурокана, он уже обо всем этом знал. Так что сейчас это было лишь пустой тратой времени.

Для Хурокана эти 10 минут ожидания казались 10-ю часами. После этого Бублик наконец показал Хурокану его книгу.

"О!"

Покрытие этой книги сразу же отличалось от обычной. Книга была покрыта черной кожей, испускающей чувство дороговизны. На кожаном переплете тоже был отпечаток руки, но здесь он выглядел как уникальный дизайн. Словно мастер в ее создание вложил все свое сердце и душу.

'Неужели.'

Наконец-то появилась Уникальная Книга Навыков. Хурокан обрадовался.

Однако Бублик не сразу отдал ему книгу. Показав ему книгу, он снова продолжил говорить.

"Это мой личный подарок для вас. Он никогда больше не появится в руках остальных. Только для вас."

Хурокан внутренне усмехнулся.

"В начале ведь и так было сказано, что привязка будет осуществляться к владельцу. Ты действительно считаешь, что говорить мне все это так необходимо? Думаешь я кому-нибудь ее бы отдал?"

"Да. Я с благодарностью приму ее."

У него не было ни малейшего намерения передавать ее кому-то. Хурокан боялся, что Бублик вновь продолжит разговор, потому быстро поместил свою руку на отпечаток.

[Идентичность Книги Навыка определена.]

Книги навыков всегда были запечатаны.

"Если будет Скелет Вуду, это будет джекпот. Пожалуйста, пусть это будет Скелет Вуду. Скелет Вуду! Ну позязя!"

Перед появлением оповещения, сердце Хурокана колотилось в бешеном темпе.

[Желаете освоить навык Глиняной Лепки?]

"А?"

Он в первый раз видел подобный навык.

"Глиняная Лепка?"

Он никогда не видел подобный навык прежде, даже названия подобного не слышал. В голове Хурокана образовался вопросительный знак.

Однако сейчас был только один вариант.

[Вы освоили навык Глиняной Лепки.]

Изучить его.

"Что это?"

Когда Бублик начал говорить снова, у Хурокана было растерянное выражение лица.

"Я надеюсь, что он позволит стать вам сильнее, и надеюсь, что в будущем вы покажете мне великие свершения."

"Что?"

"В том лесу..."

Кажется, Бублик не собирался так просто отпускать Хурокана, по крайней мере в ближайшее время точно.

...

[Глиняная Лепка]

— Ранг: F

— Использование: В качестве основы используются драгоценные камни монстров. Голем может трансформироваться в принесенную жертву. При каждом использовании требуется новый камень.

— Разное: Голем принимает облик использованного монстра. По мере роста профессионального навыка, Голем будет все сильнее схож с оригиналом.

Есть исключение. Голем не сможет использовать Специализированные Навыки монстров. Монстр не может быть крупнее призванного Голема. Защита и выносливость остаются на прежнем уровне.

Глиняная Лепка.

"Получается, что пожертвовав драгоценным камнем монстра, Голем может принять его вид?"

В основном, этот навык изменял лишь внешние показатели Голема. Т. е. изменялся его внешний вид. При его использовании характеристика защиты и выносливости меняться не будет. Однако, если в жертву принести высокоуровневого монстра, то по мере роста профессионального навыка, Голем сможет достичь схожих показателей атаки. Голем перенимал внешний облик монстра и параметр его атаки.

Другая сторона монеты тоже была очевидна.

"Этот навык тоже требует денег."

При каждом использовании этого навыка он будет тратить по одному драгоценному камню. Если использовать драгоценный камень с рейд-босса, то одно лишь его использование потратит несколько сотен золотых. На высоких уровнях ему возможно придется использовать драгоценные камни ценой от нескольких — до сотен тысяч золотых.

Он находится на совершенно другом уровне, нежели навык Вооружения. При вооружении скелетов, в будущем у него будет возможность забрать его и перепродать. Но это умения полностью расходует драгоценные камни. Он чем-то похож на Костяные Бомбы.

К тому же, перемещаться с Големом всегда было проблематично. Хурокану во время сражений частенько приходилось убегать или скрываться. Бывают времена, когда он за один день призывает Голема по нескольку раз.

У него было множество вещей, на которых нужны были деньги. Он даже сократил свои расходы на пропитание и другие повседневные нужды. Этот навык может оказаться критическим ударом по Хурокану. В эти дни он питался лишь раменом и кимчи. Это навык станет критичным ударом по его рациону, убрав из него кимчи.

"Если Голем сможет заодно копировать и боевой ИИ монстра, то это действительно будет джекпот."

Хурокан все равно не был разочарован данным исходом событий.

Наоборот. Если Голем при своем появлении сможет копировать перенятый ИИ, то это станет очень выгодной сделкой. Он не сможет копировать или перенимать специальные способности монстров, но монстры всегда разрабатывались для сражений с многочисленными игроками. Это значит, что их боевой ИИ находится на очень высоком уровне. К тому же, обучить ИИ Голема так же, как и Скелетов Воинов было почти невозможно.

А для укрепления защиты и выносливости Голема были и другие навыки. Их дефицит можно было с легкостью перекрыть. Есть даже возможность изменений его атрибутов. Огонь, Лед и Железо и т. д... У этого навыка есть потенциал стать столь же сильным как и навык Вооружения.

"Подожди секундочку. Я буду в состоянии воссоздать любых монстров? Тогда, я ведь смогу использовать Грифонов или даже Крылатых драконов?"

У него появится возможность передвигаться на нем.

На самом деле у Голема и так был навык путешествия, но он был слишком медлительным. Качество передвижения было ужасным, поэтому никто его не использовал. Однако, если он использует навык Глиняной Лепки для изменения его формы, то превратив его в крылатое существо Хурокан будет в состоянии приобрести ужасающую мобильность.

Высокая мобильность в "Полководце" ценилась гораздо больше любой Уникальной Экипировки.

"Я никогда бы не подумал, что здесь может существовать подобный навык."

Это был удивительный навык. К тому же то, что он никогда не слышал о нем прежде, делало Хурокана еще более впечатленным. Никогда даже не видел его. За все видео Богатого Лича, такого навыка там и в помине не было. Получается, что этим навыком не обладал даже Богатый Лич. Тот самый Богатый Лич, у которого денег было столько, что хоть "жопой жуй". И сейчас в руки Хурокана попал навык, которого не было даже у него.

"Для начала мне нужно проверить его. Я должен сразу дать ему надлежащую оценку."

...

"Я наконец-то 90-го уровня."

Он использовал свой планшетный ПК, что бы проверить характеристики своего Хурокана, надетую экипировку и все остальное его снаряжение. Ан Джэюн поместил свою пустую руку в мешок с жареным картофелем. Мешок был столь большим, что его рука вошла туда аж до самого локтя.

Однако рука Ан джэюна вышла оттуда пустой. Пристальный взгляд Хурокана переместился с планшетного ПК на большую упаковку. В ней остались лишь крошки. Увидев это, Ан Джэюн нахмурился.

"Я ведь съел всего ничего, а тут уже пусто?"

В виртуальной реальности Ан Джэюн мог наслаждаться мешками красной икры, но в обычной реальности он был вынужден наблюдать лишь на пустую упаковку заполненной воздухом.

"Ц!"

Прищелкнул языком Ан Джэюн.

"Этот мир заполнен воровайками."

Он переместил свой пристальный взгляд от пустого мешка картошки и проверил время.

"Пора уходить в мир грез."

Пришло время спать. Он спал по 5 часов. После того, как его физическое тело воспрянет, он снова войдет в "Полководец", как обычно.

После чего он направится в новое путешествие.

"Наконец-то я смогу направиться в горную цепь Уругал."

Большая горная цепь Уругал!

До этого он не мог туда направиться из-за своего низкого уровня. Но сейчас все по-другому и ему требуется направиться в эти страшные и пустынные земли.

Его игровой персонаж, Хурокан, уже готов выдвигаться из Леса Парунг. Он уже закончил закупать все расходники. Его душевное состояние тоже пребывает в уверенности.

"Я еще не прошел повышение, но сейчас я должен быть в состоянии дойти до входа в Горную цепь Уругал без потерь."

Конечно, пройди он порог 100-го уровня и получи повышение класса, то он смог бы проложить свой путь намного более безопасным.

Проблемы пришли неожиданно, как всегда!

На данный момент гильдия "Штормовых охотников" села на хвост Ан Джэюну. "Штормовые охотники" уже прибыли в Лес Парунг и готовились расправиться с Огром сс Шлемом.

Да, "Штормовые Охотники" приготовились к сражению с ним гораздо раньше планируемого. Они уже пустили объявление об охоте. Пользователям, сообщивших о местоположении Огра будет выдана награда. К тому же, тем, кто поможет им в этом, будет

предоставлена весомая компенсация.

Конечно, о том, что должно быть умолчено они умолчали; те, кто завладеет Огром вместо них будет наказан. Однако большинство игроков в "Полководце" и в Лесу Парунг и так знало, что вставать на пути у "Штормовых охотников" не стоило. Ничего хорошего из этого не выйдет. Стоит добавить, что после выхода этого объявления, идентичность Огра как собственности "Штормовых охотников" стала известна абсолютна всем.

И не смотря на это, прямо перед их носом его завалила другая группа.

Когда Ан Джэюн услышал об этом инциденте, он завалился искренним смехом.

"Я не знаю кто были те игроки, но если мне предоставится возможность с ними встретится, то мне нужно будет отдать им должное. Эти великие люди свершили благой поступок."

Личности виновников были неизвестны. Но если всмотреться в обстоятельства, то можно понять, что была высока вероятность причастности к этому одних из Топ-30 Гильдий. Вполне вероятно, что это было сделано тайно, чтобы вставить палки в колеса "Штормовым Охотникам". Никто из Топ-30 Гильдий не хотел отставать от "Штормовых охотников" и глотать за ними пыль.

Ан Джэюн получил некоторую передышку, но на большего у него времени не было. Ведь на это у него была весомая причина.

"Я никогда не проиграю "Штормовым Охотникам"!"

Ан Джэюн зашел в последний раз на свою страницу YouTube чтобы посмотреть на свои пожертвования. После чего он лег спать.

Храп, храп...

Вскоре небольшую комнатку заполнили лишь звуки храпа Ан Джэюна.

...

Группа из 5 человек использовали дерево в качестве скамьи.

Это была очень странная комбинация игроков. Ведь среди 5 членов этой группы не было ни одного мага или священника.

Каждый из 5 игроков был облачен в броню и носил с собой по крайней мере по одному оружию. Экипировка каждого из них была довольно разнообразна. Между ней не было ничего общего. От цвета до дизайна и стиля, все отличалось.

Однако вся их экипировка была на высоте.

Снаряжение всех этих 5 игроков считалось на данный момент одной из лучших во всем "Полководце". Что их уровень, что цена, все было на соответствующем уровне. Сродни съезду лучших спорт-каров мира в одном месте.

"Должны ли мы пойти и поймать Огра со Шлемом?"

"Не носи чепуху. Лучшие члены "Штормовых Охотников" были посланы Лес Парунг. Если мы впятером сунемся туда снова, то нам будет трудно даже выжить. В прошлый раз нам просто повезло."

"Однако, мы все равно должны принять во внимание риск в их вмешательства. Мы в состоянии помешать "Штормовым Охотникам" в развитии их ветки Основной Сюжетной Линии. К тому же, они не узнают, что это были именно мы. Я уверен, что это может привести к войне."

"Нам нужно знать наш предел. Разве сейчас не важнее вмешаться в дела "Гидры"? Я не могу узнать информацию об их цепочки в сюжетной линии. Я уверен, что среди всех Топ-30 Гильдий, они продвинулись дальше всех."

"Я слышал, что "Красные Буйволы" и гильдия "Трубочистов" быстро ускорили свой прогресс."

"Конечно же все они быстры. Они тратят на эту игру множество денег. Было бы просто абсурдно, если после таких затрат их прогресс не увеличился."

"Мм?"

"Мм."

"А!"

Они все прекратили свои разговоры и стали внимательно прислушиваться. Все пятеро встали одновременно.

"Я иду на север".

"Действуем одновременно! Кстати, куда вы направитесь?"

"Север, Юг или Восток. Выберу одно из этих трех направлений. Для начала, мне следует встретиться с "Тройным крылом", поэтому, куда точно пойду пока не знаю."

"На этот раз ты собираешься внести некоторую суматоху."

"Наши действия не будут иметь значения, если мы их не привнесем."

"Вполне может быть."

Когда их разговор закончился, все они рассредоточились даже не попрощавшись.

Большая горная цепь Уругал.

Большинство игроков даже не подозревало, что в "Полководце" есть подобное место. Это была скрытая локация с сильными монстрами, которые могли поравняться даже с самыми знаменитым Топами "Полководца".

И сейчас сквозь эти земли стремительно бежал игрок-одиночка.

Вшух! Вшух!

На всем его пути не было ни одной тропинки или каких-то других пеших путей. Игрок был невероятно быстр, скорость его перемещения на подобной местности была необычайно высока. И был он не просто быстрым. Впереди непрерывно появлялись препятствия в виде корней и скал, но он избегал их всех. Некоторые из них он использовал в качестве опоры для толчка и, набирая еще большую скорость, улетал далеко вперед. Он был словно дикий зверь.

Можно было ясно заметить его отчаянную твердость.

И причиной данного положения было существо прямо позади него.

Грррааа, ваф!

Черная собака оглушительно залаяла. Внешне она выглядела как грейхаунд. Она имела гладкое черное тело, от чего выглядела весьма проворной.

Однако никто бы не назвал этого монстра собакой. Его тело было 3-х метров в длину, даже не беря во внимание хвост. Он был огромен, а глаза его пылали. Нет, серьезно... У него в глазах был огонь.

Самой удивительной была его слюна, которая при беге летела во все стороны. Слюна этой псины вылетала из ее оскалившейся морды, а, попадая на окружающие скалы и другие препятствия, она начинала их плавить. Волосы встают дыбом только от представления последствий подобного укуса.

Монстра, нагонявшего подобные представления, звали Черной Гончей. Он был 130-го уровня и было у него одно прозвище — Убийца Священников. Это прозвище вгоняло в дрожь игроков, любивших поохотиться в группах.

Есть некоторые монстры, которые выбирают своей приоритетной целью магов, реагируя на их магические атаки. Черная Гончая в этом плане была уникальна, она

реагировала на магию исцеления и благословения. После этого ее приоритет переходил на священников. Её отравленный укус было невозможно исцелить низкосортным Навыком Противоядия. Её яд был невероятно сильным. Именно поэтому её и прозвали Убийцей Священников.

И сейчас она демонстрирует свою невероятную скорость. Этот монстр, как никто другой подходит для охоты и слежки. Когда она впервые объявилась в "Полководце", с ней столкнулась группа из 10 человек. Их суммарный уровень был больше 1100+, и все же большую часть сражения они проигрывали. В итоге их группа была уничтожена за 20 минут.

"Дерьмо!"

Хурокан наткнулся на ищейку подобного калибра, он явно ощущал, как за ним по пятам бегают смерть.

"Если бы у меня только был Голем Крылатого дракона, мне бы не приходилось проходить через все это дерьмо!"

Пока Хурокан бежал, ему вспомнились события прошедших пары дней.

Два дня тому назад Хурокан получил навык Глиняной Лепки в качестве награды на Поле Сражения. Чтобы разузнать об этом навыке побольше, он немедленно начал экспериментировать. Он потратил много денег, чтобы заполучить драгоценные камни различных типов монстров. Он использовал их в качестве основы для создания Голема, превращая его в монстров.

Хурокан действительно хотел полетать, но он не смог получить необходимого компонента. Однако он кое-что понял об этом умении. Самое важное заключалось в мастерстве этого навыка. На ранге F Голем получал лишь половину возможностей монстров. При половине возможностей навык полета будет недоступен.

Другими словами, он должен был подобраться максимально близко к 100 % сходству. Тогда он будет в состоянии использовать Голема Виверну, Голема Гриффона или даже Голема Дракона в качестве частного самолета. Но это произойдет только при достаточно высоком повышении навыка в ранге.

В любом случае, ему придется попридержать планы об использовании своего частного самолета. Хурокан топал до горной цепи Уругал пешим ходом. Началось это два дня назад.

"Я бежал Целых Два Дня... какого хера я трачу столько денег на эту игру? Иногда я действительно задаюсь подобным вопросом".

В течение прошлых двух дней Хурокан бежал у входа в горную цепь Уругал в поисках кузнеца Олфа. Когда объявлялись монстры, он даже не сражался с ними. Просто убегал. Для него было редкостью испытать надлежащие сражения. Конечно, он встречал нескольких монстров, которых хотел бы поймать.

Однако в горной цепи Уругал для Хурокана любой монстр был трудноодолимым. В сражении с каждым монстром у него уйдет много времени, к тому же, в процессе будет наделано много шума. Это привлекло бы еще множество монстров, подобных Черной Гончей, что сделало бы даже побег непреодолимой возможностью.

Стать мишенью необычных монстров было вполне ожидаемо.

К тому же, при столкновении с монстрами, подобными Черной Гончей, невредимым никому не уйти.

— Ц...

Цыкнул Хурокан языком. Он не стал бросать одно Ядро Скелета. Он бросил неподалеку от себя целых три. Приземлившись на землю, ядра быстро приняли форму Скелетов Воинов.

Каждый Скелет Воин был под 2 метра высотой, и в руках каждого был 2-ух метровый внушительный меч. Смотрелись они грозно. Выглядели они так, словно готовы в любой момент срубить голову с плеч этой тупой, брызгающей во все стороны слюной, псине.

Однако Черная Гончая не дала Скелетам Воинам такой возможности. Они даже напасть не успели.

Все произошло за какое-то мгновение.

Черная Гончая, преследующая Хурокана, немного шелохнулась, и в ее пасти уже находилось целых два черепа.

Один укус.

Треск!

Она избавилась от них всего за один укус.

За это мгновение черепа двух Скелетов Воинов были раздавлены словно леденцы. Мана Хурокана незамедлительно начала падать вниз.

После этого Черная Гончая сделала еще одно движение и оказалась около последнего Скелета Воина. Ее движения были невероятно быстры. Скелеты Воины, обученные лично Хуроканом, не смогли даже ответить.

Увидев, как его мана упала во второй раз, Хурокан сильно стиснул челюсти.

"Действительно, с*ка".

Хурокану едва удалось убежать, пожертвовав тремя Скелетами Воинами. Скрипнув своими зубами, он принял решение.

"Когда я получу 100-ый уровень и пройду повышение класса, я обязательно выловлю всех этих ублюдков. Я сожгу их плоть, а кости покрошу на кусочки. После чего развею их прах по всему миру".

Эти мысли были пугающими, но если хорошенько задуматься, то в принципе, Хурокан всегда имел такой склад ума. Он встретил кузнеца Олфа на 30-ом часу после того, как оставил Лес Парунг.

...

Встреча с кузнецом Олфом была напряженной.

Он был 130 см высотой. Хурокану потребовалось бы присесть на маленькую табуретку, чтобы смотреть в лицо такому карлику. Вначале Хурокан даже не заметил его. Увидев Хурокана, коротышка быстро направился к нему, Хурокану же было очень непросто определить, что это был человек.

Когда расстояние между ними уменьшилось, Олф пнул огромным молотом Хурокану в живот.

— Угх!

Его единственный удар отправил Хурокана в полет, словно теннисный мяч, и впечатал его в дерево. Уровень его жизней был почти полным, 85 %, всего за секунду он опустился ниже 1 %.

"Я должен выжить!".

И Хурокан едва успел это сделать. Он машинально схватил свои расходники на восстановление со скрытых карманов в броне и начал закидывать в рот.

Это было самым сумбурным приветствием за все время игры Хурокана.

Пока он это делал, перед ним встал Олф. Когда Хурокан посмотрел на Олфа, то был уже на земле.

— Ты кто такой?

Хурокан еще раз позволил своим инстинктам вести свое тело. Он поднял правую руку. Это была рука, на котором было кольцо. Доказательство Тайного Сообщества. На его руке была перчатка, так что ее не было видно. Но, к счастью для него, Олф быстро признал свою ручную работу.

Олф готовился опустить свой молот, ростом с него самого, прямо на голову Хурокана, но потом переместил его и положил на землю.

Пуф!

Верхушка молота приземлилась на землю и издала необычайно громкий грохот. Ничего не понимая, Хурокан присмотрелся к верхушке этого молота. После чего ушел в свои мысли. Он даже забыл о ситуации, в которой сейчас находился.

"Так это и есть знаменитый Молот Олфа... это ужасное оружие, которое снимает жизни игроков в процентном соотношении..."

Это снаряжение, которое Хурокан видел лишь на редких видео, было прямо перед ним. Однако Хурокану не дали времени, чтобы восхититься им.

— Так ты человек, посланный Майюнгом. Некоторое время назад, Майюнг связался со мной и сказал, что пришлет человека. Наконец-то ты здесь. Олень, ты чем все это время занимался?

Слова Олфа были очень короткими.

"...Так вот оно что. Говорили, что его характер был разработан специально, чтобы бесить игроков. Не прошло и минуты с нашего разговора, а я уже разозлился".

Когда это произошло, чувства Хурокана резко поменялись.

[Вы получили Титул "Встретивший Кузнеца Олфа"]

[Вы получили Титул "Первый встретивший Кузнеца Олфа"]

Появились оповещения о Титулах.

"Мм? Сразу два Титула?"

Это быстро остудило пыл Хурокана. Его выражение изменилось.

— Мне искренне жаль за мой поздний визит!

И это была не лесть...

"Не один, а целых два?"

Он ожидал получить один Титул. Олфа было очень трудно повстречать. Если игрок все-таки повстречает Олфа, то этот кузнец немедленно отправляет людей на тот свет. Так что, учитывая все трудности данной встречи, Титул был вполне ожидаемым делом.

Титул был "Встретивший Кузнец Олфа". Он увеличивал классовые характеристики на 25 очков. Это был хороший Титул.

Однако Хурокан впервые видит Титул "Первый встретивший Кузнеца Олфа".

"Кто-то съел его в тайне".

Кто бы мог предположить, что существовал еще и такой Титул?

Но самое главное, этот Титул был дан Хурокану. С точки зрения Хурокана, он желал расцеловать его в губы, даже, несмотря на его страшную и непослушную бороду.

Олф же понятия не имел о чем там думал Хурокан, так что наблюдал за всем холодными глазами.

Хурокан снова посмотрел в глаза Олфу

Опустилась тишина.

Хурокан еще раз привел в порядок информацию об Олфе.

"Никак не ожидал подобной с ним встречи".

Кузнец Олф был НПС, и он был одним из 10 самых известных НПС во всем "Полководце". Он натворил много шума, введя в "Полководце" множество Эпической экипировки. И у каждой Эпик шмотки были запредельные характеристики.

Одновременно с этим, Олф был самым неприветливым к игрокам НПС. Приветствие пройденное Хуроканом, было в пределах нормы. Если у вас не имелось специального задания или определенной квалификации, то враждебный Олф немедленно нападал. Его атаки были невероятны. Даже игроки 200-го уровня не смели идти против него.

Все потому, что была парочка игроков, объединившихся вместе ради мести Олфу, но никто так и не добился в этом успеха, никогда... Вдобавок ко всему, Олф был одним из самых сильных НПС в "Полководце".

К тому же, в его руках находится Молот Олфа, позволяющий ему с легкостью разбирать любых игроков. Это было известное снаряжение, сделанное самой игрой, а известна она была своим читерством.

"Это молот стоимостью в 100.000 долларов".

Один богатенький игрок щедро заявил, что даст 100.000 долларов тому, кто смог бы принести ему этот молот.

Конечно, этот запрос был абсурдным. Молот Олфа нельзя получить, даже при его убийстве. Если Олфа убить... Если Олф умрет, то все задания, связанные с ним, будут утеряны, так что этот Молот создавался специально для того, чтобы предотвратить подобный поворот событий.

"Кажется, была даже сформирована целая гильдия, чтобы заполучить эти деньги?"

В мире всегда находились сумасшедшие ублюдки, желавшие свершить невозможное.

Хурокан вспоминал о прошлом. Он мысленно горько усмехнулся.

"...Сколько еще мне придется пребывать в таком положении?"

Хурокан привел мысли в порядок, но Олф все равно его смущал.

В его пристальном взгляде не было места приветствию. Он создавал впечатление, словно глядел на мусор. Этого было достаточно, чтобы вывести человека из себя. Хурокан понятия не имел, для чего требовалось проектировать НПС как он. Ему действительно были интересны причины создания подобного персонажа.

В любом случае, у Хурокана в итоге кончилось терпение, и он заговорил:

— Босс Майюнг желал, чтобы я помог Олф-ниму...

— Как я могу доверить свои дела такому ублюдку, как ты?

Слова Олфа были острыми, как нож.

— Пожалуйста, проверьте мои навыки.

— Проверить?

Олф начал сильно смеяться сквозь свою бороду, что сильно подрезало настроение Хурокана.

— Да. Я пройду любую вашу проверку, чтобы доказать свою компетентность.

— Пфффф-ахахаха!

Смех Олфа был явно чрезмерно приукрашен. Он нанес последний штрих на запятнанное настроение Хурокана.

Хурокан силой подавил свой еле сдерживаемый гнев.

"Ты, маленький сукин сын! Как только я достигну 300-го уровня — ты труп. Нет, 300-ый уровень слишком мало. Возможно, на 350-ом... Нет, я должен действовать наверняка... Все, ты труп, как только я достигну 400-го уровня — ты труп!"

В этот момент Хурокан принял еще одно важное решение.

Внезапно, Олф снял с пояса мешочек и бросил его в Хурокана.

— Иди, найди этих бледнолицых ублюдков в Лесу Вайхейм и доставь им этот мешочек. [Задание "Поручение Олфа" началось].

Он был краток.

Сказав всего одно предложение, он схватил свой молот и развернулся.

— П-подождите!

Олф не дал Хурокану шанс остановить его. Спустя мгновение он исчез из виду Хурокана.

"Черт. Это Теневые Ботинки!".

Хурокан наконец-то понял, что у Олфа были Теневые Ботинки. Это снаряжение могло по желанию пользователя делать его невидимым.

"Если бы у меня были Молот Олфа и Теневые Ботинки, я бы мог позаботиться обо всех "Штормовых Охотниках". Это было бы больше похоже на работу. Эх, я действительно хочу такую экипировку".

Покачав на это головой, Хурокан встал.

Немного погодя, Хурокан посмотрел на свой живот. Его броня была уничтожена. Если ее починить, то все придет в норму. Однако сейчас он должен был оставить все, как есть.

— Дерьмо.

"Если ты атакуешь кого-нибудь, то будь добр, оставить позади, хотя бы компенсацию за моральный ущерб. Мне и так нужно проходить через все виды трудностей, чтобы повстречать этих чертовых НПС".

После короткой выдержки гневных тирад, Хурокан испустил длинный вздох.

"В любом случае, для начала самое трудное".

Он успешно выполнил первую часть, посетив Уругал и встретив Олфа, не будучи убитым. Он действительно совершил большой подвиг. Если бы Хурокан следовал за общепринятыми стандартами "Полководца", то на данном уровне даже не пытался бы осилить подобную задачу.

Теперь у него была новая задача.

— Лес Вайхейм...

Лес Вайхейм.

"Давно это было, моя встреча с Эльфами".

Его другое имя — Эльфийский Лес.

[Хурокан]

— Уровень: 90.

— Класс: Маг.

— Титулов: 47.

— Характеристики: Сила (895) / Выносливость / (357) Интеллект (538) / Магия (664).

Хурокан просматривал свои характеристики, как его глаза расширились. Он в неверии еще раз посмотрел на свое окно характеристик.

"Что происходит?".

Хурокан всегда был хорошо знаком с характеристиками своего персонажа. И не признать их было чем-то нелепым. Он мог забыть номер своего телефона, свой домашний адрес, но не свои характеристики. Это было невероятно. Пусть Хурокан не был силен в математике, но его знаний в этом направлении было более чем достаточно, чтобы понять

ценность его возросших характеристик.

"Кажется, что все мои статьи получили 3-процентное увеличение? Я действительно сейчас вижу это чудо?"

Быстро закончив свои вычисления, Хурокан проверил свои Титулы.

[Первый встретивший Кузнеца Олфа].

Эффекты Титула: Все характеристики увеличены на 3 %.

Хурокан перестал дышать.

"Ничего себе".

Все характеристики увеличены на 3 %!

"Я знал, что кузнец Олф выдавал много хороших плюшек, но никак не ожидал от него такого великолепного Титула".

Олф не занимался всяким хламом вроде Рарок или Уников. Лишь Эпик шмот! Поэтому он был НПС, который выдавал много хороших Титулов. А у Эпической Экипировки было много пересечений с Основной сюжетной линией.

Хурокан хорошо знал об этом факте. Однако до этого он еще никогда не был тем самым главным героем, и не получал ни эти вещи, ни эти Титулы.

"Он действительно удивительный ублюдок".

Хурокан потерял свой живот.

"Хотя как на индивидуума ложил я на него с высокой колокольни".

Хурокан получил неожиданный подарок, после чего он быстро проверил содержимое задания.

[Поручение Олфа].

— Ранг задания: Уникальный.

— Ограничение по уровню: Нет.

— Содержание: Доставьте предмет, данный вам Олфом, в Лес Вайхейм.

— Награда: Отсутствует.

В содержании самого задания не было ничего уникального. Это было задание без единой награды.

"Серьезно... Он использует меня как мальчика на побегушках".

По существу, задание это было полным шлаком.

Сделать его, однако, он все равно должен был, даже при отсутствии награды.

И это не значит, что задание будет легким.

"Лес Вайхейм... Кажется, это в Стрекочущих Джунглях?".

Лес Вайхейм, в этом лесу обитало одно из племен Эльфов. Там находилась деревня, а племя звалось Вайхейм.

Игроки обожали встречаться в "Полководце" с Эльфами. Среди всех рас, они были самыми популярными.

Ну, кто же, как не Эльфы, известны своей красотой? Если вас не пронзила насквозь и не убила стрела эльфов, то не любить их было трудно.

Вообще-то, иногда симпатия к эльфам была даже чрезмерна. Бывают игроки, которые проявляют слишком сильный интерес к Эльфам. Некоторые играли группами с НПС эльфами. Некоторые показывали к ним глубокую привязанность. Бывали даже те, кто хотел встречаться с НПС эльфами в игре. Особо постыдные, ставили себе пожизненной целью осуществить эту мечту.

"Возможно, в прошлом, мне следовало проявлять к Эльфам больший интерес?".

К сожалению, встретить Эльфов в "Полководце" было очень трудно.

Как и с кузнецом Олфом, чтобы просто поговорить с Эльфами, игрокам требовалось иметь связанное с ними задание.

Конечно, немного позже относительно этого будут выпущены отдельные гайды. Однако сейчас информация об Эльфах, как и о связанных с ними заданиях, даже не продавалась.

Хурокан тоже знал о них лишь немного.

Он знал, что Эльфийское Племя Вайхейм жило в Стрекочущих Джунглях. Но он никогда ими не интересовался, поэтому больше чем надо он и не знал. Даже это он узнал просто потому, что это касалось Основной сюжетной линии.

Для начала, чтобы начать действовать, ему требуется узнать специфику основного содержания.

"В любом случае, волнения мне не помогут".

Конечно, волноваться об этом сейчас было бессмысленно. Хурокан повернул голову. Стрекочущие Джунгли были расположены к северу от большой горной цепи Уругал. Хурокан посмотрел на север.

"Хорошо".

Хурокан решил.

И в этот момент.

Вуф! Вуф!

Рядом с Хуроканом послышался сильный рев собаки. Он в испуге повернул свою голову.

Все, что он увидел, это единственную черную собаку.

— Дерьмо!

Хурокан пустился во все тяжкие, а слюнявая Черная Гончая бежала вслед его сверкающим пяткам.

"Когда я пройду повышение, я к чертям собачьим перебею этих с*киных детей".

Хурокан покинул Горную цепь Уругал и направился к Стрекочущим Джунглям.

...

Стрекочущие Джунгли.

Огромные стволы деревьев простирались высоко вверх, словно не знали границ облаков. В Стрекочущих Джунглях росли деревья Стрекотушки, это место было одним из самых изумительных пейзажей во всем "Полководце".

В джунглях протекала река, доходившая прямо до ее середины, откуда переходила в озеро. Издали Стрекотушки выглядели величественно, но лишь непосредственно в самих джунглях они выглядели наиболее впечатляюще. Деревья достигали небес, создавая иллюзию зеленого неба. Это место таило в себе глубокую и непревзойденную красоту. Когда первый посетивший Стрекочущие Джунгли игрок выложил видеоролик окружающих пейзажей, оно набрало 30 млн. просмотров, даже с учетом продолжительности ролика в 3 часа.

Стрекочущие Джунгли было основным охотничьим угощем для игроков 100-110-ых уровней.

Наиболее распространенные монстры здесь Древовидные Коростовые Змеи, Святыс Богомолы и Проклятые Ловчие Деревья. Это место не было переполнено богатым опытом или лутом, но оно все равно остается очень хорошим охотничьим угощем.

Игроки, выбравшие Стрекочущие Джунгли в качестве своей локации для прокачки,

собирались в Деревне Стрекота, которая располагалась у входа в джунгли. Деревня Стрекота была довольно большой, в ней даже находилось одно из отделений Ассоциации Завоевателей.

Однако самым поразительным в ней был не размер деревни и не превосходный вид на Стрекошущие Джунгли. А сами игроки, останавливающиеся здесь.

Между игроками 100+ уровня и ниже была четкая граница. Это была разница в наличии огромной силы от перехода повышения и его отсутствием.

Как только кто-нибудь проходит свое повышение, профессия в окне характеристик менялась. Вместо обычных Магов, Мечников или Священников можно было обрести специализированный класс. Такой как: Боец и Воин, Монах и Священник, Магический Мечник и Заклинатель, и т. д. Но, конечно же, самой главной особенностью этих игроков является весь опыт и навыки, наработанные за весь длинный путь их игры.

В момент, когда Хурокан вошел в Ассоциацию Завоевателей Стрекошущих Джунглей, он сразу же почувствовал разницу.

Обычно, если он входил в Ассоциацию Завоевателей в каком-нибудь замке в своей Хахве Маске, увидев его, большинство не могло скрыть своего удивления. Некоторые даже благоговели при виде его, словно перед ними стояла мировая звезда.

Однако здесь все отличалось.

— Так это Хахве Маска?

— Здесь объявилась видная персона. Он уже прошел свое повышение?

— Мы все это узнаем, как только увидим его в действии. Так или иначе, то, что Хахве Маска здесь... значит, что намечается что-то интересное?

Вместо удивления при виде Хурокана, каждый из присутствующих здесь игроков оценивал потенциальную прибыль из сложившейся ситуации.

Хурокан обратил на себя их пристальные взгляды, он мог примерно представить в какой ситуации сейчас оказался.

"Теперь будем сражаться с парнями, которые действительно знают толк в этой игре".

Окружающая нервозность обострила концентрацию и сосредоточенность Хурокана. В этот же момент, Хурокан осмотрелся, чтобы внимательнее рассмотреть свое окружение. Сначала он обратил внимание на игроков, оснащенных эмблемами Гильдий.

Их здесь было немало. Его взгляд сразу заметил несколько эмблем. Хурокан порылся в своих воспоминаниях и обнаружил, что многие из них были из довольно известных Гильдий.

Однако ни одного представителя из Топ-30 здесь не было.

"Пускаем в ход план А".

Другими словами, никто из Топ-30 Гильдий еще не узнал о присутствии Эльфийского Племени Вайхейм в Стрекошущих Джунглях. Но даже если таковые здесь и были, Хурокан все равно не планировал обмениваться с ними информацией.

У Хурокана не было выбора, кроме как пустить в ход свою задумку.

"Похоже, выбора у меня нет, придется выполнять все задания, связанные со Стрекошущими Джунглями".

Трудности Хурокана только начинаются.

...

— Благодаря вам, в Стрекошущих Джунглях отныне станет немного спокойнее.

Услышав слова одного из НПС Деревни Стрекота, Хурокан выдал из себя улыбку.

"Это уже 20-ое задание. Пожалуйста, дай мне уже уйти. Прошу тебя..."

Это было 10-ым днем нахождения в Деревне Стрекота.

За эти 10 дней Хурокан выполнял все доступные ему задания.

Как только он начал подряд выполнять все задания в Деревне Стрекота, он начал налаживать отношения с НПС. Это привело бы к получению более высоко ранговых заданий. Он надеялся, что в конце он сможет получить задание, связанное с Эльфийским племенем.

Это был самый типичный способ в "Полководце", чтобы раскрыть сокровенное от посторонних глаз.

Все люди в мире предпочитали качество количеству. То же относилось и к Хурокану.

— Возможно ли, что у вас есть еще что-нибудь для меня?

— Ммм. Вы можете пойти проведать Шесса в Красной Бревенчатой Хижине. Он хочет приобрести кожу Древовидных Коростовых Змей.

Лицо Хурокана занемело...

— Возможно... вы имеете в виду сбор кожи?

— Награда будет хорошей.

[Задание "Запрос Шесса" началось].

Получив задание, из Хурокана вырвался неестественный смешок.

"Бл*ть! Я не хочу заниматься подобным дерьмом!".

Только услышав название, Хурокан мог прекрасно сказать, что это обычное задание по охоте на монстров.

"Такими темпами я скоро 100-ый уровень заработаю..."

Конец его терпению пришел 3 дня тому назад. По прошествии недели, Хурокан решил подбросить приманку.

Он вошел в почту, чтобы начать торг информацией. Войдя в почту, он написал, что ищет информацию относительно Эльфов в Стрекочущих Джунглях.

Это был обоюдоострый меч. Подобными действиями он сообщал другим игрокам, что в Стрекочущих Джунглях находятся Эльфы. Поэтому он не хотел следовать такому развитию событий.

Однако в этот момент для него было важнее получить информацию относительно Племени Вайхейм. Сейчас было не до проблем о распространении информации.

Он выкинул большую приманку, но поплавок так и не дрогнул.

Его беспокойства продолжали расти.

"Штормовые Охотники" уже одолели Огра со Шлемом".

Знание того, что "Штормовые Охотники" покинули Лес Парунг, одолев Огра, особенно его беспокоили.

В этот момент.

[Вам пришла почта].

Послышалось оповещение о получении почты.

Хурокан быстро проверил свою почту. Оповещение пришло совсем недавно. Кто-то хотел провести торг информацией относительно Племени Вайхейм.

Содержание было очень кратко.

[Хотел бы провести торг. Место встречи — Красная Бревенчатая Хижина].

Выражение Хурокана посветлело.

"Наконец-то?".

Он закинул приманку 3 дня назад, и леска, наконец-то, дрогнула. Конечно, он понятия

не имел, был ли этот человек воришкой, обошедшим приманку, мусором или действительно важной персоной.

Хурокан быстро ответил.

[Назови мне свою внешность или отличительные особенности. Я подойду к вам]

Но ему тут же ответили.

[Я сам найду вас.]

Лицо Хурокана потемнело.

"Этот ублюдок сам пытается меня выудить?".

Однако момент его нерешительности был коротким.

"Нет. Если я скажу о своей идентичности как Хахве Маски, это лишь увеличит доверие ко мне со стороны приманки. Я уже пролил свет на то, что в Стрекоучих Джунглях находятся Эльфы, и мое нахождение здесь не является тайной".

Хурокан не хотел лишних головной боли, поэтому он не стал слишком много заморачиваться над своим выбором.

Хурокан решил принять смелое решение.

[Хахве Маска].

Отослал Хурокан еще одно сообщение. Послав его, он лишь укрепил свою решимость.

"Если этот парнишка попытается меня надуть, он лишится своего запястья".

...

Красная Бревенчатая Хижина.

Торговец НПС, под именем Шесс, использовал это место в качестве дома. Он был одним из НПС, который в качестве награды за задания выплачивал золото. Он был популярен среди игроков, которые стремились к заработку денег больше, нежели к опыту. В очереди перед Красной Хижиной было около 3–4 игроков.

Хурокан стоял немного поодаль от остальных. Конечно, пристальный взгляд остальных все равно сосредотачивался на нем.

С другой стороны, Хурокану не было до них никакого дела. Хурокан, рассматривая свое окружение, находился в состоянии повышенной боевой готовности.

"Чего он так долго?".

Он должен был быстро определить, является ли человек, клюнувший на его приманку, важной персоной или змеей. Ведь, перепутав змею с рыбкой, ты рискуешь быть укушенным.

Именно в этот напряженный момент Хурокан заметил одного явно необычного игрока.

"Мм?".

Это был игрок с достаточной известностью и репутацией, чтобы сходу начать раздражать Хурокана. Он был достаточно известен, чтобы быстро перехватить все окружающее на Хурокане внимание.

— Это Свист.

— Свистящий Питбуль!

Глаза Хурокана сузились.

"Почему Свистящий Питбуль здесь?".

Свистящий Питбуль.

Внешне он был очень похож на питбуля. Его лицо выглядело очень жестоким. Конечно, известным он стал не благодаря своему свирепому взгляду.

Для начала, он был одним из первых игроков, попавших в Топ-100 еще в самом старте "Полководца". У него были исключительные навыки, он также демонстрировал большую

страсть к этой игре. Конечно, его уже давно вытеснили из этого списка игроки, посвятившие свою жизнь "Полководцу". Однако его уровень все равно оставался очень высоким.

"На данный момент Свистящий Питбуль должен находиться на последнем десятке 120-ых или на ранних, 130-ых?".

Его уровень варьировался от 125–135.

Это был уровень игроков высшего эшелона.

Другими словами, его уровень был слишком высок, чтобы рассматривать Стрекошущие Джунгли как место его прокачки.

У него не было причины находиться здесь.

Возможно, у него была другая причина прийти сюда.

"Может ли быть?".

Хурокан занервничал.

"Он здесь, чтобы поймать меня?".

Ну, у Хурокана вроде всегда было много врагов? Для него, естественно, всегда быть начеку. К тому же, до возвращения в прошлое, он сражался со Свистящим Питбулем. Конечно же, Хурокан победил. Однако среди всех игроков с которыми он сражался до этого, возможности Свистящего Питбуля и их сражение оставили Хурокану самые большие впечатления.

Он также был частью многочисленной гильдии, близкой ко входу в Топ-30. "Бойцовская" Гильдия.

Конечно же, Хурокан нервничал.

К тому же...

"Он идет ко мне".

Он ясно шел к Хурокану. Хурокан осторожно засунул руку в карман и начал нащупывать Ядра Скелетов. В случае необходимости он планировал первым пойти в нападение. Сейчас Хурокан еще не прошел повышение. Сражение с Питбулем было непростым делом, тем более, когда он выше его на более чем 30 уровней.

Окружающие игроки застыли в напряжение.

"Свистящий Питбуль против Хахве Маски?"

"Я думаю, что из этого выйдет отличный видосик?"

Все начали готовиться к тому, что эти двое, вероятно, начнут сражение.

Каждый игрок около Красной Бревенчатой Хижины был напряжен. В этой накаленной атмосфере Питбуль встал прямо перед Хуроканом. Хурокан даже не потрудился поприветствовать его. Он заговорит лишь в краткий момент возможности, если это будет необходимо. Поэтому он просто впился взглядом в лицо Питбуля сквозь свою Хахве Маску.

Питбуль не избегал его пристального взгляда. словно соответствуя своему имени "Питбуль", все его лицо внушало впечатление бойцовского терьера. Его поведение было свирепым. Если не знать его, то постороннему, при взгляде на его лицо может показаться, что он пытается начать драку.

В этот момент.

"Возможно...".

Голос Питбуля был низок.

— Ты можешь помочь мне раскрыть задание, связанное с Эльфами? Повстречать эльфов — это мечта всей моей жизни...

Свистящий Питбуль.

Он был мужчиной, в котором горело пламя романтики о встрече с Эльфами.

Огромное Дерево Стрекотушка тянулось высоко в небо, а в кронах ее ветвей таилась змея. Эти змеи обладали удивительными навыками сокрытия, и невооруженным глазом их было трудно разглядеть.

Ее камуфляж позволял ей оставаться незамеченной среди ветвей деревьев. Она терпеливо выжидала свою добычу. Когда она все-таки объявилась, змея начала спускаться на землю. Тактика ее охоты заключалась в молниеносном нападении.

В этот момент все и произошло.

Тссссс!

Взгляд змеи остановился на жертве. Она застрекотала своим языком, после чего пошла на решительные действия. Когда жертва вошла в зону поражения, она устремила к земле.

Шааа!

Ее рот широко раскрылся, засверкали ее четыре ядовитых клыка. Ее тело было 9 метров в длину. Она была ужасающая. Лишь мысли о ней вгоняли в дрожь.

Два игрока видели, как на них падает тень, но в их взгляде не было испуга.

Их выражения были спокойными. Глядя на то, как змея падает, в их головах проводились вычисления. Шел расчет места падения змеи, а также пути отступления, чтобы избежать ее атаки. После шли вычисления лучшей тактики сражения, а также примерное время "боевых" действий.

Конечно, чисто сознательно все это было невозможно просчитать. Однако их обширный боевой опыт делал все это на подсознательном уровне.

Шух!

Питбуль правой рукой поднял державший в руке меч, выглядел он свирепо. После чего он схватил его двумя руками.

Игрок в Хахве Маске спокойно продолжал идти вперед.

Подняв над собой меч, игрок посмотрел на левитирующую с дерева змею. Между ними все еще было приличное расстояние. Избежать ее ядовитых клыков будет очень трудно, можно было лишь молиться, чтобы меч добрался до нее раньше.

В этот момент...

Игрок с колоссальной силой взмахнул своим мечом. Словно пытался рассеять мир пополам.

Свист!

Послышался звук разрезающегося воздуха, после чего сверкнул лунный серп.

Шаааааах!

Летя вперед на немыслимой скорости, серп издавал ужасающий рев.

Это был высокоуровневый навык, доступный лишь бойцам 120 уровня. А назывался он — Лунное Сечение.

Она опиралась на Ци меча. Об этом навыке мечтали все игроки, выбравшие класс Мечника.

Это был очень мощный атакующий навык. Его сила была намного мощнее объединенной силы двух или даже трех последовательно используемых навыков игроков класса мечника.

К тому же, игрок, использующий данный навык, имел 131 уровень, а в его руках находилось Уникальное оружие 120 уровня. А на другом конце была всего лишь Древовидная Коростовая Змея 105 уровня. Учитывая ее защиту, между прочим, почти самую

слабую на своих уровнях, ее судьба была предрешена.

Шиик!

Голова змеи была разрезана пополам. Разрезав голову, серп прошел дальше и лишь располовинив ее тело еще на одну четверть, он остановился.

Пуф!

Нарезанное тело змеи с грохотом упало на землю. Из ее тела выходила полупрозрачная жидкость, напоминающая собой древесный сок. Это была змеиная кровь, но от нее не исходил запаха железа. Лишь легкий аромат трав.

Хшаааа!

Змея еще не погибла. Она все еще энергично двигалась, пачкая округу своей кровью. Этот удар нанес ей критический урон, но не убил, но игрок на этом не остановился. Он подошел к барахтающейся змее, и снова опустил свой меч. Которым окончательно оборвал ей жизнь.

"Как и ожидалось, уровень — гангстер".

Хурокан подавил свой смешок.

В этот момент.

[Вы получили уровень]

Хурокан услышал оповещение. Это были хорошие новости, однако Хурокан лишь горько рассмеялся.

"Никогда в жизни не предположил бы, что настанет день, когда меня будут паравозить".

В голове Хурокана проносились воспоминания о неожиданной встрече 6 дней тому назад. Встреча со Свистом.

...

— Я натолкнулся на задание, намекающее на присутствие Эльфов в Стрекочущих Джунглях. Однако одних лишь моих навыков будет недостаточно. Я дам тебе всю информацию об этом задании, но взамен ты пройдешь это задание со мной. Это мое предложение.

Свист сказал, что мечтой его жизни была встреча с эльфами, именно поэтому он пришел к Хурокану с таким предложением.

Его предложение было очень простым, но односторонним.

"Я все правильно расслышал?"

Это предложение было слишком хорошим.

Именно поэтому Хурокан не улыбался. Он с подозрением оглянулся.

"Он пытается меня использовать?"

Если бы он нашел сто долларовую купюру на земле, он был бы счастлив. Однако если к нему подойдет человек и протянет ему чек на тысячу долларов, то он первым делом вызовет полицию и сначала проверит этого человека. Хурокан в этой сделке явно не выступал в роли благодетеля.

Разве эта сделка не предоставляет Хурокану бесплатную встречу с Эльфами?

Хурокан взвешивал все "За" и "Против" в своей голове.

— Если ты хочешь покончить со мной, то лучше убить меня сейчас. Если же ты хочешь выудить из меня информацию, то тебе лучше прекратить все эти махинации. Просто уже задавай свои вопросы, не надо с этим затягивать.

Он не мог доверять словам Свиста.

Хурокан сразу выразил свои внутренние подозрения. Лицо Свиста застыло, после чего

он кивнул.

— В общем, ты имеешь в виду, что не доверяешь мне? Так?

— Единственное чему я доверяю — это "Полководец".

Сказав это, Хурокан поднял свою левую руку, чтобы показать часы на запястье. Лицо Свиста стало жестче.

— Я тоже тебе не доверяю. Это предложение я выдвинул лишь из-за уважения к твоим навыкам.

Услышав это, Хурокан вздрогнул.

"Свист. Что же он за человек..."

Хурокан не стал перегружать свою голову лишними размышлениями. Он просто попытался вспомнить всю информацию о Свисте. В голову приходили лишь анекдоты.

Хурокан знал, что Свист был частью "Бойцовской" Гильдии. Он был знаменит, но о нем не ходило сплетен. К тому же, по мере роста "Полководца" его слава стала падать. Причиной этого было то, что Свист не гнался за деньгами. Был один слухок и в нем говорилось, что Свист не чувствовал потребности в деньгах, т. к. сам был из зажиточной семьи. Этот слухок дошел до Хурокана, как раз перед их поединком.

Хурокан помнил, что ему эту историю рассказал Донгсю. В то время он полагал, что ни за что не проиграет кому-то, родившемуся с золотой ложкой во рту.

"Кстати, разве он не является регулярным членом?"

Ключевым моментом было то, что Свист не являлся офицером в "Бойцовской" Гильдии. Он был лишь ее регулярным членом, и, в конце концов, так им и остался. Все не потому, что Гильдия его недолюбливала. Это Свист держал Гильдию на расстоянии от себя.

Если игрок станет офицером, то у него не будет выбора, кроме как стать частью подноготной интересов и самой политики Гильдии. На самом деле, было очень много высокоуровневых игроков, остающихся обычными регулярными членами, просто потому, что хотели быть по минимуму обязаны заботам Гильдии, и обладать в них лишь ограниченными влияниями и ответственностью.

"По крайней мере, я буду знать, что он не станет меня ловить просто по просьбе какой-нибудь влиятельной гильдейки".

Хурокан начал говорить.

— Я получаю информацию об этом задании просто для того, чтобы мы прошли его вместе. Ты хочешь бесплатно мне её отдать?

— Если потребуется, я еще помогу.

— С моей точки зрения, у меня нет причин отказываться от твоей помощи. Однако за тобой стоит надежная Гильдия, которая всегда может помочь тебе. Зачем тебе это? Позови ты на помощь свою Гильдию и сможешь покончить с этим намного быстрее. Вот что мне интересно.

Решив, что вопрос Хурокана слишком резкий, Свист немного обдумал. Но все-таки дал свой ответ.

— В таком случае я буду обязан Гильдии. Тогда они попросят меня сделать что-нибудь взамен.

Кажется, это Свист мечтал о встрече с Эльфами? Так почему бы не поиграть в знакомство и не позадавать побольше вопросов? Однако Хурокан не стал его больше расспрашивать. Нужно уважать решения других. Свист терпел эти убытки по своему желанию. У Хурокана не было причин агитировать способного на такое человека.

— Отлично.

Свист пожал ему руку.

...

Скрепив свою сделку рукопожатием, Свист передал Хурокану всю информацию о задании.

— Для начала, тебе следует выполнить эти 5 конкретных заданий, выдаваемых Ассоциацией Завоевателей в Стрекочущих Джунглях.

Задания, обнаруженные Свистом, были очень запутанными.

— После этого, ты выполнишь все требования, чтобы взять задание у НПС по имени Ронджу.

Для начала следовало выполнить 5 заданий, выдаваемых Ассоциацией Завоевателей в Стрекочущих Джунглях, после чего можно будет получить задание от НПС Авантюриста по имени Ронджу. Он будет проходить мимо джунглей через два дня.

— Тебе следует выполнить три задания Ронджу, после этого ты сможешь поговорить с НПС, спасенной Ронджу, ее зовут Селина.

Как только вы закончите задания, выданные Ронджу, вы получите возможность поговорить с Селиной. Она знаменита тем, что была тихоней.

— Селена знает об Эльфах.

Даже если бы вы знали весь Маршрут Заданий, он все равно был очень сложным. Более того, если вам удалось узнать об этом маршруте, притом, что до вас он был никому не известен... Хурокан был искренне впечатлен Свистом.

"Я полагал, что он был лишь одним из случайных игроков, которые наслаждались этой игрой, но он настоящий безумец. Если мечта его жизни — встреча с эльфами, то почему бы не начать играть в другую игру?"

Конечно, маловероятно, что нечто подобное достойно восхищения.

Но Свист в любом случае помог Хурокану с заданием. Сделка заключалась в том, чтобы Хурокан получил то же задание, что и Свист. При этом Свисту, очевидно, приходилось ловить монстров за Хурокана.

Свист был экспертом с навыками 130 уровня, в его руках находился Уникум. "Стрекочущие Джунгли" для него — игровая площадка.

К тому же, Свист практически жил в джунглях, поэтому он был кошмаром для монстров.

"Его тело познало огромное множество монстров. Он как минимум должен был убить по 1000 монстров каждого вида".

Свист был настолько удивительным, что у Хурокана не оставалось выбора, кроме как признать его.

"Даже если моя Специальность и Класс были такими же как у него, в охоте на монстров в Стрекочущих Джунглях он явно превосходил бы меня".

Он превзошел Хурокана.

Никто бы этого не признал, но это значит, что Свист был одним из лучших во всем "Полководце".

"Он убил более 1000 бесполезных монстров, и даже так он еще не добрался до Эльфов. Что за сумасшедший ублюдок".

Более удивительным фактом было то, что Свист с трудом поднял даже 1 уровень и это после 6 дней охоты в Стрекочущих Джунглях. Если бы он даже прямо сейчас начал бы

заниматься своей прокачкой, то в скором времени он бы стал одним из обладателей самых высоких уровней в игре. Однако этой цели он предпочел встречу с Эльфами. Хурокан действительно не мог понять ход мыслей Свиста.

"В любом случае, в игре много странных придурков. Кажется, что по мере роста уровней количество сумасшедших только увеличивается. СЛИШКОМ МНОГО СУМАСШЕДШИХ".

В "Полководце" почти не было нормальных людей!

Хурокан снова почувствовал всю тяжесть этой истины.

...

— Его кожа была настолько тонкой, что казалось, что она прозрачная. Если бы он стоял на Стрекотушке, то благодаря цвету своей кожи он бы сливался с молодой листвой! У него были сильно заостренные уши и красивое лицо. Если бы не он, я бы погибла. Я хочу выразить ему свою благодарность. Пожалуйста, передайте ему это письмо.

[Задание "Письмо Селены" начинается].

Большие глаза Селены и веснушчатое лицо сделали юную девушку НПС яркой фигурой. Получив задание, Хурокан немедленно проверил содержание.

[Просьба Селены]

— Уровень задания: Редкое

— Ограничение по уровню: 90+

— Описание: Доставить письмо Селены в лесное племя. Подсказки можно услышать от самой Селены.

Награда за задание: Печенье, изготовленное Селеной.

После проверки содержания задания, Хурокан поговорил с Селеной.

— Не могли бы вы сказать, где я могу его найти?

Селена ответила, словно уже ждала этого вопроса.

— Я с трудом вспоминаю об этом. Меня преследовала Древовидная Корастовая Змея, загоняя в тупик. Мне некуда было бежать. В этот момент появился Горный Элементаль и защитил меня. После чего он прострелил змее голову. Убив Древовидную Корастовую Змею, он передал меня дяде Ронджу.

Это и была подсказка, данная Хурокану.

Хурокан вышел из жилища Селены. Слово ожидая его выхода, к нему подошел Свист.

— Есть только две подсказки. Дорога с тупиком и Горный Элементаль.

— Я уже это слышал, так что я прекрасно об этом знаю. Услышав об этих подсказках, я начал везде оглядываться, ища тропу, которую можно было бы назвать тупиковой. Я смотрел на каждую заблокированную тропинку, горы и даже места с огромными скалами! Я тщательно обыскал Стрекошечные Джунгли. Однако Событие, в котором бы появился Эльф, никогда не происходило. Горного Элементаля тоже нигде не было. Я полагал, что, возможно, сражение с Древовидной Корастовой Змеей является ключом к запуску события. Я заманил Древовидную Змею в такие места, но ничего не изменилось.

Свист, наконец, рассказал Хурокану о проблеме, с которой он столкнулся.

Свист хорошо знал об этом. Он знал, что в сделке с Хуроканом он будет на проигравшей стороне.

Несмотря на это, он все равно пошел на эту сделку, потому что он был откровенно расстроен.

"Был ли у меня выбор?"

К тому же, если бы этим человеком не была Хахве Маска, он ни за что не стал бы идти на такую убыточную сделку.

Хурокан был известен своими невероятными боевыми навыками, а также способностями проходить самые трудные задания. Ходили даже слухи о том, что Хурокан опережал даже Топ-30 Гильдий. Не будет преувеличением сказать, что и навыки Хурокана по прохождению заданий тоже были непревзойденными.

С точки зрения Свиста, ему повезло.

— Тогда высока вероятность того, что ключевое место здесь — это Водопад Бейонг.

— Что?

Хурокан сходу выдал ему ответ. Это было несложно. Хурокан уже знал, откуда появилось Племя Вайхейм. Просто до этого он не подходил по требованиям для их встречи.

— Водопад? Событие запускается в тропе с тупиком. Разве ты не слышал намека Селены?

Поскольку Свист не мог знать, что же происходило в голове Хурокана, то и его ответ он считал как принятие желаемого за действительное.

Взглянув на Свиста, Хурокан слегка усмехнулся. А затем ответил на его вопрос.

— Это место не реальность. Это игра. Такие игроки, как мы, являются суперменами, которые могут подниматься на 100-метровые скалы голыми руками. Тупиковая дорога для игроков нашего калибра должна быть чем-то вроде водопада. Ты так не думаешь?

В действительности, 2-метровая стена уже называется тупиком. Но когда в "Полководце" появляются 20-метровые стены, игроки даже не задумываются о том, чтобы перепрыгнуть ее. Они в первую очередь думают о том, стоит ли им сломать эту стену руками, или головой все-таки круче. Примерно такой ход мыслей преследовал всех игроков "Полководца".

— Это...

Конечно же, они говорили о жителе "Полководца", поэтому использовать стандарты реального мира было немыслимо.

Вот почему Свист не смог найти ответа.

— После 200-го уровня, если кто-нибудь заикнется о тупике, то нужно быть готовым переплывать через лаву.

— Действительно ли Водопад Бейонг — событийное место?

Переспросил у Хурокана Свист. На его слова Хурокан лишь ответил.

— Тогда почему бы не сделать ставку? Я ставлю 100 золотых на то, что Водопад Бейонг то самое место.

— Ммм... Отлично.

Хурокан радостно засмеялся в ответ.

Это была извилистая и бесконечная дорога. Следуя за течением реки, заканчивающейся у самого озера, они прибыли к обрыву. Дальше река падала вниз, звуки водопада были оглушительны и создавали яростный рев.

К этому месту бесконечных грохотов и прибыли два игрока. Хурокан и Свист переглянулись.

Хурокан открыл рот и начал говорить. Свист сделал то же самое, чтобы сказать ему что-то в ответ. Однако у них не было ни единого шанса против огромного шума, издаваемого водопадом.

Хурокан молча покачал головой, после чего кивнул в сторону наручных часов. Свист

тоже стоял, молча, увидев его жест, он кивнул головой.

Двое одновременно коснулись своих часов.

— Звуки водопада просто прелестны.

— Это место действительно — Водопад Бейонг?

Между ними, наконец-то, начался диалог.

— Будем молиться, что мы прибыли в нужное место, иначе весь путь сюда будет впустую. В любом случае, готовь отдать мне свои 100 золотых. Пути назад не будет.

— Если я действительно смогу встретить Эльфов в месте, подобном этому, то я с радостью расстанусь со своими 100 золотыми. Нет, даже с 1000.

— Подожди-подожди. Дай мне сделать запись твоих слов.

Позади них разворачивался удивительный вид, они продолжали вести свою беседу, в которой, впрочем, не было особой смысловой нагрузки. Ну, а так как их диалог был пустяковым, то он быстро закончился. Густой влажный туман щекотал им лица.

"Это действительно тупик".

Водопад Бейонг имел полукруглую форму. К тому же, окружающая местность хорошо подходила под описания тупикового пути.

Хурокан и Свист в конце этого пути, и безмолвно смотрели на водопад.

— Получается, мы ждем прибытия Эльфов?

Свист первым нарушил тишину.

Вместо ответа Хурокан вынул из кармана 5 Ядер и кинул их на землю. Свист знал, что означали его действия. Выражение его лица изменилось, как он быстро обернулся за спину.

Чтобы увидеть их, требовалось немного наклонить голову к падающему водопаду. Свист увидел, как уже рядом с ними было 4 Святых Богомола и 5 Древовидных Корастовых Змей.

Эти ублюдки были столь огромны, что каждое их движение создавало много шума. Однако грохот водопада скрывал звуки их перемещения. Именно поэтому Хурокан и Свист не смогли обнаружить их раньше.

Вот так вот просто они смогли скрыть свое присутствие.

— Костяная Броня.

Вызванные Скелетные Воины Хурокана облачились в броню. Перчатки, нагрудник, поножи и даже наплечники!

Эта белая броня поверх их костей создавала ощущение, словно они резко увеличились в размерах. Одновременно с этим, на головах каждого Скелета Воина появился рог.

После активации Шлема Безумия, Скелеты Воины раскрыли свои челюсти и начали демонстрировать свою ярость. Словно отвечая на яростные жесты Скелетов Воинов, мечи в их руках начали светиться синим.

Хурокан отдал приказ об атаке.

Скелеты Воины быстро разделились и направились к монстрам.

Одновременно с этим, Хурокан вынул из своей сумки драгоценный камень. Он использовал его для призыва Голема. Драгоценный Камень в его руках растаял и приземлился на землю.

Ту-ду-ду-ду!

Из неровной земли появился здоровый одноглазый гигант с молотом на перевес.

Циклоп.

Циклопы по своей природе были очень свирепы, и Голем перенимал их характер. Он больше не был медлителен и пассивен как раньше. Появившись, он сразу же устремился в

сторону монстров.

Дум! Дум! Дум!

Перемещаясь, 6 метровый земляной гигант заставлял землю трястись.

Свист! Бах!

Качнув своим молотом вниз, гигант создал кратер. Древовидная Корастовая Змея частично попала под удар, и смялась как листок бумаги.

Куаааа!

Конечно, монстры тоже пошли в контратаку.

Пять Скелетов, один Голем и девять монстров вступили в сражение, создавая хаос.

Именно в этот момент в дело вступили Хурокан и Свист. Это сражение было для них детской площадкой.

Святой Богомол неустанно пытался попасть по Скелету Воину. Хурокан тем временем забрался на него и, найдя самое слабое место в его скелете, нанес туда удар.

Свист отошел от монстров на соответствующую дистанцию и, выполнив Лунное Сечение, покромсал монстров на части.

Половина из 9-ти монстров лишилась своих жизней в течение первых 3-ех минут.

Спустя еще мгновение, осталось лишь два.

"Давайте посмотрим, которого из них я... Эй!"

Крикнул в этот момент Хурокан.

— Оставь одного из них в живых!

В момент, когда Хурокан закончил, Свист мечом обезглавил Святого Богомола.

— Зачем?

Хурокан быстро ответил на его вопрос.

— Мы должны воспроизвести ситуацию.

Сказав это, Хурокан щелкнул пальцами. До этого, проворнодвигающиеся Скелеты Воины, замерли на месте и встали в защитную стойку. Режим обороны активирован. Последняя выжившая Древовидная Корастовая Змея взмахнула своим хвостом словно кнутом. Удар хвостовой частью достиг Скелета Воина, от чего тот, отлетев назад, развалился на части.

Увидев, как количество его маны резко уменьшилось, Хурокан криво улыбнулся.

"Черт".

Это подпортило ему настроение, но у него не было выбора.

НПС Селин говорила про Эльфа, спасшего её из бедственного положения. Тогда им следовало воссоздать подобный сценарий.

— Отлично.

Свист понял, о чем говорил Хурокан, поэтому убрал свой меч в ножны.

Все призванные Хуроканом вернулись в Ядра, а Голем распался в землю.

Окружающий хаос растворился, осталась лишь одна Древовидная Корастовая Змея. Она продолжала свою дикую пляску.

Хурокан и Свист уклонялись, избегая ее нападений.

Так продолжалось еще какое-то время.

"Прошло уже около 3-ех минут".

Прошло уже немало времени, но никаких изменений все еще не произошло. Хурокан осмотрел окружение, он начал чувствовать беспокойство.

"Все должно получиться".

У беспокойств Хурокана были весомые причины.

"На кону стоят 1000 золотых. Эльфы обязаны появиться!"

Впрочем... они были банальны.

Именно в этот момент...

Кууааааа!

Древовидная Корастовая Змея освободила грубый крик и кончик ее хвоста попал по Свисту. Увидев это, Хурокан непреднамеренно вздрогнул.

"Что?"

Свист был грозой всех Стрекочущих Джунглей. Это признал даже Хурокан. В Стрекочущих Джунглях навыки его охоты превосходили даже его собственные. И все же он пропустил удар хвостом от обычной Древовидной Корастовой Змеи? Это было слишком абсурдно.

Однако это произошло. Свист получил удар!

"А?"

Но он пропустил удар... намеренно. Чтобы создать более убедительный вид человека, попавшего в трудное положение. Хурокан понял собственную ошибку.

"Сумасшедший ублюдок".

Свист был Атакующим. Именно поэтому он прошел повышение на Бойца. Но неважно насколько высок был уровень его защиты, получить полный удар от монстра такого уровня все равно было обременительно.

Конечно, он бы не умер только от этого.

Однако если у человека нет конкретного фетиша, то никому не понравится подставляться под удар подобным образом.

К счастью, жертва Свиста окупилась.

Фуууух!

Из-под озера, расположенном под водопадом, появился Голем, сделанный из огромных скал.

Горный Голем устремился к Древовидной Корастовой Змее и откуда ни возмись в ее тело влетела стрела. И эта стрела была лишь одной из многих.

Куааа!

Древовидная Корастовая Змея начала бороться. Посмотрев на монстра, Хурокан и Свист улыбнулись.

"Если бы я пришел сюда один, боюсь, что у меня никогда бы не вышло натолкнуться на Эльфское Племя".

Свист и Хурокан кивнули друг другу.

После этого Эльф, по которому они так долго тосковали, наконец, появился.

...

Вместо бледной, его кожа могла быть описана как чистая. Кожа отдавала зеленым оттенком, переполненным ощущением свежести.

Его черты были тонкими, словно нарисованы кончиками кисти. Однако он не выглядел слабым, скорее испускал чувство утонченности.

Большие глаза были цвета изумруда, продолговатый нос отдавал высокомерием, а лицо в сравнении с ним казалось маленьким, совместный эффект этих качеств создавал ощущение отчужденности. Бледные губы обладали изысканностью, которая, казалось, была создана частью художественной картины.

Увидев его, нельзя было не признать его незабываемой красоты. Их лица тоже были украшены косметикой, но вместо ощущения сухости, их внешность отдавала чувством расслабления.

А от его тела исходил аромат вечно зеленых растений.

— Кто вы?

Из уст Эльфа исходил кристально чистый голос, но он был похоронен звуками грохочущего водопада.

Именно поэтому, Хурокан и Свист, переглянувшись с друг другом, ничего ему так и не ответили. Неважно, что он говорил, они просто не могли разобрать его слов.

Конечно же, первым поняв происходящее, вначале отреагировал Хурокан. Он посмотрел на Эльфа, и лицо его приняло кислый вид.

"Что это за подозрительное чувство я испытываю, когда смотрю на симпатичных людей".

Нет, дело было не в том, что Хурокан ненавидел красоту. Нет ни одного человека в мире, который ненавидел бы красоту в людях. Это было странно, но вместо восхищения он первым делом испытывал подозрение. Он никогда не ставил красивый внешний вид в качестве приоритета. В опыте Хурокана редко встречались адекватные столкновения с красивыми людьми. К тому же, самую большую обиду ему нанесла красивейшая девушка из всех.

Именно поэтому красота этого Эльфа заставила Хурокана поднять бдительность.

С другой же стороны, Свист наблюдал за Эльфом с рассеянным видом. Он просто стоял и смотрел на него. Хурокан подтолкнул его локтем.

— Разве не ты мне говорил, что это была мечта всей твоей жизни?

— А!

Свист наконец-то пришел в себя и начал подходить к Эльфу. Его лицо все еще носило ошеломленный вид, поэтому Эльф удивленно глядя на него, отступил на несколько шагов.

Звук натягивания тетивы!

Отойдя на несколько шагов, он натянул свой лук. Казалось, в нем не было никаких стрел, но что-то прозрачное мелькало в тетиве.

— Эй, стой!

Слова Хурокана заставили Свиста прийти в себя еще раз. Эльф тоже еще раз его предупредил.

— Пожалуйста, представьтесь.

Но они все еще не могли слышать его слов из-за водопада. Свист закатил глаза, пытаясь выяснить, что происходит. После чего заговорил.

— Я авантюрист Свист. Да, авантюрист... ребенок, которого вы спасли, прислал меня с просьбой передать вам это письмо.

Свист начал пытаться вынуть письмо Селин, которое он спрятал ради безопасности в кармане поглубже. Вообще-то, вид того, как здоровенный муж неловко пытается вынуть из кармана письмо, был очень забавным.

Эльф еще раз отступил и натянул свой лук. Он полагал, что Свист пытается вынуть оружие. Свист в испуге вынул свои руки, чтобы показать, что они были пусты. После этого он потихоньку расстегнул ножны с мечом на своей талии и положил их на землю. После этого он вынул письмо и, положив его на землю, с поднятыми верх руками отступил назад.

Увидев подобное зрелище в живую, Хурокан усмехнулся.

"Просто замечательно... он что, фильм пытается снять?"

Сцены того, как чужеземец разоружает себя перед местными аборигенами в знак мира, обычно встречались лишь в фильмах. Однако он никогда не ожидал встретить такое в игре. Хурокану вообще было очень трудно сдерживать себя, чтобы не рассмеяться.

В этот момент Эльф нацелился на Хурокана. Это означало, что ему требовалось последовать примеру Свиста. На лице Хурокана повисло раздражение, но он все-таки поднял свои руки. Не было необходимости усложнять ситуацию из-за всяких пустяков.

После того, как Свист и Хурокан отошли на достаточное расстояние, Эльф немного расслабился и подобрал письмо. Прежде, чем прочитать его, он поднес письмо к носу и вдохнул.

— Так вы здесь по просьбе того ребенка.

Эльфу не нужно было читать письмо, чтобы узнать его содержимое. Он сделал длинный свист.

Вокруг него один за другим стали появляться скрывавшиеся до этого Эльфы.

— Раз вы уже видели нас, то мы не можем вас так просто отпустить. Мы сопроводим вас в нашу деревню.

Хурокан и Свист так и не услышали его слов.

Однако...

[Задание "Письмо Селин" завершено]

[Получен Титул "Встретившись с Эльфами"]

Системные оповещения расставили все на свои места.

...

Свиста и Хурокана окружило 5 Эльфов. Они продолжали скитаться около Водопада Бейонг.

А эти двое тем временем вели беседу.

— Ну, разве я не был прав? Я ведь сказал тебе, что они у водопада Бейонг. А раз мечта всей твоей жизни осуществлена, то ты не сможешь вернуть свои слова назад. Тебе придется расстаться со своим золотом.

Пока Хурокан говорил, Свист все с таким же ошеломленным видом продолжал наблюдать за окружающими их Эльфами. Это был не тот случай, когда вас ошеломляла чья-то красота, нет. Он смотрел так, словно был заморожен.

Увидев выражение Свиста, Хурокан покачал головой.

"Он совсем не похож на того Питбуля, которого я знал. Он действительно относится к этой категории людей?"

Свистящий Питбуль.

Его прозвали Питбулем из-за его внешности. Но он также обладал хваткой бойцовского терьера.

Он был решителен.

Он доводил все свои сражения до конца, не щадя своего тела. Он был сродни спокойному охотничьему псу, выходящему на охоту. Однако сейчас Свист не был похож на питбуля. Он даже не испускал чувства обычного грозного пса.

— Ты действительно так любишь Эльфов?

Хурокан, наконец, задал этот вопрос. Этот вопрос он до сих пор держал при себе. Просто у него нет причин, чтобы интересоваться им. Хурокан не заботился о предпочтениях других людей.

Хурокан уже давно забросил мысль найти себе товарищей. Люди для него делились лишь на две категории. Прибыльные и нет. Если человек сможет принести ему прибыль, то его не волновали его вкусы, пусть любит себе своих Эльфов. Он может пропустить мимо ушей их предпочтения. Он мог бы даже не обращать внимания на людей, любящих Орков. Хотя... если кому-то нравились Тролли, то он бы дважды подумал над этим.

На вопрос Хурокана, Свист быстро начал давать свой ответ.

— Конечно. Даже очень. Они были основной из причин, почему я начал играть в эту игру.

— Я полагаю, что тебе нравятся красавицы.

— Какому мужчине не нравятся красотки? Однако тут не все так просто.

— О, так просвети же меня?

— Я очень восхищаюсь Фентези жанром.

— Что?

Немного все обдумав, Свист решил поделиться с Хуроканом тем, чего никогда не рассказывал другим.

Это была его благодарность за то, что он его выручил.

— "Полководец" — игра. Я не буду отрицать данного факта. Однако, среди всех игр на рынке это самый близкий к реальности выдуманный мир. И встретить Эльфов в таком мире и была мечтой всей моей жизни. А Эльфы для меня — символ всего Фентези жанра.

— Да?

— Теперь же, повстречав здесь Эльфов, я думаю, что действительно смогу наслаждаться этой игрой по полной мере. К тому же, сейчас у меня такое ощущение, словно отныне я смогу по полной мере отдаться "Полководцу".

Свист усмехнулся.

— Разве не все люди играют по тем же самым причинам?

После его слов, Хурокан вспомнил кое-кого.

"Он из тех людей, кому нравится бросать себе вызов".

Дон Кихот.

Он же был словно рыцарь из романов.

Свист был сделан из того же теста. В этот момент Хурокан знал наверняка.

"Нет ни единой возможности, по которым я стал бы со Свистом товарищем по команде".

Не быть ему с Питбулем товарищами. Хурокан шел в совсем противоположном направлении от тех людей, которые играли в эту игру ради удовольствия или собственной романтике к ней.

— Мы на месте.

В этот момент барьер, скрывающий от посторонних глаз их селение, спал, и перед Хуроканом и Свистом предстала Деревня Вайхейм Стрекожущих Джунглей. Бесчисленное множество мостов соединяли Стрекожущки и свисающие с деревьев здания. Именно такой пейзаж заполнил все поле зрения Хурокана.

[Получен Титул "Первый Посетивший Племя Вайхейм"].

Он немедленно получил оповещение.

Услышав уведомление, Хурокан похлопал Свиста по плечу.

— Прекрасно. Ну, желаю тебе весело провести время в этой игре.

Не так давно он понял, что не сможет стать с Питбулем товарищами. А если это так, то

отныне им требовалось пойти своими путями.

— Что?

Спросил Свист Хурокана. Однако Хурокан проигнорировал его вопрос и начал разговаривать с Эльфом.

— Я нахожусь здесь по поручению кузнеца Олфа. Я был бы очень признателен, если бы вы отвели меня к главе этого места.

Между деревьями тянулись толстые лианы и эльфы очень шустро по ним передвигались. В отличие от ходьбы по канату, здесь не было опасения срыва. Возникало ощущение, словно смотришь на скачущих между скакалкой детей. Зрелище было удивительным.

Эльфы, участвующие в этом зрелище, все одновременно наострили уши.

Изумрудные глаза эльфов, словно стрелы, смотрели в одну сторону.

Их взгляды впились в Хурокана и сопровождающего его эльфа.

Топ-топ-топ-топ!

В отличие от эльфов, скачущих по лианам, Хурокан и его спутник шли по земле. Звук их шагов звучал необычно громко. Они остановились под конкретным деревом.

— Возьми это.

Эльф, сопровождающий Хурокана, подал ему толстую и жесткую лиану. Хурокан взял лиану и поднял свой взгляд. Его взгляд пробежал по линии, и увидел дом. В доме не было ничего из срубленного или спиленного дерева. Дом был сделан из древесины, сломавшейся естественным путем.

Он не был образцом надежности, но и ветхим его тоже нельзя было назвать. Было ощущение, словно этот дом окутывала некая тайна. Если вы увидите его впервые, то ощущение таинственности заставит вас впасть в транс.

"Что за фигня".

Однако Хурокан не был ошеломлен. Подобное работает, лишь, когда видишь его впервые.

— Забирайся наверх.

После слов эльфа, Хурокан начал быстро взбираться вверх по лиане. Ему не нужно было использовать ноги. Пользуясь только руками, он поднялся так быстро, как если бы совершал спринтерский забег на короткие дистанции.

Эльф зыркнул на Хурокана снизу. Взгляд эльфа был полон настороженности и неприязни. Это заставило ноги Хурокана похолодеть. Хурокан взглянул вниз, а затем он натянул на лицо насмешливую улыбку.

"Как я и подозревал, я не очень хорошо лажу с красивыми или симпатичными людьми".

Он вновь вернулся к неприятной реальности, когда достиг пола деревянного дома. Дверь дома был расположена на полу. Она была круглой, диаметром около 1 метра. Была она немного больше, чем крышка люка.

Тук-тук!

Уцепившись за лиану, Хурокан постучал в дверь над своей головой. Дверь открылась, и в тёмном провале появилось лицо.

Лицо, на первый взгляд, было молодым. Если бы Хурокан захотел угадать его возраст, пользуясь обычными человеческими мерками, он бы дал этому человеку не больше 30-ти лет. Впрочем, его внешность была самая запоминающаяся из тех, что он видел среди эльфов. Над переносицей был большой шрам от лезвия, а в его конце был еще один, словно от

наконечника стрелы. Издалека все выглядело так, словно кто-то нарисовал восклицательный знак у него на лице. Но, не смотря на все это, этот ужасающий шрам придавал ему некоторого шарма и брутальности.

"Шрам в виде восклицательного знака... так этот парень — Драх".

НПС Драх.

Он был вождем племени Вайхейм. Среди любителей Эльфов "Полководца", он был довольно популярен. Он всегда был в ТОП 5 рейтинга популярности Эльфийских вождей. Хурокан всегда относился к результатам опроса с пренебрежением, и считал людей, участвовавших в этом голосовании, сумасшедшими. Не выдержав, он как-то даже воскликнул вслух: "Им больше заняться нехрен?!".

Хурокан протянул руку вождю. Он рассчитывал на рукопожатие.

Однако вождь только бегло взглянул на протянутую ему руку. 1 секунда, 2 секунды, 3 секунды... По прошествии 10 секунд, вождь довольно быстро заговорил, после чего ответил на рукопожатие.

— Так это тебя послал Олф-ним.

Если бы не Кольцо Секретного Сообщества, вождь Драх выгнал бы Хурокана, обрекая его на смерть.

Договорив, вождь довольно быстро пожал руку Хурокану. Только тогда Хурокан позволил себе быстро осмотреться в доме вождя.

"Это впервые, когда я пришел в дом эльфа. До этого я видел их только на ютубе".

Хурокан повернул голову. Он хотел осмотреть свое окружение, а еще он хотел все это заснять.

Наиболее примечательной деталью был потолок. На потолке были небольшие отверстия, через которые не проходила вода, но свет и ветер поступали внутрь. Увидев ткань, образующую потолок, он внутренне вздохнул.

"Эльфийский Шелк".

Если использовать ее для крафта, то экипировка будет иметь неплохую защиту и легкий вес. К тому же, эльфийский шёлк имел атрибут Сопротивления.

В целом, в комнате было темно. Комната была небольшой, мебель изготовлена из сломанной или полусгнившей древесины. Очертания мебели были непривычными, так как дерево было необработанным.

— Присаживайся.

Хурокан сел на простой стул. Он не удивился бы, если под тяжестью его веса тот рухнул бы в любой момент.

Дальше разговор пошел о задании.

— Ты принес?

— Да.

Хурокан сразу вынул спрятанный мешочек, затем быстро отдал его вождю.

[Задание "Просьба Олфа" завершено]

— Мммм!

После получения мешка, вождь сразу же открыл его и поместил содержимое себе на ладонь.

На ладонь вождя упала серебряная, похожая на ртуть, жидкость. После того, как она упала, жидкость сразу же начала двигаться, словно была живая. Вскоре, она выглядела как диадема, которую можно было одеть на голову.

Глаза Хурокана загорелись.

"Это ведь Венец Очищения".

Венец Очищения.

Он был из мистического пруда, который способен очистить что угодно. Этот аксессуар был изготовлен с использованием серебра, добытого со дна Пруда Очищения.

Однажды надевшему его, он давал иммунитет ко всем негативным эффектам. Он имел возможность бесконечно развеивать наложенные проклятья и дебаффы.

Это была невероятная вещь.

"Я бы смог купить за него говядинки. Нет, если бы у меня была такая вещица, я смог бы купить целую корову".

Можно напрямую приобрести серебро из Пруда Очищения, чтобы сделать диадему, но Пруд Очищения, специальная локация, которую можно было найти лишь с особым монстр-боссом. Но найти этого монстр-босса и эту локацию было невероятно трудно. К тому же, количество серебра, которое можно раскопать, было случайным. Должно очень повезти, чтобы получить достаточно для создания Венца Очищения.

Его стоимость превышает все доступные предметы в этой игре. Может быть, его стоимость в золоте в несколько раз превышает его собственный вес.

"Я знаю совершенно точно, что один такой был получен в ходе выполнения сюжетной линии Аморального Принца".

Кроме того, в нынешней цепочке заданий основной сюжетной линии тоже должно присутствовать задание, где в качестве награды выдается Венец Очищения.

Хурокан сглотнул.

Пока он думал об этом, вождь Драха подтвердил, что это был Венец Очищения, и сразу же положил его обратно в мешок. Когда твердый Венец коснулся мешка, он превратился в жидкость и втянулся обратно в мешок.

— Благодарю.

Это было в первый раз, когда Хурокан получил слова благодарности от вождя Драха.

— Не стоит.

— Вы, наверное, прошли через много трудностей, чтобы попасть сюда.

— Я посыльный Олфа-нима. Подобные вещи для меня в пределах нормы.

Когда Хурокан закончил говорить, выражение вождя Драха немного посветлело.

"И все?"

Вождь Драха молча смотрел на Хурокана. Его равнодушные глаза, казалось, говорили: "Твоя работа выполнена, почему бы тебе не убраться отсюда?"

"Мне кажется или по сюжету все должно было быть совсем не так".

Хурокан на мгновение заколебался.

"Разве не предполагалось, что он выдаст мне задание на Осквернённого Эльфа? Я более чем уверен в этом".

На то чтобы кузнец Олф отправил Венец Очищения Эльфийскому племени Вайхейм были причины. Эльф из Вайхейм опьянел от силы Скверны и предал племя. Надо было поймать Осквернённого Эльфа, и избавить его от власти Скверны.

Вождь Драха должен был объяснить это Хурокану. Затем он должен был дать Хурокану задание по поимке Осквернённого Эльфа. Однако сейчас он просто таращился на Хурокана. Вождь Драха, видимо, был настроен подставить Хурокана самым бессовестным образом.

В конце концов, Хурокан заговорил.

— Возможно, у вас были бы для меня какие-нибудь поручения? Олф-ним велел мне помочь вашему племени. Именно так он и сказал.

Конечно, Олф этого не говорил. Положение было настолько отчаянным, что он искажил слова Олфа.

Вождь Драха ответил на вопрос Хурокана, не особо задумываясь над их содержанием.

— Я благодарен уже за то, что ты смог выполнить свое поручение. Мне не хотелось бы давать тебе заданий, находящихся вне диапазона твоих возможностей.

Он получил свой ответ.

"Дерьмо!"

Это был худший сценарий для Хурокана.

"Я попал на ограничение уровня".

Он не достиг уровня, требуемого для выполнения задания.

Задания из основной сюжетной линии не имеют ограничения по уровням. Это было задумано для того, чтобы в заданиях принимали участие все игроки.

Но имелись определённого рода точки отсева.

Первый этап про Осквернённого Графа был цепочкой заданий для игроков 1-100 уровней. Второй этап про Аморального Принца для игроков 101–200 уровней. Соответственно, третий этап для игроков 201–300 уровней. Вся сложность заданий завязывалась на этом.

Собственно говоря, Хурокан сейчас участвует в основной сюжетной линии на этапе про Аморального Принца. Трудность была установлена для игроков от 100 уровней и выше.

Однако нынешний уровень Хурокана был 96-ым.

"Я знал, что когда-нибудь этот день настанет".

Он беспокоился об этом. Это был ожидаемый исход событий. Однако он не ожидал, что его опасения воплотятся в реальность так быстро. Все произошло из-за слишком высоких навыков Хурокана. Он превышал стандарты самой игры.

"Полагаю, теперь мне следует добраться до 100-го уровня?"

Был только один способ решить эту проблему.

Он должен поднять уровень.

"До сотого уровня мне нужно набрать лишь еще 4 уровня. Моя шкала опыта уже наполовину заполнена, так что мне нужно поднять 3,5 уровня. В лучшем случае мне потребуется как минимум 10 дней?"

У него не было выбора.

Если он хочет быстро достичь своих целей в этом задании, он должен был поднять свой уровень. Других идей не было.

Ответ был ясен. Он был раздражен, но не стал задумываться над этим слишком много.

"Я могу достигнуть 100 уровня. Материалов у меня предостаточно. Я просто подниму свой уровень, получу задание, потом пройду повышение в Башне Классов и на оставшиеся деньги закуплю себе снаряжение для 100-го уровня".

Закончив свою мысль, Хурокан встал со своего места.

— До скорой встречи.

В этот момент Свистун увидел Хурокана и окликнул его.

— Все ли у тебя получилось?

Хурокан ответил грубовато:

— Нет.

— Я полагаю, появилась проблема. В любом случае, я видел, как ты выполнял задание, относящееся к Эльфам. Это удивительно. Я не ожидал, что Хахве Маска так быстро получит задание. Я остановился здесь с намерениями любой ценой получить хоть какое-то задание, но ничего так и не вышло.

Хурокан осторожно взглянул на Свиста.

— ...Я знаю, ты не станешь этого делать, но все-таки, не распространяй информацию без необходимости. Если правда станет известна, остальные игроки точно не оставят меня в покое.

Свист улыбнулся. Но улыбка у него была устрашающей. Вообще-то он хотел показать этим то, что Хурокан мог ему доверять. Однако это вызвало у Хурокана чувство неловкости.

На этот раз Хурокан заговорил первым.

— А что насчет тебя? Достигнув своих целей, какие дальнейшие планы ты будешь преследовать?

— Я буду продолжать делать все задания, доступные мне в племени Вайхейм. Постепенно, шаг за шагом, я буду повышать свою репутацию. Я буду работать в направлении поиска большего количества заданий. Моя ближайшая цель — сделать Карту Заданий.

Хурокан никогда не замечал на лице Свиста такого нетерпеливого выражения.

Кажется, это были его искренние желания.

"Так вот почему..."

Хурокан понял, почему Свист до его возвращения, стал форумовиком.

"Вот в чем причины его отставания".

Свисту очень нравилось играть в эту игру. Вместо бесконечных гонок в топах, он предпочитал получать наслаждения от пребывания в сказочном мире, каковым и являлся "Полководец".

— Все в порядке. Я желаю тебе успехов.

Если Свистун убьет сотни... или даже тысячи монстров в окружающей местности — он все равно не сможет поднять свой уровень! Поэтому Хурокан решил не произносить избитых фраз или давать советы. Он просто промолчал.

Свист сделал свой выбор, отличный от Хурокана, но это его выбор.

— Как насчет тебя? Поделишься, чем будешь занят в ближайшем будущем?

— Достигну 100-го уровня.

— Знаешь что?

В этот момент, Свист достал золотые монеты из кармана и протянул их Хурокану. Выражение Хурокана изменилось.

— Ооо, да!

Конечно, это был выигрыш в их ставке. Хурокан быстро взял монеты и стал их пересчитывать.

— А?!

Хурокан поморщился.

— Эй. Почему здесь только 10 золотых? Я думал, ты дашь мне как минимум 100?

Свист усмехнулся на его слова.

— К счастью, ты не попросил 1000.

— Ох, так ты помнишь свои слова... тогда мне придется забрать 1000. И так, когда ты собираешься вернуть мне мои 990 золотых?

— Это единственная сумма, которую я могу тебе предложить.

Лицо Хурокана окаменело.

"Он издевается?"

Он всегда был щепетильным в своих расчетах. 90 золотых не то, что может быть легко проигнорировано. К тому же, это Халявные деньги! На эти деньги он сможет обеспечить себя раменом на целый месяц.

— Если ты продашь меч, висящий у тебя на поясе, тебе должно хватить, чтобы покрыть разницу более чем в тысячу раз?

— У меня есть только это золото.

— Возможно...

— Я отработаю оставшуюся часть долга. Как на счет того, чтобы я выполнил какую-нибудь задачу за эти 90 золотых? К примеру... помог бы тебе поднять пару уровней.

Эти слова...

То, что он услышал, потрясло его, поскольку он никогда бы не стал говорить подобных слов другим людям. Ему потребовалось какое-то время, чтобы осмыслить, что же Свист ему предложил. Ему понадобилось много времени.

— Эээ?

Он, наконец, понял, к чему клонил Свист.

— Так ты предлагаешь пропаровозить меня?

Хурокан был в шоке.

Он проходил в этой игре все виды войн, все виды трудностей, однако, это было самое удивительное событие, которое он испытал в "Полководце".

...

[Вы получили уровень]

[Получен Титул "Эксперт"]

[Получен Титул "Некромант"]

[Ваше тело переполнено силой]

Был получен очередной уровень, однако Свист не разделял радости Хурокана. С каменным лицом, Свистун дважды хлопнул по плечу застывшего Хурокана.

— Этого должно быть достаточно, верно? Я пойду. Если будет возможность, давай еще как-нибудь встретимся. Тогда... я смогу попросить тебя об ответной услуге.

С этими словами, Свистун был готов отключиться. Хурокан же тем временем, глядя на Свиста, пребывал в размышлениях.

"Вау. Я достиг 100-го уровня за 8 дней. Я никогда не думал, что такой подвиг вообще возможен".

С помощью Свиста, Хурокан смог сосредоточиться на охоте для поднятия уровня.

При всем этом, Про-игрок 130+ уровней отказался от всяких помыслов о повышении собственных уровней, и искренне выступал в качестве помощника. Результат превзошел все ожидания Хурокана.

Он сделал за 8 дней то, что обычно делается за 10. Все равно, что сократить время на стометровку с 10 секунд до 8. Это был невероятный подвиг.

Глядя на то, как исчезает силуэт Свиста, Хурокана посетило странное чувство.

Он был крут, упрям и удивителен. И он мог себе позволить играть вот так... эти чувства начали сливаться у него в груди.

Эти чувства...

Пам-пам-пам!

Хурокан похлопал себя в грудь, чтобы избавиться от них.

"Подобная романтика для меня непозволительная роскошь".

К тому же, Свист был словно Дон Кихот.

Играй он ради удовольствия, он бы играл точно так же как и Свист. Иногда он действительно желал так и сделать, играть без забот и проблем. Более того, он хотел бы попробовать играть и не только такими вот способами.

Однако Хурокан выбрал другой путь.

"Это не моя дорога".

Хурокан двинулся дальше.

...

— Дитя опьянено силой Скверны. Только ярость и слепая вера остались в нем. Дитя отчаянно пытается навредить нашей расе. Долг нашего племени поймать его.

Хурокан кивнул на слова вождя Драха.

— Однако нашему племени не позволительно легко покинуть свои территории. Изначально, это задание должен был выполнить один из жителей нашего племени. Однако тебе доверяет Олф-ним, а мы доверяем ему. Поэтому мы предлагаем это задание тебе.

[Вы получили титул "Друг эльфов"]

[Вы получили титул "Член племени Вайхейм"]

Он получил сразу два титула.

Но оповещения о получении Титулов не отвлекали Хурокана. Он был сосредоточен на том, что говорил ему вождь Драх.

— Ты должен разыскать это дитя, и через него узнать истину. Я надеюсь, что тебе удастся побороть Скверну во имя племени и Сообщества.

[Вы получили задание "Падший Эльф"]

Сказав это, вождь Драх протянул ему мешок. Это был тот самый мешок, который недавно передал ему Хурокан.

— Здесь Венец Очищения. Это мистический предмет, который очищает тело. Если ты свяжешь дитя этим предметом, ты очистишь его от Скверны. Если Скверна будет смыта, он поведает тебе правду.

На этом месте, лицо Хурокана прояснилось.

"Возможно ли, что они дадут мне Венец Очищения? Это награда за выполнение задания? Это на самом деле происходит?"

Его очень смутные ожидания вдруг стали реальностью. Это как купить на карманные деньги единственный лотерейный билет и получить на розыгрыше огромную сумму. Впрочем, это чувство длилось недолго.

— Потерять венец непозволительно. Если Венец будет утерян, тебе придется заплатить великую цену.

Т. е. поскольку он не был тебе дарован — не смей его продавать!

Именно такой смысл несла в себе эта фраза.

Хурокан нахмурился.

"Я должен был догадаться. Они не будут выдавать Венец в качестве награды на данном этапе. Поэтому, скорее всего ношение его игроками заблокировано".

После произнесённых слов, вождь Драх посмотрел на Хурокана. Хурокан оглядывался с угрюмым выражением. 1 секунда, 2 секунды... Молчание продолжалось.

Именно в этот момент он заговорил.

— Это всё?

— Это всё.

— Вы больше ничего не хотите мне поведать?

— Нет.

— Вы действительно больше ничего не хотите мне поведать?

— Нет. Если у тебя больше нет ко мне вопросов, я хотел бы, чтобы ты ушел отсюда.

В этот момент, Хурокан сморщился.

"Неужели это действительно всё? Я даже не знаю точного местоположения

Осквернённого Эльфа... Хотя бы направление они-то должны мне сказать?".

Это была неожиданная ситуация.

"Это безумие. Как можно выдавать настолько пустое задание вроде этого?".

Как и ожидалось, Хурокан не сильно ладил с красивыми мужчинами или женщинами.

[Хурокан]

— Уровень: 100

— Класс: Некромант

— Характеристики: Сила (991) / Выносливость (445) / Интеллект (658) / Магия (755)

[Навыки]

Призыв:

[Костяное Ядро (A)], [Шлем Безумия (B)], [Костяная Броня (B)], [Скелет Маг (B)],

[Познание Скелета (C)], [Призыв Голема (B)], [Закалка (D)], [Костяная Бомба (C)],

[Вооружение (D)], [Глиняная Лепка (E)], [Скелет Рыцарь (F)].

Проклятья:

[Метка Демона (B)], [Замедление (C)], [Дух Коррозии (C)], [Слепота (D)], [Проклятие

Наука (E)], [Вялость (F)].

Модификация Тела:

[Пошив Кожы (C)], [Модификация Усиления Ног (C)], [Фальшивое Сердце (D)],

[Кипящая Кровь (E)].

Ан Джэюн проверил Характеристики своего персонажа через планшетный ПК, после чего он проверил свою страничку на YouTube. Количество подписчиков превысило отметку в полмиллиона. Его недавние ролики не имели колоссального успеха, но они продолжали показывать стабильный прирост в просмотрах. А список комментариев под роликом был слишком длинным, чтобы добраться до его конца.

Наконец, Ан Джэюн проверил состояние своего банковского счета. Раньше он был весьма поражен богатством чисел в его счете, но сейчас эти цифры были скудны. Сумма денег, которую он имел, была меньше количества подписчиков у него на YouTube.

Увидев свой счет, Ан Джэюн испустил долгий вздох.

— Хммм!

Первое, что он должен был сделать по достижению 100-го уровня, это повышение. Наконец-то его класс был изменен с Мага на Некроманта. С Повышением, соответственно, возросли и его характеристики. Вдобавок, он получил навык Скелет Рыцарь, который так сильно желал.

После этого он собрал свои деньги и приобрел себе экипировку для 100-го уровня.

"Не зависимо от количества заработанной суммы, я, как лимон, из меня выжали все соки".

Комплект Прозрачного Паука и Шпага Золотого Богомола.

Оба пункта были непросты.

Комплект Прозрачного Паука создавался из паутины Прозрачных Пауков. Он был столь популярен среди игроков 100-го уровня, что ему дали прозвище Феррари. Это был очень хороший защитный комплект. Несмотря на то, что он был из паутины, его защитные свойства превосходили аналогичные комплекты из стали, вдобавок он был легким. А приrost характеристик с его ношением выбивался из рамок Редких классов.

К тому же, при ношении полного комплекта давалась дополнительная защита, увеличивалась скорость передвижения, регенерация и прибавлялись дополнительные характеристики. Все эти пункты были тоже очень ценны.

По атакующей силе Шпага Золотого Богомола входила в 5-ку лучших атакующих мечей 100-го уровня Уникального класса. Это был очень грозный меч. Вспомогательные пункты характеристик были хуже, чем у остальных. Однако при учете его атакующей силы, это можно было проигнорировать.

Ан Джэюну пришлось потратить большую часть тяжело сэкономленных денег, чтобы приобрести их.

Оставшаяся часть денег была потрачена на покупку материалов для Костяных Ядр, драгоценных камней для Голема и других расходников. Он потратил все свои сбережения. Он остался без единого золотого в кармане.

Раскрой он эту правду своим знакомым, они сочли бы его сумасшедшим.

Ан Джэюн и сам это чувствовал.

"Я потратил просто прорву денег".

Потраченная валюта была не золотом. Он тратил наличные, поэтому Ан Джэюн закрыл глаза, пытаясь провести вычисления.

Он действительно потратил очень много денег.

"Теперь мои приготовления завершены".

С другой стороны, сейчас Ан Джэюн чувствовал себя абсолютно уверенно. Его инвестиции в "Полководец" означали, что сейчас он стал сильнее. Он потратил много, но все ради того, чтобы в будущем Ан Джэюн стал еще сильнее.

Неважно, где он сейчас будет находиться, он точно сможет преодолеть все трудности. Если потребовалось бы, то он уверен, что смог бы искоренить всех Черных гончих с Горной цепи Уругал.

"Мои приготовления хороши. Но...".

Проблема заключалась в...

"Из какой ж*пы я им достану Оскверненного Эльфа?".

Он хорошо подготовился, но не знал с чего ему теперь начинать. У него даже не было зацепок.

Он перебирал в своей памяти информацию о задании. Ан Джэюн начал руками массажировал свои виски.

"Так вот что они имели в виду, говоря, что это дело случая".

В сюжетной линии с Аморальным Принцем задание с Оскверненным Эльфом имел огромное значение. Именно поэтому Ан Джэюн знал, что Эльфийское племя Вайхейм располагалось у Водопада Бейонг в Стрекочущих Джунглях.

Следуя за цепочкой воспоминаний в своей голове, Ан Джэюн вспомнил, что местоположение Оскверненного Эльфа определялось наугад. В этом он был уверен. Говоря о "наугад", Ан Джэюн полагал, что получив задание будет выбрано какое-то направление. К

примеру, искать на западе, востоке, юге или севере.

"Но как "наугад" может быть до ТАКОЙ степени?"

Похоже, он никогда не предполагал истинного значения слова "наугад".

"Покажите мне того человека, кто придумал все это".

— Фууух!

Ан Джэюн еще раз вздохнул.

К счастью, Ан Джэюн хорошо ознакомился с цепочкой последовательных заданий из основной сюжетной линии с Аморальным Принцем.

"Давай все тщательно обдумаем, Ан Джэюн. Здесь должна быть какая-то подсказка".

Поэтому Ан Джэюн знал, какую роль играл Оскверненный Эльф в задании.

"Он вроде должен был обучать Армию Скверны?"

Оскверненный Эльф должен был скрываться в лесах и покровительствовать повстанцам, это помогло бы Аморальному Принцу захватить трон!

Огр со Шлемом, убитый Ан Джэюном, был частью этого плана.

Это и была подсказка.

"В Событиях "Полководца" иногда появляются Оскверненные Монстры, между ними и Оскверненным Эльфом должна быть какая-то связь".

Когда монстр внезапно подвергается воздействию силы Скверны, он появлялся в виде Событийного Монстра, вооруженный оружием и черными глазами. И высока вероятность того, что Оскверненный Эльф всегда находится где-то поблизости.

Значит, ему следовало собрать информацию обо всех Оскверненных Монстрах, а также времени и местах их появления. Проанализировав эти данные, он бы смог примерно составить маршрут следования Оскверненного Эльфа. В таком случае он сможет его выследить.

"Выход все-таки есть".

Идея заключалась в том, что ему следовало собрать информацию и проанализировать ее. Если все сделать правильно, то любой будет в состоянии выследить Оскверненного Эльфа. К примеру, хорошо готовясь к экзаменам можно легко попасть даже в Сеульский Государственный Университет. Однако для этого также требовалось иметь хорошую успеваемость. Но сможет ли он собрать всю нужную информацию и проанализировать ее, даже если приложит колоссальные усилия?

"Дерьмо..."

Нет, по крайней мере, один.

Основная Сюжетная Линия "Полководца" не рассчитывалась для прохождения одним человеком. Для этого требовалось приложить усилия множества игроков. Задания должны заставить игроков сплотиться и объединить свои усилия, чтобы общими стараниями найти верный ответ.

Ан Джэюн не мог позволить себе открывать имеющуюся у него информацию другим людям, как и не мог он просить о помощи в прохождении своего задания у других игроков "Полководца".

Хорошенько все обдумав, Ан Джэюн решил поступить наилучшим образом.

Ему следовало заключить соглашение с одним из Топ-30 Гильдий.

В данном положении, ради поимки Оскверненного Эльфа, ему требовалось пойти на подобный шаг. Только в таком случае у него действительно появится возможность это сделать.

— Черт.

И решение было неутешительным.

Однако одно было наверняка: сдаться прямо сейчас будет непростительно. На данный момент Ан Джэюн значительно преуспел в выполнении Основной Сюжетной Линии. Он был на шаг впереди своих конкурентов.

Если он сдастся таким образом, это не принесет ничего, кроме горечи. Ан Джэюн разочаровался бы в причинах того, почему он отказался от всего ради этой игры.

"Другого выбора нет".

Если он хочет идти с Топ-30 Гильдиями одним путем и опередить их, ему нужно будет пойти на этот шаг: подобные жертвы будут оправданы.

К счастью, у него была хорошая наживка.

"Хорошо, что я раскрыл идентичность Графа Скверны заранее".

Он раскрыл идентичность Графа скверны всем Топ-30 Гильдиям, кроме одной. Это была лишь Гильдия "Гидры". Он мог провести свою сделку через свой почтовый адрес, которым пользовался ранее. Помимо проведения самого соглашения, ему нужна была основа для ее проведения.

Основа для проведения сделки с любой из предполагаемых гильдий. Единственный вопрос, который оставался на данный момент — кого из них выбрать.

"С точки зрения сбора информации "Гидра" подходит лучше всего, однако..."

Среди всех Топ-30 Гильдий, в выполнении основной сюжетной линии "Гидра" преуспела лучше всего. Если бы в дело не вмешался Ан Джэюн, то они, наверняка, смогли бы разобраться с Графом Скверны.

Но именно по этим причинам они же и не подходили для него в качестве партнеров.

"Если я предложу им сделку, они, скорее всего, попытаются меня убить в процессе ее проведения".

С их точки зрения, Ан Джэюн является информатором. Внезапно, он, не прося никакой компенсации, неожиданно раскрыл идентичность Графа Скверны всем Топ-30 Гильдиям. Они явно будут намереваться убить его. Благодаря нему они понесли огромные убытки.

"Так, следующие на очереди стоят "Штормовые охотники" и "Красные буйволы"?"

Помимо "Гидры", отличились лишь эти две гильдии. В убийстве Графа Скверны они на голову обошли остальных. К тому же, они стремительно сокращали разрыв с "Гидрой", которая до этого имела лидирующую позицию в этом плане. Ради выполнения Основной Сюжетной Линии они переместили все свои ресурсы с действующих рейдов.

"Штормовые охотники" отклоняются с точки зрения пересечения с моими заданиями".

Ход выполнения Основной Сюжетной Линии "Штормовых охотников" совпадал с Ан Джэюном. Если он проведет с ними соглашение и поделится своей информацией, то лишь сам попадется прямоиком к ним в пасть. Это все равно, что протягивать руку своему конкуренту прямо у финишной прямой.

"Да. Именно из-за этих ублюдков я не могу позволить себе сдаться. Если я сдамся, то самую большую выгоду из этого получают "Штормовые охотники".

Но, даже не беря во внимание эти причины, он все равно никогда бы не пошел на сделку со "Штормовыми охотниками".

Поэтому остается лишь один вариант.

"Красные Буйволы..."

...

— Как нам поступить?

Это был Матадор Чев, гильдмастер "Красных буйволов".

Как один из самых известных людей "Полководца", он серьезно задумывался над данной проблемой.

— Должны ли мы принять соглашение?

— Когда он хочет ответ?

— Он не указывал сроки, но высока вероятность того, что если затянем с ответом, то будем просто проигнорированы.

— Сколько у нас времени на обдумывание?

— Чем быстрее, тем лучше. Подобные информационные сделки следует проворачивать быстро.

Конечно, Чев помнил его. К нему на почту пришло анонимное письмо с информацией о Графе Скверны, благодаря которой они и смогли его одолеть.

Теперь же с этого адреса пришло еще одно письмо.

Содержание было коротким.

[Мой клиент хотел бы провести с вами сделку по обмену информацией относительно Основной Сюжетной Линии. Каков ваш ответ?]

"Он действительно лишь посредник?".

Он не требовал информации для собственного пользования. Он прямо сказал, что информация требовалась его клиенту.

Столь жизненно важная информация по поимке Графа Скверны была предоставлена именно этим человеком. Однако сейчас становится очевидным, что не он являлся инициатором всего этого. Он действовал как посредник между связующими звеньями. Он брокер.

Это не было чем-то необычным или из ряда вон выходящим. Если бы это приносило определенную пользу, то даже абсолютно здоровый человек мог продать свои органы. Даже в реальной жизни люди продают других людей за деньги. "Полководец" тоже является рынком, в котором совершается огромный круговорот денег, переходя от одного владельца к другому. Было бы странно, если бы в "Полководце" не было таких людей.

"Да. Лучше, чтобы он был брокером. Тот факт, что он — брокер, означает, что мы можем обратиться к нему по поводу торговли информацией в любой момент времени".

В любом случае, сделка, присланная им другой стороной, стоила их внимания.

"Красные буйволы" являлись гильдией, основной упор которой сосредотачивался на рейдах. Теперь же они перешли к выполнению основной сюжетной линии. Они вкладывали в это дело большие ресурсы.

Проблема заключалась в том, что они не могли вернуть свои затраты, будучи просто преуспевающими в этом деле. Только преуспевать недостаточно. Нужно быть первым.

— Как бы вы оценили уровень его доверия?

— По крайней мере, нам не стоит волноваться о его авторитете. Разве мы уже не извлекли огромные выгоды благодаря ему? Думаю, что нам не стоит терять с ним контакт.

Этот торговец информацией был первым, протянувшим им руку помощи и сообщивший идентичность Графа Скверны. В то время это была огромная тайна, неизвестная никому. Как и добавил его советник, в их сотрудничестве не было недостатков.

Чев быстро дал свой ответ.

— Мы должны немедленно соглашаться.

— Да! Я сейчас же отошлю ему ответ.

...

Ан Джэюн читал присланное "Красными буйволами" письмо.

[Информация, которую мы хотим знать, касается гнома Красной горы. Мы хотим знать местоположение Красной горы].

Увидев содержание письма, Ан Джэюн погрузился в воспоминания.

"Красные буйволы" выполняют спасение похищенного оружейника гномов".

Аморальному Принцу нужно было вооружить свою Армию Скверны, для этого он похитил кузнеца гномов. "Красные буйволы" идут по ветке, где им требовалось его спасти.

"Так они хотят тайну Соленой Горы".

Красная Гора, о которой запрашивают "Красные буйволы" — это Соленая Гора, которая располагается на юге континента.

Она выглядела как гора, полностью сделанная из белой соли, но в Соленой Горе находится шахта по добыче красной стали. Если проследовать по цепочке заданий, связанной с Соленой Горой, то можно было довольно просто добраться до истины.

Конечно, эта правда раскрылась бы только потом. Соленая Гора является охотничьим угощем для игроков 120 уровня, поэтому охотиться там довольно тяжело. Было не так много игроков, которые выбирали это место в качестве своего места охоты. Игроки начали действовать около того региона совсем недавно. Именно поэтому эта информация была известна лишь немногим счастливицам.

Это не заняло бы много времени до того момента, как "Красные буйволы" добрались бы до истины самостоятельно. Для Ан Джэюна же это и вовсе не было проблемой. Однако для "Красных буйволов" это была пучина неизвестности. Именно поэтому эту сделку можно было считать завершённой.

"Для заключения этой сделки у меня уже все имеется".

По крайней мере, он заранее припас некоторые тузы в рукаве. Решение оставалось за Ан Джэюном.

"Единственная загвоздка — это вероятность раскрытия моей личности".

Ан Джэюн изрядно потрудился, чтобы быть максимально похожим на брокера лишь по одной простой причине.

Если в выданной "Красными буйволами" информации начнет появляться Хахве Маска — это станет проблемой. Если они не глупы, то им не составит никакого труда соединить все нити между Хахве Маской, выданной ими информацией и таинственным посредником.

Так как он позиционировал себя как брокер, то личность продавца как Хахве Маски не должна раскрыться. В ближайшее время на него точно не падет никаких подозрений, но осторожность никогда не повредит. Однако это было не так важно. Если "Красные буйволы" заподозрят таинственного брокера и Хахве Маску в "сотрудничестве", тогда они выступят против него и идентичность самого брокера будет уже абсолютна неважна.

Но даже если этого и не произойдет, "Красные буйволы" совершенно точно уделят Хахве Маске больше внимания и повысят бдительность.

Если он хочет довести сделку до конца, то ему следовало подготовиться и к таким поворотам.

Конечно, главная цель Ан Джэюна — это опередить все Топ-30 Гильдии. Он уже притянул к себе пристальное внимание, но ему следует ставить перед собой правильные цели, чтобы в будущем вытянуть из них как можно больше преимуществ.

— Хммм.

В этот момент Ан Джэюн подумал о "Большой Улыбке".

Они еще не обнажили клыки в его сторону, но уже точно поставили Хахве Маску к себе на заметку. Это значит, что в будущем они наверняка попытаются напасть на него, и не раз.

Сейчас он не мог выступать с ними войной в прямом столкновении. Вообще-то, решение о начале войны принимал даже не он. "Большая Улыбка" первой нажала на курок. Но с точки зрения Ан Джэюна, лучше ему сделать так, чтобы они больше никогда не смогли бы нажать на этот курок снова.

— ... Стоит ли мне наведаться к ним в гости?

Огромный лес заполняли деревья, и три игрока кружили вокруг маленького и шустрого гоблина. Кругом были следы жестокого сражения: победителями вышли три игрока. Однако если присмотреться к их лицам повнимательнее, то с трудом их можно было назвать таковыми.

Один из членов группы начал, словно проигравший, выплевывать слова.

— Ах. Я так больше не могу. Почему эта игра настолько сложна?

— Я видел видео как один игрок в соло убивал этих уродов пачками. Возможно ли, что нам нужно прикупить снаряжение получше? А то все это слишком трудно. Да и когда уже повысится мой уровень? Я хочу побыстрее пройти свое Повышение!

— Хватить пороть чушь о снаряжении. Цены на них, это тебе не шутки. А на снаряжение низкого уровня тем более. За все время своей карьеры в качестве киберспортсмена я всегда тратил большие деньги на экипировку, но еще ни разу я не встречал настолько дорогой игры.

Трое жалующихся игроков сейчас находились в охотничьем уголье для игроков 10–20 уровней. Это был Лес Колокольчиков.

Здесь популярность "Полководца" ощущалась как нельзя четче.

— Мы увидели этого монстра первыми!

— А кто, по-твоему, атаковал его первым?

— Эй! Давайте решим все через ПК!

— Убейте того сукиного сына!

Популярность "Полководца" сильно возросла, и в притоке новых игроков произошел настоящий прорыв. Бесконечный приток новых пользователей означал, что все монстры от 30-ых уровней и ниже были наглухо вырезаны.

Именно поэтому все охотничьи уголья для низкоуровневых игроков сейчас находились в полном хаосе: вместо монстров их теперь вызывали сами игроки.

Среди всего этого беспорядка сидело два игрока, использовав упавшее дерево в качестве скамьи.

Они не выглядели особо примечательными. Оба игрока были экипированы в стандартное снаряжение 10 уровня, выдаваемое Ассоциацией Завоевателей. С точки зрения обычного игрока "Полководца", эти обноски нельзя было использовать даже в качестве тряпья. Каждый, кто носит такое снаряжение, будет лишь впустую тратить свое время.

Один из них был в Хахве Маске, но этого все равно не было достаточно, чтобы привлечь внимание окружающих. Сейчас найти игрока, носящего Хахве Маску, было проще, чем монстра.

Конечно, никто не знал правды.

— Хахве Маска... я действительно жаждал встречи с тобой, но никак не ожидал, что

это произойдет вот так, в подобных обстоятельствах.

Другой пользователь не носил Хахве Маску. Являясь одним из самых опытных игроков, он входил в число самых известных людей в "Полководце". Это гильдмастер "Красных буйволов", Чев.

— Аналогично. У меня не было ни малейшего желания встречаться с тобой, и уж точно я не ожидал тебя встретить в подобной обстановке.

Этот игрок, носящий Хахве Маску, был ее истинным владельцем, заложившим в основу эту концепцию. И ни один из игроков, обращавших на него внимание, не знал об этом факте.

Нет, даже раскрой он эту правду лично, никто бы ему не поверил.

Именно это и послужило причиной того, почему он выбрал это место для встречи. Это прозвучит парадоксально, но именно на этих ранних этапах совсем не нужно было переживать о внимании посторонних.

Но что же послужило причинами этой встречи?

— Вы не желали нашей встречи? Разве не вы попросили нас о ней?

— Я никак не ожидал, что моими торговыми партнерами станут "Красные буйволы".

— Тогда почему вы согласились?

— Наши Пути выполнения задания не пересекаются. Мы — конкуренты, но идем мы разными дорогами. Поэтому, я полагаю, что пока мы не достигнем финишной прямой, мы могли бы помочь друг другу. Просто я никак не ожидал, что объявится такая важная персона.

Все это делалось ради взаимной выгоды.

"Красные буйволы" были первыми, принявшими приглашение. Брокер выслал им письмо: "Информатор хотел бы встретиться с вами лично".

Конечно, "Красные буйволы" раздирались в сомнениях. Однако заключительной частью, которое решило этот вопрос с восклицательным знаком, было последующее после этого предложение: "В качестве представителя другой стороны будет выступать Хахве Маска".

Именно в этот момент Чев решил, что прибудет на встречу лично.

"Никак не ожидал, что сюда придет Чев".

"Это шанс встретится с Хахве Маской и его покровителем. Нет никакого вреда в подъеме их статуса".

Именно так и состоялась эта встреча.

— Так как у нас взаимовыручка, соглашение пройдет легко.

В ответ Чеву Хурокан вынул письмо. После чего вручил ему.

— Давайте для начала закончим с нашим соглашением, а уже потом перейдем к разговорам.

Чев тоже вынул письмо и передал его Хурокану. После обмена письмами они немедленно прочитали содержимое. В письме Хурокана было перечислено два места. В письме Чева было три.

Больше объяснений и не нужно было.

Им не нужен был идеальный ответ. Было достаточно лишь направления, указывающего на ответ. Если есть возможность сузить круги поисков с нескольких сотен мест до двух или трех, то это уже огромное благо.

Впоследствии, эти двое разорвали свои письма.

Это был конец одного соглашения.

— Возможно, вы хотели бы присоединиться к нашей Гильдии?

Теперь можно было начинать и с других.

— Спонсоры нашей гильдии не имеют безграничной власти в руках, поэтому нам было бы трудно гарантировать вам успешное прохождение от "начала до конца". Однако вы могли бы находиться у нас на хорошем счету. Этого будет достаточно, чтобы похвастаться этим перед другими профессиональными игроками.

Чев повернулся, чтобы посмотреть на Хурокана. Хурокан же дал незамедлительный ответ.

— Я сожалею, но я уже подписал контракт.

— Конечно. У Вас уже есть покровитель.

Хурокан лишь пожал плечами в ответ.

— Но разве это не всем известная истина?

— Иногда трудно быть уверенным: что же в этом мире правда, а что вымысел.

— А если же я буду независим, каков тогда будет ваш ответ? Я хочу его услышать.

— Мы выделили бы вам 3 места в наших каналах теле вещания, а так же 20 % с доходов от реклам. Что касается вашей оплаты за личные выступления, мы гарантируем вам один из самых высоких гонораров в данной сфере бизнеса.

Услышав его ответ, Хурокан внутренне сглотнул.

"Хм? Он действительно готов дать мне все это?".

Предложение Чева было превосходным настолько, что смогло соблазнить даже Хурокана, закалившего свое сердце заранее от таких ситуаций.

Обычно в передачах, связанных с "Полководцем" проходило до 10 рекламных объявлений. Конечно, можно было добавить и больше. Наверное, будет уместным это сказать, но суммы денег, зарабатываемых с популярных передач, были колоссальны.

Чев был готов расстаться с 20 % доходов от реклам. Это было необычайно щедрое предложение. В нормальных ситуациях можно было получить не больше 10 %, да и, как правило, Гильдия никогда не стала бы делиться доходами от рекламы.

"Цена моей тушки явно возросла".

Хурокан подавил легкую улыбку, как и свое любопытство.

— Очень жаль. Узнай я о вашем предложении раньше, оно пришлось бы мне по душе.

Сдерживая себя, он говорил беспристрастно.

Услышав его слова, Чев быстро встал.

"Если он не согласился даже на такое выгодное предложение, значит, он действительно не может. Ладно, судя по всему, любое нормальное Гильдейское предложение все равно не сможет его оттуда вытащить".

Верно, он желал переманить Хахве Маску. С другой стороны, был предел тому, что Чев и "Красные буйволы" могли ему предложить. Предложить ему больше чем уже есть, было вне компетенции Чева.

Когда задача тебе не по силам, нужно знать, когда вовремя срезать приманку.

— Полагаю, что переманить вас сейчас будет слишком трудной задачей, однако, я уверен, что мы еще сможем друг другу помочь.

Это положило конец его вербовке.

Хурокан кивнул в ответ на слова Чева.

Пока они не достигли пересечений в заданиях, во взаимовыгодном сотрудничестве нет ничего плохого. К тому же, им не следовало затягивать со своими переговорами.

— Поэтому, как мне связаться с Вами в следующий раз?

Им просто нужно было договориться о средствах связи.

— Сделаем также, как и в этот раз.

— Через брокера?

Хурокан кивнул головой. Чев быстро это обдумал. Вообще-то, в случае экстренных ситуаций было бы лучше иметь прямые средства связи. С другой стороны, этот конкретный брокер устроил для них эту встречу, поэтому, ему следовало бы проявить к нему некоторое уважение.

В конце концов, Чев еще не в достаточно близких отношениях с Хахве Маской, чтобы требовать от него больше. К тому же, у "Красных буйволов" не было никакой информации о покровителях Хахве Маски.

— Хорошо.

Чев, встав со своего места, только начал отворачиваться от Хурокана.

— До следующей встречи...

В этот момент...

"Сейчас".

Хурокан заговорил, словно только и поджидал этого момента.

— Остерегайтесь "Большую Улыбку"...

Чев обернулся на его слова, но Хурокан был уже в пути. Чев увидел лишь его спину.

...

"Фьюх. Что-то я не на шутку разволновался".

Хурокан бежал на максимальной скорости, рукой потирая живот.

"Все прошло удачно?"

Хурокан долго готовился к сегодняшнему дню. Он повторил перед зеркалом "Остерегайтесь "Большую Улыбку"..., около сотни раз, поскольку тренировал свое выражение.

"Это, как минимум, должно воспрепятствовать их сотрудничеству".

Он был удовлетворен результатом.

Хурокан настоял на личной встрече с "Красными буйволами", только чтобы сделать предупреждение о "Большой Улыбке". Вдобавок ко всему он не привел никаких аргументов в свою пользу.

И не мог, ведь его предупреждение было необоснованным.

Откровенно говоря, у "Красных буйволов" не было ни единой причины, чтобы быть осторожными с ними.

И так как у его слов не было ни доказательств, ни причин, ему следовало создать подходящую атмосферу, чтобы их подкрепить.

"Я слишком мало размышлял над этой ситуацией".

Он еще раз обдумал ситуацию, которую создал своими действиями, после чего кивнул головой.

"Так... мне следует сформировать стену между Топ-30 Гильдиями".

Пока он планировал сегодняшнюю встречу, Хурокан сформировал для себя новую цель.

Топ-30 Гильдий были противниками Хурокана, которых ему следовало преодолеть. Хурокану не следовало волноваться о том, что он станет мишенью какой-нибудь конкретной Гильдии. Он обязательно станет мишенью для всех.

Проблема состояла лишь в том, что они могли начать сотрудничать в его уничтожение.

Если он действительно хочет обойти и уделать все Топ-30 Гильдий, то ему нужно

создать между ними барьер.

Он должен был натравить их друг на друга.

Все уже решено.

"Да. Я не могу наступить на те же грабли снова. Я должен помешать им снова взяться за ручки".

На этом размышления Хурокана на эту тему закончились.

"Теперь...".

Пришло время сменить приоритеты.

В письме, переданном ему Чевом, было упомянуто два места. В нем также содержалось примечание, в котором говорилось более вероятное местоположение его цели.

"В нем говорится о высокой вероятности местонахождения Оскверненного Эльфа в Красном Озере".

Локация называлась Красное Озеро.

Это охотничье угодье, где обитали монстры 120-го уровня. Посреди огромного леса располагалось небольшое красное озеро.

В отличие от обычных охотничьих угодий, где появлялись обычные монстры средних размеров, это место было уникальным. Здесь обитали монстры крупных размеров. При появлении монстров крупных размеров, на их убийство собиралось множество игроков. Это было охотничье угодье типа Рейд.

Именно по этим причинам это место называли Учебным полигоном для Рейдов!

— Ахах.

"Мне действительно это нравится".

До возвращения в прошлое, это был учебный полигон, где Хурокан обучался своей тактике обращения с крупными монстрами.

Пока Хурокан бежал, его выражение посветлело.

"Такое ощущение, словно возвращаюсь домой".

...

— Это только догадка, но я, полагаю, что это все-таки Соленая Гора. Два остальных места не подходят описанию. Кажется, они были добавлены, чтобы немного запутать нас. Но вероятность того, что Соленая Гора наша приоритетная цель все-таки выше.

— Если это Соленая Гора, то мы сосредоточим основное внимание на ней.

— Конечно.

После встречи с Хахве Маской, Чев немедленно связался со своим самым доверенным подчиненным, выслав ему всю информацию. Чев перечислил все 3 места, которые ему сообщил Хурокан. Его советник незамедлительно пропустрил всю информацию обо всех трех местах и поделился своим мнением.

Обычно, на этом бы все и закончилось.

Однако, после краткого момента нерешительности, Чев задал новый вопрос.

— Представляет ли "Большая Улыбка" опасность?

Его подчиненный дал незамедлительный ответ.

— Большая Улыбка? Несомненно, они опасны.

— Каковы аргументы?

— Мастер уже это знает, "Большая Улыбка" сейчас идет войной против "Тройного крыла". Сейчас они в проигрышной ситуации, и признаков сплочения до сих пор не показывают. Атак как "Большая Улыбка" сейчас в шаткой позиции, Подножки пришли в

движение.

— Подножки?

Подножки.

Этим термином называли Гильдии, с достаточной силой и влиянием, чтобы бороться за право вступления в Топ-30. Однако, еще не вошедшие в него.

Они находились под ногами у Топ-30 Гильдий, чему и был обязан названием этот термин.

Подножные Гильдии вели упорный огонь по каналам прямого телевидения. Если они смогут заручиться поддержкой одного из каналов телевидения, их можно считать одними из Топ-30.

С точки зрения гильдмастеров всех Топ-30 Гильдий они были противниками, с которыми следовало быть очень бдительными.

Взгляд Чева сузился.

— Объясни подробнее.

— Говорят, что несколько Подножек готовятся к слиянию, чтобы впоследствии образовать новую Гильдию. И они хотят узурпировать канал телевидения "Большой Улыбки". Но сейчас это только слухи.

— Так это лишь слухи?

— Нет, это не просто слухи. Несколько Подножек действительно просят поддержки у "Тройного крыла".

Чев, выслушав всю историю, сделал долгий вздох.

— Все действительно сложно.

В ответ его подчиненный рассмеялся.

— На кону немаленькие деньги. Это правда, "Полководец" только игра, но непростая. Эти сражения сейчас — лишь маленькие стычки в детской песочнице. По крайней мере, ничего действительно страшного еще не произошло.

На слова своего подчиненного Чев выпустил горький смех.

— Так почему же ты считаешь, что "Большая Улыбка" опасна?

— Как только у "Большой Улыбки" украдут телеканал прямого вещания, она будет разбита. И речь пойдет не только о прибыли с трансляций их телевидения. У них есть множество инвесторов, и они вкладывают огромные деньги. Если же забрать у них канал прямого вещания... это столь ужасно, что даже не хочется себе это воображать.

— Действительно, слишком ужасно чтобы вообразить.

— Если такая ситуация действительно произойдет, то "Большая Улыбка" пойдет на что угодно, чтобы поднять бурю. Вы должны посмотреть на них как на бомбу замедленного действия, которая вот-вот взорвется. Так почему вы подняли эту тему?

Его подчиненный, наконец, задал этот вопрос, и Чев дал короткий ответ.

— Кое-кто нащептал мне быть с ними осторожными.

Его подчиненному даже не нужно было спрашивать о том, кем был этот человек.

Тот факт, что Чев задавал этот вопрос в такой осторожной манере, означал, что человек, который поделился с ним этой информацией, был очень примечательной фигурой.

— ...Тогда следует быть настороже. Излишняя бдительность нам не мешает.

Чев принял совет своего подчиненного во внимание.

— Будет неплохо увеличить дистанцию между нами и "Большой Улыбкой".

— Да, так будет лучше.

На этом разговор о "Большой Улыбке" подошел к концу. Его подчиненный сменил тему.

— Так, когда Вы собираетесь прибыть? Мы закончили все приготовления к рейду.

Гильдмастер просто обязан показаться.

Рейд!

Это слово мгновенно привело в порядок все трудности в мыслях Чева. Он был похож на Собаку Павлова. Чев мгновенно переменился.

— Через 6 часов начинаем рейд.

Он должен был еще раз совершить свои подвиги, как герой на поле битвы.

Он был длиной в 10 метров. Монстр на двух ногах и с двумя крыльями. Выглядел он словно курица, но вместо перьев на нем были чешуйки серого цвета. Хвост этого существа был довольно длинным и напоминал собой хвост динозавра. Гребень его был особенно примечательным. Он был красным и казался острым, словно лезвие, а тот, что был под клювом, излучал мягкий свет. Сам же клюв напоминал острое копье. Однако наиболее впечатляющей была его броня красного цвета.

Этот монстр звался Серым Василиском. Он один из обитателей Красного Озера 120-го уровня.

Группа Гартин охотилась на Красном Озере уже 4 недели, и за это время они поймали 5 монстров.

— Черт возьми!

Однако, после встречи с ним, их реакция была совсем другой.

— Мы ведь на прошлой неделе уже ловили этого монстра. А он снова появился. Как такое возможно?

Отреагировав на эти слова, монстр обернулся. В глазах Серого Василиска было что-то необычное, словно серое озеро смешивалось с черными чернилами. Все десять игроков заморожено смотрели на свет, исходящий из его глаз.

— Что нам теперь делать?

— Сражаться с ним!

— Не думаю, что все будет так просто.

— Держу пари, эта тварь очень быстра. Если мы просто побежим, она с легкостью догонит кого-нибудь из нас и убьет... Возможно, даже нескольких. Сейчас лучше принять бой, а уже потом послать запрос о помощи.

В этот момент...

— Он начинает!

Крикнул один из игроков, следивший до этого за Василиском. Все уставились на монстра. Тот широко открыл свой клюв, который был достаточно большим, чтобы целиком заглотать голову человека.

Гги-РОО-РОО-РОО!

Пронизывающий грохот наполнил воздух. Не просто грохот, а именно Рев. Его сила была настолько велика, что травы и прочие растения, растущие возле Красного Озера, задрожали.

Между тем...

[Оскверненный Серый Василиск выпустил внезапный рев]

[Характеристики каждого будут снижены на 20 %]

[Вы в ужасе? Ваша скорость передвижения будет снижена на 15 %]

Они услышали объявление.

[Магические конфеты свели на нет страх и проклятье]

После первых объявлений игроки слышали повторное. Затем они заметили резкие изменения. Первыми ринулись два игрока, оснащенные в доспехи, щиты и молоты. Эти двое были огромны. Пока Василиск продолжал испускать свой причудливый рев, они уже были в пути.

Один из игроков поднял молоток высоко над головой и прокричал:

— Оглушающий гром!

Сопровождая его крик, молот начал вращаться и полетел в монстра.

Шшух!

Продолжая вращаться, вокруг него начало возникать свечение. Летящий молот изменил свою траекторию, словно крученный мяч, точно поражая Серого Василиска прямо в голову.

Бум!

Послышался глухой грохот и Василиск перестал реветь. Он внимательно сосредоточил свой взор на игроке, метнувшем в него своим молотом. Игрок, так удачно попавший молотом в голову монстра, начал готовится к встречной атаке, выставив перед собой огромный щит.

Во время всего этого пришли в движение и остальные 8 игроков.

Три Мага начали читать заклинания, два Бойца быстро расположились за Серым Василиском. Два Священника стояли позади Магов, и еще один спрятался за Бойцом.

Пошло веселье.

...

— Срочные новости! Срочные новости!

Деревня Смарвульф.

Эта деревня была ближайшим населенным пунктом к Красному Озеру, но довольно небольшим. На всю деревню было всего 12 зданий. Самое большое из них было трехэтажным зданием Ассоциации Завоевателей. Все новоприбывшие игроки приходили сюда.

— Группа Гартин была уничтожена.

На первом этаже собралось несколько десятков игроков. Услышанные новости вызвали массу негодований.

— Группа Гартин?

— Не может быть. Их средний уровень 127. Их не могли просто так уничтожить!

— По правде говоря, они только недавно закончили охотиться в этой локации, и на Красном Озере они всего лишь тренировались.

Люди стали расходиться во мнении, сомневаясь в достоверности данной информации. Однако все их сомнения быстро развеялись после следующих слов.

— Они были убиты Серым Василиском.

Некоторые вздохнули с сожалением после услышанного.

— Это один из Оскверненных монстров, да?

— В последнее время на Красном Озере стали происходить странные вещи. Такого раньше не было.

— Мы поймали одного монстра на прошлой неделе. Всю неделю было тихо... Я не думаю, что это ошибка.

— Время перерождения определенно изменилось.

Конечно, такое происшествие случалось не в первый раз. Началось оживленное обсуждение. Каждый делился своим мнением на этот счет.

— Мы не можем оставить все на самотек! Нужно срочно поймать этого монстра! Что если организовать команду для этого?

— Мы могли бы собрать команду, но кто бы вступил в неё? Я посчитал прибыль и потери за последний раз. Каждый игрок, который присоединится к команде, потеряет 3–4 сотни золотых.

— Разве были потери? Я думал, что они потеряли только драгоценные камни.

— Погибло множество игроков. Всем, кто тогда умер, следовало раздать компенсацию, поэтому прибыли не было.

— Этот монстр очень силен. С каждым разом все становится лишь хуже и хуже. Кажется, они стали появляться даже в доспехах? Думаю, что справиться с ними могут лишь 1-ые рейдовые команды Топ-30 Гильдий. Команда, сформированная наспех, едва ли добьется успеха.

Оживленные дискуссии продолжались еще долгое время. Но они были прерваны новым объявлением.

— Срочные новости!

Все посмотрели на кричавшего игрока.

— Хахве...

Он не закончил говорить, как двери Ассоциации Завоевателей отворились, и на пороге появился игрок. На нем были легкие доспехи, которые вызывали сомнения в своей защите. Под доспехами была униформа для занятий тхэквондо, а на лице красовалась традиционная корейская маска, именуемая Хахве Маской.

Взгляды окружающих быстро приковались к вошедшему игроку. Это был Хурокан. Его нисколько не смущали окружающие взгляды. Напротив, он стоял с широко расправленными плечами и прямой спиной.

— Наконец-то, слава обо мне добралась и до этих мест. Мне все больше и больше нравится играть в эту игру.

...

Красное Озеро — это охотничье угодье для игроков 120-ых уровней и выше. Это место было одним из самых популярных локаций, и на это были 3 причины.

Во-первых, здесь появлялись лишь монстры от средних до крупных размеров. Самое важное, что здесь не появлялись рейд-боссы. Поэтому игроки могли спокойно тренировать свои навыки.

Во-вторых, выдавались очки опыта. Даже за одного среднего или крупного монстра давали большое количество опыта. К тому же, за них выдавалось гораздо больше количество крафтовых монет и драгоценных камней.

Третья причина — это правила. Так как в этом месте играли лишь высокоуровневые игроки, то тут следовало соблюдать ряд некоторых правил.

Самая большая ценность Красного Озера заключалась, конечно же, в 1-ой причине. Игроки должны были уметь сражаться со всеми видами монстров: от средних до больших.

Поэтому попасть в это место было много желающих. Но если в группах не было свободных мест, то следовало брать билет и ждать своей очереди.

— Ждешь места? Свободных мест сейчас полно.

Хурокан посмотрел в замешательстве.

— Я слышал, что все места сейчас заняты. А следующее освободится приблизительно через 2 дня.

— Только что была полностью уничтожена одна из групп. Поэтому некоторые группы решили сменить место локации.

Хурокан все еще был в замешательстве. В этот момент к нему кто-то подошел со спины. Хурокан медленно обернулся. Сзади него стоял парень. Это был игрок с довольно приличной броней. У него были светлые волосы и голубые глаза. Когда Хурокан повернулся, он задал ему вопрос:

— Кто ты такой, чтобы носить эту маску?

Посмотрев на него, Хурокан сузил взгляд. У него было очень много врагов, поэтому в его сердце закрались сомнения на его счет.

— Поскольку я не стану показывать своего лица, то и личность мою подтвердить вы не сможете. Однако большинство зовет меня Хахве Маской.

Говоря это, он внимательно осматривал собеседника. Про себя он примерно оценил его как игрока 120-го уровня.

— А ты у нас кем будешь? — спросил Хурокан.

— Меня зовут Пелато. Я из Гильдии "Золотых братьев".

Золотые братья...

Хурокан вздохнул с облегчением.

"Он не враг".

Он был хорошо знаком с этой Гильдией. Они возвышались плечом к плечу с "Хахве Маской". Обе эти Гильдии были хорошо известны и являлись Подножками. На данный момент они могли похвастаться силой, сопоставимой с Топ-30 Гильдиями.

Однако он никогда не слышал имя Пелато. А это значит, что он не играл в ней большой роли.

— "Золотые Братья". Мы всегда были с вами в хороших взаимоотношениях. Так чего же ты хочешь?

— Ничего плохого. У меня есть к тебе предложение.

— Если ты хочешь предложить мне присоединиться к вашей Гильдии, то я откажусь.

Однако "Золотые братья" совсем не стремились его завербовать.

— Может, желаешь присоединиться к нам в охоте на Оскверненного Серого Василиска?

На его предложение Хурокан в замешательстве склонил голову. Это уже в третий раз, когда ему предлагают присоединиться к группе.

— Оскверненного?

Когда он вник в ситуацию, его глаза заблестели.

Серый Василиск... Он мог бы убить двух зайцев сразу. Если Василиск здесь, значит и Оскверненный Эльф тоже.

— Извини, но у меня нет на это времени. У меня уже есть свои планы.

Он будет в убытке, если согласится на это предложение. Его целью был не Оскверненный Монстр, а Оскверненный Эльф, который их создает.

Ну... Даже не будь у него никаких дел, он все равно бы отклонил это предложение.

"Тот факт, что он сделал мне это предложение, означает, что у них — импровизированная группа. Есть всякий предел тому, на что способны вместе, наспех собранные игроки".

Слаженность является очень важной составляющей игры. Будь вы самым топовым игроком в мире, слаженности в командной игре за пару мгновений не добьешься.

К тому же, Хурокан был знаменит, но для Пелато, это была их первая встреча. А это

значит, что ему требовалась лишь приманка, точнее, Хурокан и его репутация.

— Что ж, очень жаль. Я хотел бы сразиться со знаменитым Хахве Маской плечом к плечу.

Пелато отвернулся от Хурокана.

Глядя ему в спину, взгляд Хурокана сузился.

"Кажется, они пытаются поймать его несмотря ни на что... Есть ли возможность использовать здесь "Золотых братьев"?"

Хурокан начал продумывать дальнейший план действий.

Хурокан посмотрел на Красное Озеро перед собой.

Если вычислять его размеры, то получится около 100 кв.м.

Было оно не маленьким, но и большим его назвать не получится. Назвать это единственным озером было бы ошибкой, Красное Озеро — это комбинация множества маленьких прудов.

Вода, которая наполняла озеро до краев, была красной, как и следовало из ее названия. Однако она не испускала зловещего чувства. Глядя на нее, казалось, что на вкус она будет словно сок кисло-сладкого фрукта.

Хурокан сел перед озером на корточки. Он сложил руки чашечкой и зачерпнул воды. На вкус она действительно была как недоспевший плод. Во рту крутились острота и некая горечь.

"Как давно это было".

Конечно, это было невкусно.

Никто бы не стал приходить в это место просто, чтобы испить этой водицы.

Хурокану она напоминала соджу. Вкус был отвратительным. Однако, выпив ее, он кое о чем вспомнил.

На короткий промежуток времени Хурокан погрузился в свои воспоминания.

"В этом месте я оттачивал свои основные навыки и умения. Здесь я убедился в собственном потенциале, и он позволил мне иметь мечту".

В самом начале своего формирования Гильдия "Хахве Маски" была очень бедна. Ни у кого не было денег, поэтому, все они носили низкоуровневое снаряжение, а некоторые даже Обычного Ранга. Так как им не доставало хорошей экипировки, охота у них шла с большим трудом.

Были времена, когда они отыскивали трупы чужих монстров, оставленных другими игроками из-за лени, или по ряду других неопределенных причин. В эти мгновения они по-настоящему наслаждались игрой.

Они игнорировали всякие задания, получение титулов им даже не снилось. Они сосредотачивали все свои силы лишь на охоте, чтобы поднять свои уровни в максимально короткие сроки.

На пути у Гильдии "Хахве Маски" встречалось множество трудностей, но им все-таки удалось достигнуть 100-ых уровней. Пройдя свое первое Повышение, они стали готовы заняться серьезными рейдами. Поэтому они прибыли к Красному Озеру для обучения.

Именно здесь он увидел возможности.

Хурокан проявил весь свой потенциал и уверенность в своих силах именно в этом месте! Он не был лучшим, но был уверен, что сможет достойно выполнять свою работу. Присутствие Хурокана вселяло веру в "Хахве Маску". Это также придавало уверенности и ему самому. Наконец-то он смог увидеть в себе силы.

"Хмм".

Теперь от всего этого остались лишь горькие воспоминания.

Хурокан встряхнул остатки воды со своих рук, встал и поднял свой пристальный взгляд. Глаза Хурокана уже заметили нечто, приближающееся к нему из-под толщи воды.

"Оно уже здесь".

Хурокан стоял рядом с озером. Именно сюда приходили монстры, чтобы утолить свою жажду.

У всех монстров, живущих у Красного Озера, была нужда в питье.

Именно поэтому они сделали озеро своей территорией. В Красном Озере было несколько дюжин прудов, размерами подобными тому, что был перед ним. Если игрок хотел поохотиться здесь, то каждое подобное озеро являлось миниатюрным охотничьим угощем для игроков.

К примеру, монстр который приближался сейчас, принадлежал Хурокану.

И Хурокан, конечно же, уже приготовил для него хорошее приветствие. Точнее, подчиненного, который его поприветствует.

"Конечно же, это будешь ты".

Он заранее выбрал подчиненного для своего первого выхода.

Вшух!

Хурокан вынул Ядро Скелета. Это было необычное Костяное Ядро, которое он использовал.

Драгоценный камень.

Костяное Ядро было создано на основе Драгоценного Камня. Появление выглядело подобно Скелету Воину в Костяной Броне из Костяного Ядра.

Однако были различия. Дизайн Костяной Брони отличался от прежних призывов. К тому же, Скелеты Воины были облачены лишь частично в броню. Этот же был полностью заключен в нее, но самое главное отличие — в руках он держал щит.

Это было Костяное Ядро Скелета Рыцаря.

Хурокан бросил Костяное Ядро Рыцаря на землю. Брошенный драгоценный камень быстро превратился в Скелета Рыцаря.

Глядя на появляющегося Скелета Рыцаря, уголки рта Хурокана приподнялись.

"Неважно, сколько раз я уже это видел, это всегда выглядит круто".

Он был под 2 метра ростом, телосложение его было крупным. Аура и сила, испускаемая Скелетом Рыцарем, не шла ни в какое сравнение со Скелетами Воинами. Однако различие было не только в размерах. Он не обладал той аурой хрупкости, присущей обычным Скелетам Воинам. В его черепе сиял чистый свет. В моменты своего дыхания из его рта вырвался клубок черного дыма. Этот процесс повторялся снова и снова.

[Специальная способность "Рыцарство" была активирована].

[Специальная способность "Лидерство" была активирована].

Вдобавок ко всему, его присутствие послужило появлению ряда Системных Оповещений.

Это были специальные способности Скелета Рыцаря. Рыцарство и Лидерство — активированы.

Рыцарство увеличивало характеристики Скелета Рыцаря пропорционально количеству Скелетов Воинов под его подчинением. Каждый призванный Скелет Воин увеличивал характеристики Скелета Рыцаря на 5 %. На данный момент максимум, на который его

характеристики могли быть увеличены, это 25 %.

Лидерство было специальной способностью, увеличивающей характеристики Скелетов Воинов. На данном этапе их характеристики увеличивались на 10 %. К тому же, навык Лидерство сочетался с Познанием Скелета и Шлемом Безумия. Пока Скелет Рыцаря находится рядом, способности Скелетов Воинов и Скелетов Магов достигали страшных пределов.

К тому же, у Скелета Рыцаря имелся пассивный навык. Даже Ранг F позволял призывать 3-ех дополнительных Скелетов в подчинение.

Но Хурокан на этом не остановился.

Хурокан выбросил партию Костяных Ядер. Появилось восемь Скелетов Воинов и два Скелета Мага. После этого Хурокан выбросил еще одну партию. Еще девять Костяных Ядер.

Появилось семь Скелетов Воинов и два Скелета Мага.

У него под рукой в общей сложности было 19 скелетов!

Если включить в их число Скелета Рыцаря, то выходило все 20!

Это было максимальное количество сил, которое сейчас мог призвать Хурокан. Глядя на группу скелетов, Хурокан улыбнулся.

"Это все еще далеко до уровня Богатого Лича, но сейчас я стал больше ощущать себя Некромантом".

Перед Хуроканом...

Ту-ду-ду-дум!

Группа скелетов смотрела на Красное Озеро. Появилась огромная ящерица, 20 метров длиной. На её спине было 5 подобных копьям шипов. Эта огромная Шипастая Ящерица щелкнула своим языком.

Все это было ради просмотров. На сцену вышел его внутренний актер.

...

Куууоооо!

Огромная Шипастая Ящерица устремилась напрямик на щит Скелета Рыцаря.

Грохот!

Скелета Рыцаря подвинули назад, но он не отступил. Он продолжал твердо стоять на своих ногах и сопротивляться натиску.

Тум! Тум!

Желая одолеть Скелета Рыцаря, Шипастая Ящерица снова продолжила таранить щит.

Вшух! Вшух!

Скелеты Воины летели к Шипастой Ящерице словно стрелы. Некоторые забрались на нее верхом, пока остальные кружили вокруг нее и размахивали своими мечами.

Свист! Шух!

Твердая кожа Шипастой Ящерицы не позволяла Скелетам Воинам оставлять на ней глубокие раны. Однако все Скелеты Воины были вооружены дорогостоящим оружием, поэтому, они определенно доставляли ящерице много боли.

Киинии! Киинии!

Получив раны, Шипастая Ящерица издала вопль. После чего начала отворачиваться от Скелета Рыцаря. Разворачиваясь, словно стрелка часов, она своим огромным телом решила избавиться ото всех окружающих ее врагов.

Этот 20-метровый монстр вращался на полной скорости. Несколько Скелетов Воинов мгновенно отправились в полет.

Однако Скелет Рыцарь остался на месте. Он перепрыгнул через приближающийся хвост, дабы избежать удара, а по приземлению опустил свой меч.

Крак!

Меч Скелета Рыцаря оставил глубокую и длинную рану на теле Шипастой Ящерицы.

Кииниии!

Впившись взглядом в Скелета Рыцаря, Шипастая Ящерица остановилась.

Дз! Дз! Дз!

В это время по длинной дуге к Шипастой Ящерице полетели четыре шаровые молнии. В противоположной стороне от Скелета Рыцаря стояли Скелеты Маги и использовали Голема в качестве защитной стены. Они использовали свои заклинания.

На спину Шипастой Ящерице прилетели шаровые молнии, после чего на ней немедленно вспыхнул огонь.

Шааах! Шах!

Огонь на её спине напоминал гриву.

После первого залпа своих заклинаний, Скелеты Маги начали готовиться ко второму заходу. Они подняли свои костяные руки перед собой, после чего между их ладонями начали формироваться маленькие искры от шаровых молний. Они плавно перемещали свои руки, словно играли с ними, и шаровые молнии становились больше.

Шипастая Ящерица немедленно бросилась к Скелетам Магам.

Тудууум!

Однако Голем ни за что не позволил бы ему навредить Скелетам Магам за его спиной. Голем использовал свое тело в качестве щита и остановил продвижение ящерицы. Как и ожидалось от Голема, его подавили назад, но он не пал.

Кииниии!

Не имея возможности сдержать свой гнев, Шипастая Ящерица издала громкий рев.

В этот момент 4 Скелета Воина, стоявшие на его шипах, начали двигаться. Бросаясь к телу неизмеримо огромного монстра, у них не было страха.

Сейчас, единственный зритель всего этого зрелища, был Хурокан. Он вынул из кармана леденец и закинул в рот.

Хруст!

После чего немедленно его пережевал.

Глоток!!

Потом он вынул маленькую бутылочку и опустошил все содержимое за один глоток.

Чавк! Чавк!

И начал жевать резинку. Хурокан так неистово ее жевал, словно пытался как можно скорее извлечь из нее все соки.

Он продолжал яростно поедать один расходник за другим, и он явно был не в восторге от всего этого.

"В моем запасе больше нету маны".

С Ящерицей сражалось 2 °Скелетов и 1 Голем. Эта сцена как нельзя лучше демонстрировала все возможности Некроманта на данном этапе. Однако расходы маны, на данный момент, были за пределами его возможностей.

Результат был предсказуем. Хурокан не стал сосредотачивать все свои очки характеристик на Магии, поэтому, управление таким количеством войск за раз, его очень напрягало. Но помимо напряжения, это также в огромных количествах затрачивало его

ресурсы.

И Хурокан прекрасно обо всем этом знал.

Однако у него были свои причины, чтобы пойти на этот шаг.

"Да. Видосик выйдет убойным".

Он должен был за раз убить сразу двух зайцев.

Во-первых, он переступил рубеж в 100 уровней и нуждался в хорошем представлении. Это относилось ко всем классам, ведь после Повышения все классы шли совершенно разными путями.

К тому же, видеозаписи Некромантов 100-го уровня были очень редки. Видео, которое он сейчас снимает, словно выигрышный лотерейный билет, гарантирует ему большой куш.

Он также должен был известить остальных о своем присутствии. Он должен был заставить всех понять, что Хахве Маска не был каким-то особенным Некромантом. Он должен был заставить всех понять, что класс Некроманта уникален сам по себе.

Это удержало бы остальных от выбора в пользу сражения с ним.

"Мои Навыки тоже растут".

Во-вторых, дело было в росте его Навыков. Если он хотел поднять Ранг своих Навыков, то ему нужно было использовать их в сражениях. Участвовать в них как можно чаще было в его же интересах. Особенно полезно было сражаться против монстров средних и крупных размеров, потому что тогда рост навыков был особенно быстр.

Проблема заключалась в том, что охотиться на монстров средних размеров и больше, в обычных локациях было очень трудно. Ведь большинство монстров средних размеров были Боссами. Если кто-нибудь хочет поднять Ранг своих недостающих Навыков, лучше всего это делать на подходящей локации. Если у тебя хватает на это средств, то такой шаг будет наилучшим решением.

Именно поэтому Хурокан связал себя по рукам и ногам, и начал есть многочисленные предметы на восстановление.

"Однако когда охота здесь закончится, я буду высушен... Какое-то время придется сидеть на одном дошираке..."

Конечно, внутренне ему было плохо.

Его недельный запас продуктов утекал словно вода. Поэтому он, естественно, чувствовал себя паршиво.

Однако...

"Стоит добавить, что они довольно хороши".

Внутренние боли заглушались тем, что Скелеты сражались достаточно хорошо даже без его вмешательств и наставлений.

В это время ему пришло сообщение.

По прибытию в Красное Озеро, каждый игрок вступал в местное сообщество, и кто-то только что отправил всему сообществу сообщение.

Хурокан открыл сообщение и прочитал его.

[Оскверненный Серый Василиск двигается на север].

Увидев предупреждение, Хурокан нахмурился.

"Они все еще его не поймали".

Оскверненный Серый Василиск.

Предполагаемый уровень монстра 130–140. Уровень немаленький, никак нет. К тому же, он имел статус Оскверненного. Он необычный монстр. Его можно спокойно

приравнивать к монстр-боссам.

"Ну, конечно же, они не могут его одолеть...".

На данный момент, если кому-то вздумается одолеть монстр-босса 140-го уровня, то ему, как минимум, потребуется иметь под рукой одну из основных рейд-команд Топ-30 Гильдий.

Однако график их был очень плотным. Все было распланировано на неделю вперед. Они не могли просто взять все и бросить лишь потому, что в Красном Озере внезапно объявился сильный монстр. Вносить подобные изменения задача не из простых.

"К тому же, прийти сюда будет тоже обременительно".

Красное Озеро было локацией, на которую никто не имел право посягать. Это было очень ценное место. Это место не зря носило прозвище Учебного полигона для Рейдов. Множество гильдий и самостоятельных игроков очень дорожило этим местом. Если кто-нибудь вздумает подмять его под себя, то поднимется шумиха.

Проблема заключается в бесхозности этого "дома". Кто решит взяться всерьез за эту проблему?

"Никто не станет добровольно разбираться с этим монстром просто за доброе слово".

Главной проблемой было то, что все игроки здесь были очень ценны.

Здесь Хурокан был единственным игроком 100-го уровня. Большинство игроков тут было 120-ых уровней, и еще множество игроков 130-ого.

Все они входят в 1 % лучших игроков "Полководца". Достигнуть подобных высот на одних чисто навыках было невозможно. Все эти игроки начали играть в "Полководец" с самого его открытия, и они потратили на эту игру очень много денег. Никто из них никогда не думал о "Полководце", как о простой игре. Для них "Полководец" — это образ жизни.

Все они были быстры и точны в принятии решений. Поэтому, они прекрасно могут вычислить все риски.

"Он говорил, что его звали Пелато?".

Он говорил о противоположных вещах, нежели остальные.

Он выступил вперед со словами о том, что хотел бы одолеть Оскверненного Серого Василиска. Но у Пелато должен был быть и скрытый мотив.

В их сообществе было размещено лишь одно объявление. Это объявление о сборе игроков для нападения на Оскверненного Серого Василиска.

Пелато входил в Гильдию "Золотых Братьев". Однако он публично выступил со сбором добровольцев для убийства Оскверненного Серого Василиска.

"Если он готов взять на себя такой риск, значит, за этим должна быть некая причина".

Хурокан не мог точно определить то, к чему стремился Пелато. Однако он точно понимал, что Пелато делал все это не из-за любви к этому месту.

Вспомнив Пелато, Хурокан коварно улыбнулся.

"Что ж, я подожду...".

Вообще-то Хурокан спешил. Чтобы получить намек относительно положения Оскверненного Эльфа, ему нужно было убить этого монстра. Если в дело вмешаются Топ-30 Гильдий, то Хурокан не станет вмешиваться.

Однако правда и в том, что Хурокан тоже не сможет одолеть этого монстра в одиночку. Поэтому сотрудничать с Пелато будет мудрым решением.

Однако он не чувствовал потребности первым протягивать тому руку помощи.

Он будет ждать. Пелато сам придет к нему с уже более выгодным предложением.

Это будет особенно верно, когда он вскоре увидит загруженную Хуроканом видеозапись. Чтобы справиться с Хуроканом, Пелато придется пойти на большую ставку.

Хурокан улыбнулся.

"Фортуна на моей стороне".

...

Пелато.

Он входил в состав Подножной гильдии "Золотые братья". За ним был фон, которому будет завидовать почти каждый игрок "Полководца".

Сам он был 134 уровня. По своему уровню он мало кому проигрывал, его экипировка тоже не уступала остальным.

Однако у него были причины находиться в Красном Озере. Его положение в "Золотых братьях" было невысоким, и то, что он сейчас здесь, было тому самым большим доказательством.

"Я одолею этого монстра. Я всем докажу свои способности, и смогу войти в 1-ую команду".

Если бы он был для этого достаточно квалифицирован, то сейчас он не находился бы здесь. Он был одним из участников, ходивших на рейды для "Золотых братьев".

Ему не доставало навыков. Его послали в Красное Озеро, чтобы он смог их подтянуть.

Сейчас он был членом вторичной команды.

Таковы текущие обстоятельства Пелато.

Конечно, самому Пелато не нравилась эта ситуация. К тому же, он явно не считал, что его навыков не хватает, по сравнению с участниками 1-ой команды. Он размышлял над тем, почему же он все-таки не смог стать одним из участников первой команды, и решил, что там просто больше не было мест.

"Я должен...".

Он терпеливо ждал до этого момента.

Однако недавняя череда слухов привела его в отчаянье.

"Я должен стать членом 1-ой команды прежде, чем произойдет слияние Гильдий".

Сейчас Гильдия "Большая Улыбка" была в шатком положении, поэтому несколько Подножек, включая "Золотых братьев", подумывали о слиянии. Это был общеизвестный слух, что после слияния несколько Подножных Гильдий начнут вести массивный огонь по "Большой Улыбке".

Это был лишь слух, но вероятность того, что это все-таки произойдет, была высока. Если слух окажется верным, то на пути у Пелато станет еще больше конкурентов. Именно поэтому он собирался стать участником 1-ой команды и укрепить свои позиции там, до того как это, возможно, произойдет.

Именно это и стало причиной того, почему он так жаждал поймать Оскверненного Серого Василиска.

Этот монстр был равен монстр-боссам. Если же он сможет заполучить такую важную роль в его убийстве, то Гильдия должна будет переоценить его. Конечно, его не станут сразу же помещать в 1-ую команду, но это станет великолепным фундаментом для его дальнейшего роста и входа в основную рейд-команду.

Проблемой сейчас было то, что ему не хватало добровольцев.

"Я должен одолеть этого монстра несмотря ни на что. Собрав добровольцев, я сформировал 3 группы, но нас сейчас только 16... Нам необходимо как минимум 30".

Большинство игроков, прибывших в Красное Озеро, быстро ушли, поняв, что собственные жизни важнее. Многие решили, что будет проще поохотиться в других охотничьих угодьях.

В данной ситуации был лишь один путь, чтобы увеличить количество добровольцев.

Для преодоления риска, нужно было предоставить ценную награду.

Однако у Пелато не доставало возможностей для предоставления подобных заслуг.

Гильдия тоже не станет ему в этом помогать.

"Что же мне делать?".

Но его проблемы быстро разрешились.

— Пелато.

— Хм? Давно не виделись.

— Да. Как ты?

— Все как обычно.

— В любом случае, я слышал, что ты собираешь добровольцев для совершения рейда на Оскверненного Серого Василиска?

— Неужели слухи зашли так далеко?

— Мне не нужно прислушиваться к слухам, чтобы знать о таких вещах. Чтобы узнать об этом мне стоит только спросить. В общем, есть один человек, который хочет с тобой кое-что обговорить. Как поступишь?

— Кто он?

— Он, из Гильдии "Аполлона". Эта Гильдия с огромным денежным капиталом. И у них к тебе есть дело.

Это была Гильдия "Аполлона".

— Расходные материалы, необходимые в рейде будут обеспечены. Уникальные предметы 120 уровня будут переданы вам в аренду.

Предложение было соблазнительным.

— Вот мое условие. Во время рейда, вы должны довести Хахве Маску до "Game Over".

Цена, которую он должен был заплатить, была ужасна.

На минуточку, это то, почему Пелато был обеспокоен решением, выслушав всю историю. Предложение было слишком сладким, чтобы отклонить его немедленно, но оно было слишком обременительным, чтобы принять его.

Человеку от гильдии Аполлона пришлось переформулировать предложение.

— Я одалживаю уникальные предметы в качестве компенсации. Если вы преуспеете в этом, я просто дам вам те, которые Вы использовали.

Он положил еще один вес на весы, и чаша весов качнулась в нужную сторону.

— Все в порядке.

Пелато принял предложение.

[Ваш уровень вырос].

[Навык Ядро Скелета поднялся до ранга B].

Прошло 3 дня с момента начала охоты на Красном озере. Хуроكان, наконец, поднял свой первый уровень на Красном озере.

Сразу после получения повышения уровня, он открыл панель сообщества Красного озера в окне голограммы. Хуроكان не проявлял никакого интереса к только что пойманному большому монстру.

Это было потому, что увидел пост об Осквернённом Сером Василиске.

"Здесь собралось достаточно людей".

Содержание объявления о наборе существенно отличалась от того, которое он видел 3 дня назад.

Было два больших изменения.

Расходные материалы, необходимые для рейда на монстра будут предоставлены Пелато, и если нужно, он одолжит уникальные предметы.

Если были деньги, это было не трудно сделать.

"Так, откуда у него такие деньги?"

Расходные материалы и заемные предметы обойдутся в копеечку.

Конечно, Пелато мог делать такие большие инвестиции, права участка были даны ему. Кроме того, он получит 30 % от всех ингредиентов, монет и драгоценных камней, полученных от этого рейда.

С другой стороны, если у них с первой попытки не получится, он потеряет много личного капитала на этой затее.

В любом случае, объявление Пелато работало.

Ранее, медленно пополняемые атакующие силы Рейда, теперь быстро заполнялись участниками. В настоящее время, 25 пользователей присоединились к группе.

Это было в пределах возможного. Тем не менее, есть причина, почему Хурокан был более чувствителен к этой работе. Хурокан проверил содержимое сообщения, которое он получил во время предыдущего боя.

[Бонус за участие — 5 тысяч золотых. Бонус за успех — 20 тысяч золотых.]

"В общей сложности 25 000 золотых".

Просто за участие в этом рейде, ему дали бы 5 тысяч золотых. Более того, двадцать тысяч золотых будет дано, если охота будет удачной!

Пелато ставил огромное количество золота на него.

"А он упорный".

В начале было: бонус за участие — 2 тысячи золотых, а бонус за успех — 10 тысяч золотых.

Сумма удвоилась. Однако не то чтобы не было хорошей причины для её увеличения. Вчера, Хурокан загрузил отснятый материал его боя с Большой Шипастой Ящерицей. Полученные отзывы были очень благоприятны. Этого было достаточно, чтобы поднять цену участия Хурокана в рейде.

Однако Хурокан не мог принять эту ситуацию за чистую монету.

"Если бы это был я, то не стал бы на это ставить".

Значение того, что Хурокан присоединится, было очень велико для окружающих.

Из-за репутации Хурокана было бы проще собрать дополнительных членов. Более того, вероятность успеха рейда с первой попытки значительно возросла.

Даже если считать эти факторы, ставка Пелато была опрометчивой. Кроме того, вероятно, что это предложение было не для всех. Он, вероятно, сделал его только Хурокану. Если ещё кто-нибудь, кроме Хурокана узнает об этом, распрей внутри группы не миновать.

"Я уверен, что там что-то происходит".

Если у Пелато был капитал, чтобы сделать такое предложение, Пелато бы сделал его ещё во время их первой встречи. Почему он теперь так отчаянно настаивает? Это было определенно странно видеть, как он делает такую безрассудную ставку.

— Хммм.

Как правило, он не связался бы с такой работой, когда за ней может быть скрыто что-то ещё.

Проблема Хурокана состояла в другом.

"Я должен поймать его".

В настоящее время, гнусность Осквернённого Серого Василиска росла. Рейд-группы которые были способны поймать этого монстра заканчивали свои запланированные приготовления, и вскоре, в соответствии со своими новыми планами, они смогут это сделать.

Осквернённые монстры по-прежнему очень ценились. Это особенно характерно для игроков высоких уровней с осквернёнными предметами. Это был шанс получить дополнительные осквернённые предметы

Если пройдет еще немного времени, он был уверен, что Топ 30 Гильдий уже будут наступать ему на пятки.

Конечно, он должен был поймать его до них. Если он хотел лично заполучить Осквернённого Серого Василиска, это был его единственный шанс.

"У меня нет выбора".

У него не было времени, чтобы захватить и разоблачить игрока, у которого было полно тайных планов.

Это и было причиной, почему он волновался.

....

— Этот ублюдок в первую очередь целится в Магов. Если он ударит магией, она будет направлена именно на Магов. Чтобы оттянуть от них Агро, нужно нанести два последовательных результативных удара.

Было всего 35 игроков, что составило 6 партий.

Они все собрались там, чтобы поймать Осквернённого Серого Василиска, который несёт хаос у Красного озера. Пелато стоял перед ними, как будто он произносил речь, и начал объяснять план рейда.

— У этого монстра есть Страх. Он у всех снизит Статы, и наше движение будет замедлено. Поэтому, пожалуйста, ешьте конфеты. Если вы подвержены Страху, отступите назад. Также, если вы не подвержены Страху и отступили на задний план, вы получите штраф. Все ваши штрафы складываются, что скажется на распределении ингредиентов, монет и драгоценных камней.

Пелато был очень серьезен во время произнесения своей речи.

Однако содержание его речи не было чем-то особенным. Любой игрок "Полководца", переваливший за 100 уровень, эти инструкции уже знал, даже если бы их не произнесли сейчас вслух. Участники ожидали, что будет какое-то особое содержание в его речи, и выражение их лиц поскучнело.

То же самое касается Хурокана.

"Он не имеет никакой дополнительной информации. Это означает, что при атаке он будет пользоваться стандартной тактикой".

— Поскольку мы не знаем, что будет после первой фазы, давайте играть по правилам.

Пелато говорил именно то, о чём подумал Хурокан. Однако Хурокан был не единственным, кто имел подобные мысли. Несколько членов группы смотрели на говорящего с таким выражением, как будто говорили, как все это было ожидаемо.

Однако...

— Перед магической атакой, мы должны снести столько защиты монстра, сколько сможем. Мы сосредоточимся на броне. На это отправятся три игрока, которым назначены роли Атакующих, и эти три игрока будут чередоваться друг с другом, чтобы атаковать монстра. Группа будет состоять из Дионга от партии Умио, Найпла из партии "1945", и Хахве Маски Хурокана. Они трое составят группу Атакующих.

В тот момент Хурокан не мог ничего сделать, кроме как измениться в лице.

— Что?

Хурокан посмотрел на Пелато через отверстия глаз маски Хахве. Пелато посмотрел на Хурокана, и когда их глаза встретились, Пелато отвернулся. Он определенно избегал взгляда Хурокана.

"Почему я назначен Атакующим?".

В очередной раз Хурокана одолели сомнения.

Это, правда, что он хорошо может выполнять роль Атакующего. Мастерство ломать броню он продемонстрировал, когда снял броню с Медведя-воина и великолепным образом победил огра в Шлеме. Обычный Атакующий даже рядом не стоял с Хуроканом.

Однако Хурокан самостоятельно взламывал броню, так как он тогда играл соло. Когда дело доходит до дела, Хурокан не принимал участие в битве как Атакующий. Ему это было не трудно, но в этой рейд-группе было 6 Атакующих.

Так почему он настаивает на том, чтобы Хурокан был среди Атакеров?

"Он пытается меня на*бать?"

Конечно, Хурокану такое не могло понравиться.

Когда-то, в прошлом, происходило то же самое. Позиция Атакующего подходит ему больше всего. Хурокан знал это. Однако он также знал об опасности.

Надо было буквально прилипнуть к телу большого монстра, чтобы постоянно атаковать. Это было в основном как езда на спортивном автомобиле без тормозов.

Кроме того, Хурокан недавно продемонстрировал свою силу в качестве Некроманта.

Глаза Хурокана сузились.

Однако он не реагировал.

"Ну, хорошо".

Если это был секретный план Пелато, было бы лучше, не злить его до того, как он раскроет свой секрет. Если он надавит на него сейчас, Пелато может запросто отрицать его слова.

"Я пойду вместе с ними. Пока...".

Именно поэтому Хурокан позволил собой манипулировать.

"Однако если ты мне будешь пудрить мозги, это будет стоить тебе гораздо больше, чем твои часы".

...

Ггииииии!

В этот момент Осквернённый Серый Василиск обнаружил жертву. Он выразил свое счастье.

Три Танка, экипированные огромными щитами и закованные в тяжёлые доспехи, стояли перед чудовищем.

Три спрятавшиеся фигуры на другой стороне наблюдали за этим зрелищем. Это был Хурокан и два других Атакующих, которым было поручено тоже задание.

Между тем, честь первого удара принадлежала не Танкам и не Атакующим.

— Готовьте вашу магию!"

Заорал Пелато, будучи одним из Танков. С видом, как будто они хотят охватить всё окружающее, Маги подняли магию — они на тот момент скастовали. Каждый из них в руках держал огонь, лед, молнию или ветер.

— Атака!

Когда команда Пелато, наконец, была отдана, десять магических заклинаний направились в сторону Осквернённого Серого Василиска, который бежал в сторону Танков.

Десять заклинаний было послано.

Восемь из десяти попало в тело Осквернённого Серого Василиска.

Кеееее!

Осквернённый Серый Василиск вскрикнул, так как он явно почувствовал свою боль.

Однако, Василиск был в порядке, учитывая количество применённой на него магии. Части его тела почернели, и серые перья были сожжены. Кровь капала из глубоких ран. Однако если принять во внимание его большое тело, ни одна из них не походила на критическую. Они только причинили боль Осквернённому Серому Василиску.

Эти ранения только разожгли его гнев.

Осквернённый Серый Василиск обводил присутствующих тяжёлым взглядом. Он посмотрел на Магов, пославших магические заклинания.

Что-то полетело в его клюв.

...Кванг!..

В него врезался молот и выпустил молнии.

Кииниии, кииниииии!

После попадания молотом Василиск потряс своей головой.

Ударив в клюв, молот вернулся к своему хозяину.

Охх-ра-ча-ча!

Владелец молота уже был близок к Василиску.

Василиск до сих пор тряс своей головой, пытаясь избавиться от эффекта Оглушения. Однако он все еще пытался преследовать Магов вместо Танка, который уже замахнулся своим молотом.

И тут же...

...Пух-ухк!

После получения своего молота обратно, он обрушил его на тело Василиска!

Ки-ии-ит!

Голова Василиска быстро повернулась в сторону Танка. Тот стиснул зубы, и тут же поднял свой щит.

Ква-А-йик!

Как только он поднял свой щит, в него последовал удар острого клюва Василиска. Если бы он немного опоздал, его тело постигла бы та же участь, что и его щит.

Сила удара была чудовищна. Щит был пробит клювом на пару сантиметров больше его толщины. Остриё клюва погрузилась так глубоко, что его можно было увидеть с внутренней стороны.

"Я не смогу удержать такое. Баффов недостаточно".

— Тысячекратный Вес!

Танк почувствовал, что он не будет в состоянии легко противостоять монстру, поэтому использовал свое умение. Его вес увеличился, и позволил ему буквально прирасти к месту.

Никакого отступления!

Казалось, атаки клювом на щит Танка не было достаточно для чудовища. Он начал его топтать ногами.

...Квангх, Квангх!..

Огромный монстр не подавал никаких признаков снижения своей силы. Пока Танк блокировал все атаки Василиска, Атакующие пришли в движение.

— Хахве Маска движется.

— Всем приготовиться!

Первый шаг был за Хуроканом.

Когда они увидели, что Хурокан выдвинулся, остальные члены группы двинулись следом. Атакующие, после ожидания, поменялись местами с Танками и Магами.

Наконец, Хурокан преодолел расстояние до Василиска. На одном дыхании, он запрыгнул на тело монстра, парой стремительных движений.

Глаза Хурокана осматривали раны позвоночника. Он выбрал одну из них, и ударил в неё своим мечом.

Пу-уухк!

Это был Уникальный предмет 100 уровня. Хурокан кичился статой Силы, которые были выше, чем у большинства мечников, так что его атака не могла быть слабой.

Кииииии!

Василиск было сосредоточен на Танке, но сила удара заставила Василиска заметить неожиданного гостя.

В этот момент...

Пух-ухнг!

Огромный огненный шар ударил в голову Василиска, и раздулся как шарик с водой.

Взорвавшийся огненный шар осветил всю морду зверя, и исчез.

Конечно, взгляд Василиска направился к Магу, который использовал магию. Интерес монстра к Хурокану исчез, и Хурокан смог облегчённо выдохнуть.

"Фуухх!".

Танк предсказал перемещение василиска, поэтому он тут же заступил ему путь. Хурокан схватил свой воткнутый меч, и ждал следующей возможности.

"Они очень хорошо контролируют Агро".

Агро контролируется гораздо лучше, чем он думал. Танки и Маги хорошо взаимодействовали. Кроме того, указаниям Пелато было легко следовать.

Конечно...

"Я не знаю, как далеко мы можем пойти на такой тактике".

Конечно, первые один или два подхода проходят хорошо в любом Рейде. Теперь им придется повторить этот процесс от нескольких десятков до пары сотен раз.

Во время этого процесса, даже одна ошибка приведет к тому, что кто-то заплатится.

Хурокан закусил губу. Конечно, у него и в мыслях не было, платить такую цену.

В этот момент...

Кваххнг!

Огромный огненный шар застал Хурокана врасплох.

...

Магический удар пламени.

Это была магия редкого ранга 80-го уровня. Это была основная магия, используемая

магами огня, которые хотели нанести значительный ущерб.

В основном, эта магия характеризуется сильной ударной мощностью.

Атакующий, находившийся на спине чудовища, пытаясь взломать броню, был затронут этой мощной магией. Это был самый худший вариант ошибки, которая только могла произойти.

— Кто послал?

Пелато, будучи ближайшим к взрыву свидетелем, испустил отчаянный крик.

— Я...Я перепутал сигнал.

Ответ был дан немедленно.

— Возьми себя в руки!

Пелато выплюнул еще одно слово. Однако разрешение ситуации ограничилось только разговорами.

— Что мы должны делать?

— Дай нам следующий приказ, командир!

Если произошел несчастный случай, ситуация, как правило, выходила из-под контроля.

Так было и сейчас. Василиск получил удар от неожиданной атаки, и направился в сторону Мага. Он направлялся туда, куда Танк не мог никак попасть.

Обычно, когда человек использовал магию, Танк располагался между Магом и монстром. Танк немедленно блокировал монстра, как только он начинал преследовать Мага.

Сейчас же, Танкующий не мог блокировать атаку Василиска.

Было только два ответа на эту ситуацию.

— Сброс?

— Отступить?

В этой ситуации им приходилось либо убегать, либо сбросить Рейд.

Если они побегут, то все бросятся врассыпную. Это было равносильно отказу от битвы.

Сброс был возвращением Рейда в исходное состояние. В такой ситуации, Маги могли направить свою магию на монстра, как они сделали в начале. Появится много целей, так что Агро будет сброшен. Единственная проблема с перезагрузкой заключалась в том, что никто не мог гарантировать жизнь Хурокана, который висел на спине монстра.

Предметы Хурокана не рассчитаны на магическую защиту, и его характеристика выносливости не была высокой. Если на него посыпятся магические заклинания, он не выживет.

"Ну, конечно...".

Однако Пелато уже принял свое решение. Он уже принял этот план действий два дня назад.

— Сбро...

Они будут сбрасывать.

Маги разом направят сюда свои заклинания.

Таков был план, но...

— Я заблокирую его.

Ситуация пошла не так.

Десять Скелетов воинов внезапно появились на теле двигающегося Василиска. Скелеть воины, появившись, начали безжалостно терзать тело Василиска.

Кииииии!

Василиск испустил протяжный крик, и начал кататься по земле.

Маги, которые были готовы бросить магические заклинания, сглотнули. Пелато тоже проглотил слова, которые хотел произнести.

— Ситуация выправилась.

И в общем молчании раздался голос одного человека.

— Тот ублюдок, который использовал магию по ошибке, должен держаться подальше от этой битвы. Если нет, я совершу над тобой ПК.

Эти слова выплюнул Хурокан.

...

"Я чуть не умер".

Хурокан разорвал дистанцию с Василиском, а Скелеты-воины выиграли для него немного времени. Он думал о том, что произошло.

Не было никаких сомнений. Он был уверен, что магия, брошенная Магом, была направлена на него. Точность была тем, чем славились магические навыки. Если переиначить на спортивный лад, то Мага можно сравнить с питчером Высшей лиги бейсбола. Значит, магический удар попал туда, куда и планировался.

Однако была причина, почему он смог выжить, несмотря на атаку.

"Я рад, что был готов".

Подготовка.

Он был подготовлен к этой ситуации. У него были в наличии дорогие конфеты, дорогие жвачки, и даже дорожные Змеиные эссенции! Он закинул в рот каждой по штуке.

"По-прежнему, мой НР чуть ниже 30 %... Если бы я не вложил в Навыки Укрепления Тела, я бы умер".

Опять же, Пелато недооценил выносливость Хурокана. Он не поскупился на Навыки Укрепления Тела.

Среди них было Шитьё кожи, что увеличило его пассивную оборону, включая увеличение защиты от магии. Ещё был навык Фальшивое сердце, что значительно увеличило его выносливость. Затем еще было умение Кипящей крови, которое увеличивает скорость восстановления НР и в тоже время уменьшает урон от ожогов и потери крови.

Он видел истинный результат своих инвестиций в Древо Умений Укрепления Тела. Ему также помогло то, что он сделал все возможное, чтобы собрать так много титулов: столько, сколько смог. Титулы, по большей части, влияли именно на характеристику выносливости.

В любом случае, он был жив.

Поскольку он выжил, Хурокан имел право взять на себя роль лидера.

— Я говорил вам раньше? Если вы двигаетесь без моего разрешения, я загружу на YouTube, как отрубаяю вам запястья.

30 игроков застыли на месте от предупреждения Хурокана.

— Маг, который бросил заклинание в меня, должен особенно принимать мои слова близко к сердцу.

Маг, который атаковал Хурокана, застыл как ледяная статуя. Выражение Пелато также окаменело.

"Возможно ли?".

С точки зрения Пелато, слова Хурокана не выглядели так невинно.

"Неужели он догадался...".

Пелато был командиром, но он хранил молчание. Таким образом, другие члены партии не могли действовать.

Все просто оглядывались и оценивали ситуацию.

Ход битвы постоянно менялся у них на глазах.

Киииие, кииие!

Василиск игнорировал всех, он был занят избавлением от прицепившихся к нему Скелетов-воинов.

Его ожесточенная борьба помогла сбросить Скелетов-воинов со своего тела. Когда Скелеты-воины были сброшены на землю, он либо безжалостно топтал их, либо клевал, как если бы это была лежащая на земле кукуруза. Клюв разбивал черепа Скелетов-воинов.

Скелеты-воины довольно искусно уклонялись от его атаки. Порой Скелеты-воины могли уколоть тело Василиска. Впрочем, для них изменить ход битвы самостоятельно всё же было невозможно. Количество скелетов стремительно сокращалось. Если вначале их было 10, то сейчас осталось только четверо.

Обратный отсчет начался.

Из четырех стало три. Затем два и один. Внимание Василиска вот-вот должно было переключиться на остальных.

— Не должны ли мы начать действовать?

"Мы должны изменить наше построение".

Члены группы продолжали смотреть друг на друга. Они уже могли бы и продолжить игру.

— Разве я не предупреждал вас? Я сказал вам не двигаться.

Однако Хурокан не позволил им что-либо предпринять.

Была причина, почему он это сделал.

"Я никогда не сдам пост командующего".

Хурокан решил, что он хочет командовать в этой ситуации.

Он уже подтвердил, что Пелато охотился за ним. Это было бы безумием для него, чтобы передать роль командира Пелато.

Впрочем, слов было недостаточно. Он не мог сохранить за собой командование, просто болтая.

Ему пришлось показать им свое мастерство.

— Я покажу тебе, что такое настоящий командир.

Хурокан достал камень. Он, казалось, был чернее чёрного. Хурокан сжал камень, содержащий густой, черный свет, превращая его в черную, мутную жидкость.

...Кап, кап...

Черная мутная вода упала на землю.

Коо-коо-коо!

Земля издала такой крик, что всех повергло в шок.

И, наконец, появился гигантский змей, который может похвастаться длиной 7 метров. Это был Змееподобный Голем.

Составляющей и сущностью камня была Чёрная Анаконда!

Существует множество видов змей-монстров в "Полководце", но у этой была особая уловка, она сжимала добычу в своих кольцах.

Когда змея появилась, Хурокан дал приказ о нападении. В мгновение ока, она направилась в сторону Василиска.

КВА-КВА-КВА!

Змееподобный Голем двигался по земле, его движения, неприятные и грубые, по

сравнению с Черной Анакондой.

Однако...

Кееее!

Змееподобный Голем был на расстоянии, с которого его мог заметить Василиск. Однако он был еще занят оставшимся Скелетом-воином. В мгновение ока, Змееподобный Голем обернулся вокруг Василиска. Его мастерство было на удивление наравне с Черной Анакондой.

— Закалка!

Хурокан сразу использовал умение Затвердевание. Материал, из которого был сделан Голем, стал твердый, как камень.

Куу-уунг!

Василиск не смог удержать равновесие, и его большое тело упало на пол.

Несколько игроков затаило дыхание, когда они увидели это зрелище.

"Такой способ был возможен?".

"Замечательно!".

Он использовал Навык Лепки Глины, чтобы создать Змееподобного Голема. Змееподобный Голем обернулся вокруг цели и использовал навык Закалка.

Это было удивительное сочетание.

Почти все восхищённо выдохнули.

Кееее!

Василиск, который в таком положении не мог атаковать, испустил пронзительный визг. Змееподобный Голем был обернут по всей длине тела василиска, и превратился в камень, теперь его было трудно скинуть.

...Ббууу-дуд, Ббуу-дуд!..

Конечно, это не значило, что можно игнорировать силу Василиска. Каждый раз, когда Василиск делал рывок, на Змееподобном Големе образовывалась трещина.

Они в очередной раз сглотнули, и продолжали смотреть на зрелище.

"Может, начнём уже действовать?".

"Не самое ли время напасть?".

Василиск был надёжно связан.

В тоже время, обратный отсчет начался. Змееподобный Голем мог продержаться определённое количество времени. Даже пользователи, не являющиеся Некромантами, могли видеть, что время уходит.

Оставалось меньше 1 минуты.

По правде говоря, этот факт сам по себе было удивителен. Чтобы во время рейда, Рейд-босс был ограничен в движениях в течение 1 минуты. Это не то, что по силам обычному игроку.

Как правило, это время используется для подготовки. Маги могли подготовить магические заклинания, Атакующие вплотную заняться монстром, чтобы избавиться от брони, или группа меняет порядок построения.

Однако никто не мог двигаться прямо сейчас.

"Что делать?".

"Мы должны двигаться?".

"Кто отдаёт приказы?".

Они не могли двигаться. Хурокан так сказал.

В это время, Хурокан воспользовался голосовым чатом.

— Выбирай.

Он задействовал приватный чат, а не групповой.

— Что?

Его собеседником был Пелато.

— Выбирай, будешь ли вы бороться против Василиска со мной или хочешь бороться против меня и Василиска.

— Ты чё себе...

Бу-дуухк, Буу-ддухк!

Пока продолжался разговор, непрерывные попытки Василиска вырваться образовали трещины по всему телу Змееподобного Голема.

У них не было и минуты. Речь, скорее, шла о секундах.

Пелато был в отчаянии. Хурокан продолжал говорить в спокойной манере.

— Кто это устроил?

В тот момент, Пелато принял решение. Он мог бы сказать что, судя по его внешности, Хурокан не обычный игрок. Более того, он уже знал о тайных планах Пелато. В конце концов, если бы Хурокан не решил активно вмешиваться в этот рейд, Пелато никогда бы не смог поймать Василиска.

Кроме того, он был не в том положении, чтобы сместить Хурокана.

Ему даже не нужно перечислять все плюсы и минусы этого.

— А...Аполлон. Это была Гильдия Аполлона.

Хурокан сразу же переключился на общий голосовой чат и закричал.

— Маги приводят свои магические заклинания в готовность. Священники кастуют баффы на Дамагеров. После магических ударов Дамагеры вступают в битву.

Хурокан выкрикивал инструкции вместо командира. Как правило, они игнорировали любой приказ, который исходит не от командира.

Однако ответ пришел, как будто они ожидали этого.

— Это команда Западного мага. У нас мало времени.

— Правильно! Если мы начнем кастинг сейчас, нам нужно как минимум 1 минуту!

— Это команда Священников. Неужели Вы не понимаете, как много времени нужно, чтобы поставить полный круг бафов?

Им требуется больше времени!

Хурокан слышал эти слова бесчисленное количество раз во время своих набегов. Он ухмыльнулся.

Он должен был выиграть время.

Хурокан был очень хорошо знаком с этой работой.

— Я выиграю немного времени.

Хурокан немедленно вызвал новых Скелетов-воинов.

Кроме того, был конкретный скелет в середине группы.

[Специальная способность "Рыцарство" была активирована].

Это Скелет-рыцарь.

...

Штормовая Принцесса из Штормовых охотников. Матадор из Красных буйволов. Первый глава из Гидры.

Сходство между этими игроками в том, что они были лидерами крупных Гильдий,

входящих в Топ-30 Гильдий. А также в том, что все они были игроками класса Мечник, и они всегда в первых рядах. Они командовали своими войсками, находясь всегда близко к монстру.

По этому поводу мог возникнуть вопрос.

Разве это не слишком опасно для самого важного участника в группе: бороться на линии фронта?

Однако это был неверный вопрос. Они считали важным именно то, что они воевали на передовой.

В принципе, те позиции, которые получили больше всего внимания, были либо Дамагеры, либо Танки. И именно на линии соприкосновения и принимается решение, будет ли рейд провальным или нет.

Когда командует опытный Дамагер или Танк, то Рейд проходит совсем по-другому.

В данный момент было именно так.

— Вы заметили дрожание тела?

— А оно было?

— Я уверен, что это признак того, что происходит переход в фазу 3.

— Что нам делать? Мы не знаем, что происходит в фазе 3.

— Поскольку мы не знаем, что будет, мы действуем по стандартной инструкции. Танки будут размещены на Севере, Юге, Востоке и Западе. Это в рамках подготовки к непредвиденной ситуации. Маги будут готовы к нанесению одного удара самой сильной магией.

— Куда нам посылать магические заклинания?

— Я вам укажу. Мой милые Скелетики жертвуют своими телами, чтобы задержать его, так что если вы промахнётесь, то пеняйте сами на себя.

— Да, босс!

Это было похоже на океан с яростными волнами, с Хуроканом в качестве буя на поверхности. Хурокан командовал из-за спины Василиска. Его мастерство командования было настолько велико, что каждый, участвующий в рейде, испытывал чувство восхищения.

Доказательства этого были на всем теле Василиска.

Когда Хурокан оказался на теле Василиска, он немедленно использовал Скелетов-воинов, чтобы отвлечь его Агро. Все тело монстра было покрыто ранами. Доспехи, что он носил, пропали, даже его серая шкура была содрана. Его внешний вид был ужасным.

Это свидетельствует о том, что команды Хурокана были безупречны. Сейчас у Василиска практически не было никакой защиты.

— Мы начинаем обратный отсчет.

Скелеты-воины, которые выступали в качестве приманки, отступили, как только Хурокан начал отсчет.

Хурокан досчитал до нуля! Это произошло, когда слово "ноль" было произнесено!

Коо-гrrrrrrrrr!

Три огромных пылающих медведя метнулись к Серому Василиску.

Несколько десятков ледяных копий образовались около головы Василиска и полетели в него.

И в конце, над головой Василиска образовались облака и черные тучи, выплевывающие желтые молнии.

Гвахх-пуу-руунг!

У всех в глазах всё стало жёлтым, когда Мега молния 120 уровня Магии Уникального ранга упала с неба.

Земля почти раскололась от мощности непрерывных магических заклинаний. Окружающий пейзаж уже не выдерживал.

Кееееее!

Даже, подвергнувшись таким атакам, Василиск испустил крик, означавший, что он ещё жив.

— Я выдохся. Я выдохся.

— Его защита должна быть почти 0. Как этот ублюдок мог выжить после такого магического шквала?

— Как выжил? Конечно, это же монстр.

Члены группы говорили друг с другом, пока наблюдали за происходящим. Хурокан сжал кулак еще раз.

Кап, кап!

Черная жидкость стекала вниз через его кулак.

Коо-коо-коо!

Земля затряслась, и тут же появился Змееноподобный Голем.

Он быстро маневрировал по каменистой местности, приближаясь к Василиску.

Василиск повернул голову, чтобы посмотреть на Змееноподобного Голема. У этого обезображенного монстра осталась только злоба. Василиск воспользовался своим большим клювом, чтобы клевать тело Змееноподобного Голема.

КВА-йик!

Клюв Василиска проникал глубоко в тело Голема.

В то же время, Голем обернул своё тело вокруг Василиска.

— Закалка!

Голем превратился в камень, и Василиск упал на пол. Василиск напрягся изо всех сил, и тело Голема сразу начало трескаться. Хурокан выкрикивал свои команды.

— Тридцать секунд. Дамагеры, готовьтесь к финальному броску.

— Роджер!

После ответа Дамагеры, накачанные бафами под завязку, пришли в движение. Они собирались покончить с этим. Дамагеры всегда были ближе к непосредственной опасности, поэтому им приходилось полностью доверять командиру. Если они не доверяют командиру, они просто не сдвинутся с места.

Как только Хурокан закончил говорить, Дамагеры сразу же побежали в сторону монстра. Это было свидетельством того, что они на 100 % доверяли командным навыкам Хурокана.

"Мы просто должны прикончить его".

У него была идеальная команда.

"Я должен потребовать у Пелато возмещения всех денег, которые я потратил сегодня".

Хурокан только завершил свои расчеты, когда его глаза что-то заметили.

Пуухк!

Он увидел, как в Василиска летит стрела, и эта стрела вонзилась в тело монстра. Единственная стрела положила конец жизни очень живучего Василиска.

— Что?

— Кто стрелял?

— В Полководце игроки не пользуются луками!

Все опешили.

Хурокан был единственным, кто не растерялся. Он уже бежал туда, откуда была пущена стрела.

В ушах Хурокана раздалось.

[Появился Осквернённый Эльф. Пожалуйста, выследите его].

Это было звуковое оповещение о прогрессе задания.

...

Хех-бибин был в хорошем настроении.

"Ситуация, наконец, идёт на поправку".

Большая Улыбка была загнана в угол Тройным крылом, но в последнее время попадаютсся определённые благоприятные новости. Ими была разработана программа прямых передач с участием популярного китайского актера. Она будет демонстрироваться по китайскому общественному телевидению.

По правде говоря, эта программа уже давно в разработке, но они не могли найти никого, кто мог бы её вести. Они запустили ее совсем недавно, и результат был лучше, чем ожидалось.

Кроме того, было затишье в войне с Тройным крылом. Между двумя Гильдиями до сих пор были плохие отношения, но сейчас они избегали ввязываться в войну, чтобы не привести свои Гильдии на грань вымирания.

Не то чтобы они пришли к какому-то соглашению. Это произошло, потому что до них дошли слухи, что нижестоящие Гильдии начали борьбу за места, занимаемые двумя воюющими Гильдиями. Они не хотели стать жертвенными баранами в эти трудные времена! Поэтому они пришли к молчаливому перемирию.

— Если мы снова нарастим боевую мощь, мы сможем снова подняться на вершину.

Конечно, это не значит, что проблем не осталось. Но эта пауза дала им время, чтобы восстановиться, так что Хех-бибин был благодарен.

Он был в хорошем настроении, пока не услышал новости.

— Извините. Вы, наверное, знаете об этом?

Работник, ответственный за сохранность предметов Гильдии Большой Улыбки в хранилище, вызвал Хех-ббина.

— Ты о чём?

— Когда мы в последний раз разговаривали, ты сказал мне одолжить предметы Гильдии Аполлон, если они попросят. Ты помнишь?

Гильдия Аполлона.

Лицо Хех-ббина немного скривилось от этих слов, а затем снова расслабилось.

— Да. Да, я говорил.

Гильдия Аполлона пользовалась слабостью Хех-ббина. Он попытался ввести в отношении гильдии Аполлона послабления. Это было то, почему они одолжили предметы. Он предпринял дополнительные усилия, чтобы гильдия Аполлона могла получить займы предметов.

Честно говоря, он думал, что никаких проблем из-за этого не возникнет. Самая большая проблема, которая может произойти при даче в долг предметов, является потеря предмета. Зная о финансовом состоянии Аполлона, ему не нужно беспокоиться об этом.

Так почему хранитель упомянул это сейчас?

— Недавно Гильдия Аполлона позаимствовала много уникальных предметов.

— Он, возможно, потерял их все?

В этот момент, Хех-бибин пожелал, чтобы Аполлон потерял все предметы. Если так, то он мог тайно завязать отношения с ним.

— Дело не в этом... Похоже, что уникальные предметы были перенесены в район Красного озера.

К сожалению, желания Хех-бибина превратились в дым.

— Что?

Красное Озеро.

Конечно, Хех-бибин знал об этом месте.

— Почему Гильдия Аполлона идет на Красное озеро?

Хех-бибин склонил голову в замешательстве, он подумал об уровне основных игроков в Гильдии Аполлона. Это было место, которое было доступно для Гильдии Аполлона, но сам Аполлон не дотягивал по требованиям к этой локации.

Во-первых, Гильдия Аполлона не могла действовать как будто они хозяева этого места. Если Аполлон будет действовать, как он поступает обычно, он будет разбит в хлам у Красного озера.

Кроме того, Аполлон не имеет навыков, необходимых, чтобы охотиться там.

"Нет. Этот свинорылый ублюдок не имеет причин соваться туда".

Предметы — не единственное, что требуется для успеха в рейде на босса. Более важными являются личные навыки. Аполлон не обладает необходимыми навыками. Если он поехал на Красное озеро, только чтобы осознать, что он отброс. Все, на что он был способен — перехват опыта ударом со спины.

В этот момент, Хе-бибин вдруг вспомнил что-то.

Это были самые последние новости.

"Возможно...".

Осквернённый Серый Василиск появился на Красном озере, и кто-то собирает силы чтобы завалить его.

Более того...

"...Он пытается поймать Хахве Маску?".

В новостях было сказано, что там появился Хахве Маска.

Как только он объединил две новости, Хех-бибин нахмурился. В его голове нарисовалась страшная гипотетическая ситуация.

"Возможно. Нет, только не...".

Что, если Аполлон использует заемные уникальные предметы Большой Улыбки, чтобы поймать Хахве Маску?

Если да, то кто возьмет на себя вину за инцидент?

"...Только не это".

Хех-бибин отчаянно пытался связаться с Аполлоном.

— Хахве Маска, какого чёрта ты делаешь?

Голос звенел в его ушах, но Хурокаан проигнорировал его. Он был сосредоточен только на одном деле. Он сосредоточился на существе с заостренными ушами, которое убегало с большим проворством.

— Хахве Маска!

Пелато продолжал выкрикивать его имя, отвлекая внимание Хурокаана. В конце концов,

Хурокан проговорил вполголоса, почти неслышно.

— Эй, ты не в том положении, чтобы кричать на меня. Просто зачистите там всё.

— Что? О чем ты говоришь?

Слова Хурокана ничего не объяснили. У Пелато была очень естественная реакция.

Однако у Хурокана не было времени давать долгие объяснения. Кроме того, нет никаких причин для этого. Он не обязан этого делать.

— Если тебе не нравится такой вариант, я могу напомнить, как ты пытался меня нае*ать после найма Гильдией Аполлона. Почему бы тебе не подумать о том, что произойдет, если это случится?

Пелато, наконец, заткнулся. Наконец Хурокана перестали отвлекать, и он в очередной раз предпринял все свои усилия, чтобы догнать эльфа.

Эльф был намного медленнее, чем он думал. Действительно, учитывая стремительность эльфов, для обычных игроков было невозможно следовать за ними в лесу. У Хурокана был опыт погони за эльфами, так что он был хорошо осведомлен об этом факте.

У Хурокана было предчувствие.

"Он хочет быть пойманным".

"Полководец" подыгрывал ему, чтобы он мог постепенно продвигаться в своих поисках. Очень редко можно было получить сотрудничество от игры, поскольку "Полководец" был обычно недружелюбен.

Конечно, Хурокан не собирался отказываться от помощи. Этот вид сотрудничества от игры был очень редким. Если бы он отказался от такой помощи, такого шанса ему больше никогда не представится.

Все-таки это непростая задача — поймать эльфа. Средний игрок никогда не сможет поймать его. Скорость была не проблема. Проблема была в особенностях местности. Когда он бежал в полную силу в лесу, это было похоже на бег с препятствиями с завязанными глазами.

"Ладно. Я тебя поймаю".

Хурокан был опытен в том, чтобы убегать от разных людей, борясь за свое выживание, поэтому это не было проблемой для него.

Расстояние между ними постепенно сокращалось.

Конечно, Эльф осознал этот факт, и вдруг повернул голову. Это был первый раз, когда Хурокан видел лицо этого эльфа.

"Я знал".

Лицо убегающего эльфа отличалось от лица эльфов, которых он видел раньше. У него на лице была черная татуировка... Нет, это больше похоже на шрам от раны, и в нём было что-то черное. И, обычно исходящее от эльфов прекрасное чувство, не ощущалось в этом эльфе.

Все-таки, глаза Эльфа были поразительны. Обычно у эльфов были глаза изумрудного цвета, а его глаза теперь были окрашены в чёрный. Контраст был слишком разительным.

Он знал определение этого слова, но этот взгляд заставил его четко ощутить на себе смысл слова "Осквернённый".

Это также означало, что он подобрался достаточно близко, чтобы иметь возможность подтвердить цвет его глаз.

Если он хочет продвинуться по квестовой цепочке, Хурокан должен поймать эльфа. Это было намерение и выбор Хурокана.

Теперь пора было эльфу сделать свой собственный выбор.

Просто позволит себе быть пойманным? Или он будет бороться?

Эльф принял решение.

ПУ-хуп!

Самоубийство. Такое решение было принято Осквернённым Эльфом. Эльф намеревался унести правду в могилу. Он не собирался никому рассказывать о тайне своего хозяина.

Результат его выбора сказался сразу. Эльфа вырвало кровью, и он упал, как марионетка с обрезанными нитями. По инерции он ещё кувыркнулся несколько раз по земле, и его тело застыло в страшной позе.

Хурокан закусил губу, увидев это.

Это было неприятное зрелище. Кроме того, ему не нравилось то, что он должен был сделать сейчас. Он достал мешочек из-за пазухи. Он держал его как сокровище.

Эльф зыркнул на Хурокана, когда тот подошел к нему. Хурокан избегал взгляда эльфа. Эльф валялся, как труп, и Хурокан вылил серебряную жидкость на голову эльфа.

Когда серебряная жидкость прикоснулась к голове эльфа, она приняла форму, чтобы соответствовать окружности головы эльфа.

Венец Очищения!

Предмет начал очищать силу Скверны, которая властвовала над природой и интеллектом эльфа.

Что-то назревало. Казалось бы, уже мёртвого, эльфа начало трясти, как будто произошло землетрясение.

...Кул-лукх, кул-лукх!..

Эльфа внезапно вырвало черной жидкостью. Затем он закрыл крепко глаза, и испустил стон.

В конце концов, Эльф снова их открыл, и эти раскрытые глаза сияли как два изумруда. Сила Скверны, которая доминировала в эльфе, исчезла. Лучшим доказательством было то, что в глазах его появился разум.

Эльф смотрел на Хурокана. Хурокан ничего не говорил. Он ждал, что скажет эльф.

Однако тот не мог ничего сказать. Он открыл рот, но, ни звука при этом не раздалось.

В этот момент, как будто эльф вдруг что-то вспомнил. Он выжимал последние силы из своего ослабевшего тела, чтобы дотронуться своей рукой до левой области грудной клетки.

Вот и всё. После выполнения этого незначительного движения, Эльф закрыл глаза, и его тело осело. Оно сразу же начало высыхать, как старое дерево.

Хурокан горько рассмеялся, когда увидел это зрелище.

"Игра слишком драматизирована. Разве можно так драматизировать игру".

Горько посмеявшись, Хурокан вынул из кармана эльфа записку и карту.

...

"Дерьмо".

После окончания разговора с Хуроканом, Пелато посмотрел на окружающих. Близлежащие члены группы смотрели на него. Они требовали ответа от Пелато.

Пелато не мог ничего придумать.

"Что я должен сказать?".

В нынешней ситуации была неразбериха.

Стрела вдруг прикончила Василиска, когда группа собиралась добить его. Кроме того, когда прилетела стрела, Хурокан сразу же погнался за тем, кто её выпустил.

В этой ситуации, остальные члены группы могли только смотреть.

Кроме того, разве не Хурокан был лидером группы до сих пор?

"Что он хочет, чтобы я сделал?".

В любом случае, эта роль в данный момент перешла к Пелато. Он был одним из тех, кто планировал этот налет. Если есть проблема, то он должен был взять на себя ответственность.

Кроме того, он был в плохом положении. Хурокан знал его слабое место. Если это дело станет известно Золотым братьям, Пелато будет безоговорочно изгнан из Гильдии.

Ему ещё повезёт, если дело закончится только изгнанием.

Однако если он будет замешан в скандале, ни одна Гильдия его больше не возьмёт. Ему, по сути, придется отказаться от этой игры. Без помощи большой Гильдии никто не мог бы развиваться в этом мире. Таковы были реалии "Полководца".

С этого времени, если Хурокан ему скажет "Прыгай", он должен спросить "Насколько высоко?". Хурокан сказал Пелато позаботиться об этом вопросе, поэтому он должен был сделать это.

— Все получили свой ЕХР?

После слов Пелато, все проверили, получили они свой ЕХР или нет.

— Да, мы получили.

— Разве это не намного больше, чем ожидалось? Я получил значительное количество.

Их ЕХР вырос. Это означало, что все, кто здесь присутствовал, имели отношение к уничтожению монстра.

— Поскольку мы получили ЕХР, труп монстра принадлежит нам.

Права на труп Василиска были зарезервированы за участниками рейда.

Они получили ЕХР и предметы. И у них, при этом, не было потерь.

Пелато поддержал эту точку зрения. Были некоторые сбои по пути, но полученная ими выгода с лихвой их окупала.

— Как насчет Хахве Маски?

Конечно, он должен был ответить за внезапное исчезновение Хурокана. Люди, что здесь собрались, не обычные игроки. Хурокан немедленно отреагировал на сложившуюся ситуацию. Это означало, Хурокан ожидал, что это произойдет.

Другими словами, члены партии хотели знать, почему им не сказали о ситуации, если Хурокан знал, как всё обернется.

Они хотели объяснений.

— У него есть Квест.

После недолгих раздумий, Пелато дал краткий ответ.

— Хахве Маска вступил в рейд, в первую очередь, потому что это было частью его поисков. Прямо сейчас он занят выполнением своего Квеста.

Ответ был правдоподобным. Выслушав объяснения, все игроки кивнули, и казалось, что они приняли эту версию.

"Теперь, когда я думаю об этом, Хахве Маска довольно далеко продвинулся по Квесту основной сюжетной линии".

"Подождите минутку. Это значит, что этот монстр был связан с Квестом основной сюжетной линии? Это Осквернённый монстр, поэтому вероятность высока".

"Если я прямо сейчас последую за Хахве Маской, я смогу присоединиться к его Квесту основной сюжетной линии? Должен ли я бежать следом за ним?".

Члены группы начали думать о том, как они могли бы проявить себя в нынешнем раскладе. Переполох в группе сошёл на нет.

Пелато, глядя на членов группы, подавил вздох, готовый у него вырваться.

"Как все запутано".

Он дал очевидный ответ, но ответ не дал выгоды Пелато.

Он внёс сумятицу в ситуацию. Пелато уже подозревают в наличии предварительной договоренности с Хуроканом, а это было не так. Но если Хурокан оспорит это его утверждение, Пелато заклеят лжецом.

"Сейчас я зависим от милости Хахве Маски, что бы ни произошло".

Всё сошлось.

В этот момент их взаимоотношения обрели полную ясность.

...

Когда Хурокан вернулся, тело Василиска было разделано, и уже растаяло.

Хурокан сразу же провел беседу с Пелато в изолированном месте.

— Ты получил предметы от Гильдии Аполлона. Сколько у тебя осталось?

— Довольно много.

— Так как ты пытался меня нае*ать, то должен отдать их мне в качестве погашения задолженности.

Пелато мысленно охнул, когда услышал слова Хурокана. Было много оставшихся расходных материалов, потому что Хурокан взялся за рейд. Если оценивать эти предметы, получится довольно много. И Хурокан хотел их все?

Это была пустая трата времени, у него нет выбора.

— Все в порядке. Я согласен.

В настоящее время Хурокан держал в руках судьбу Пелато. Пелато страстно желал, чтобы Хурокан ничего больше не попросил.

— Также...

Однако Хурокан ещё не закончил. Пелато закусил губу, прежде чем услышал, что Хурокан собирался сказать.

— Ты можешь воспользоваться записью этого рейда сам, Пелато.

— Что?

В этот момент Пелато не мог поверить, что он только что услышал.

— Ты хочешь сказать, что позволишь мне самому выложить запись сегодняшнего рейда? Ты это имеешь в виду?

Хурокан кивнул головой.

— Ч... Почему?

Это был определенно ему на пользу, но Пелато начал задавать вопросы, подозревая подвох, вместо того, чтобы поблагодарить Хурокана.

Он ожидал, что тот захочет заполучить всё, что только можно. В некоторых аспектах, его реакцию можно было ожидать.

— У меня нет причин разрушать твою репутацию. Давай подытожим. Ты пытался убить меня по просьбе Гильдии Аполлона, и я узнал об этом в середине рейда. Во время рейда, ты ничего не сделал, и я командовал Рейдом. Теперь у меня есть информация о твоих уязвимых местах, и нет причины болтать об этом.

С точки зрения Пелато, такие объяснения далеки от идеала. Однако Пелато не скривился.

Хурокан сделал дополнительные пояснения.

— Как ты, наверное, знаешь, у меня много врагов. В такой ситуации, могу ли я что-либо выиграть, поставив квалифицированного игрока от Золотых братьев в неловкое положение?

— Я... думаю, нет.

— Кроме того, я бы не хотел делать деньги, подставляя тебя. Это только создаст раскол между Золотыми братьями и мной.

Пелато быстро кивнул головой.

В этот момент...

— Все в порядке. Ты можешь сохранить кадры этого Рейда.

Хурокан сделал ему большой подарок.

"Хаххк!".

Пелато забыл про тот сумбур, в котором он находился, и на его лице застыло удивлённое выражение. Со стороны он выглядел нелепо.

Это свидетельствовало о том, какой большой подарок он получил от Хурокана.

Независимо от того, как вы смотрели на всё это, запись рейда на Босс-монстра имела большое значение. Большинство записей могли принести небольшую сумму денег, но если повезёт, можно сорвать большой денежный куш. Кроме того, поверженный Серый Василиск, который появился на Красном озере, был примечательным Босс-монстром.

Кроме того, этот материал мог быть добавлен в его резюме. Этот рейд не был проведён с опытными членами большой Гильдии. Это была рейд-группа, набранная из случайных добровольцев. Он создал группу, и он доказал свою способность её возглавить. Это может быть пером в шляпу Пелато.

Конечно, второй половиной рейда командовал Хурокан.

Если бы Хурокан попросил права на съёмку, Пелато отдал бы ее. Ничего не поделаешь.

Но Хурокан был готов отдать права ему?

— В самом деле? Я могу выложить съёмку этого Рейда на свою страницу.

— Так и есть. Однако, это не бесплатно.

— Чего ты хочешь?

— Ты принял мудрое решение.

Хурокан ответил расплывчато. Однако Пелато был способен видеть смысл за этими словами Хурокана.

— Конечно. С этого дня и впредь, я не буду участвовать ни в каких делах, чтобы причинить тебе вред. Я клянусь своей репутацией.

Казалось, Хурокан был удовлетворен ответом. Он кивнул головой. У Пелато тоже была довольная улыбка, когда он посмотрел на Хурокана.

— Ах, да.

В этот момент, казалось, Хурокан кое-что вспомнил. Он сразу же передал записку Пелато.

— Это список конфет, которые я съел из-за магического удара, брошенного твоим магом. Это довольно много.

Лицо Пелато застыло, когда он получил записку. Перечисленные расходные материалы были очень дорогими. Эти предметы имели большое влияние, и даже члены рейд-групп крупных Гильдий не могли ими запросто пользоваться.

— Конечно, вы должны быть готовы взять на себя эти затраты. Верно?

Пелато выдавил неуклюжую улыбку.

На этом рейд на Осквернённого Серого Василиска подошёл к концу.

...

"Ты сукин сын, Аполлон. Если ты не собираешься использовать нож, то отъе*ись. Почему ты причиняешь мне столько неприятностей?".

Мужчина был кожа да кости. Глаза у него впали, и под ними появились темные круги.

Все его тело кричало о том, что он был кем-то, пристрастившимся к игре. Перед Ан Джэюном было вещество, необходимое для игры, кофеин. Он погрузился в размышления.

"Аполлон — жадная и злая свинья. Все-таки он не настолько глуп, чтобы положить столько усилий и средств, чтобы поймать меня".

Все его мысли сосредоточены вокруг Аполлона.

Прежде чем он вернулся в прошлое, он был глубоко связан с Аполлоном. В свое время Аполлон носился с пеной у рта, чтобы поймать Ан Джэюна, но тогда он мог понять смысл его действий.

Однако это было прежде, чем он вернулся в прошлое. В настоящее время у него не было хороших отношений с Гильдией Аполлоном, но он не думал, что все так плохо.

Это правда, что Ан Джэюн поимел членов Гильдии Аполлона. Однако это были незначительные повреждения с точки зрения Аполлона.

Конечно, если знать грязную личность Аполлона, можно понять, почему он осуществляет свою месть. Все-таки, Аполлон потратил много денег. Этих денег хватит на годовую зарплату нового сотрудника. Ан Джэюн не мог этого понять.

"И еще, откуда эта свинья взяла все те приличные уникальные предметы?".

Особенно досадным для Ан Джэюна было то, что Гильдия Аполлона одолжила эти уникальные предметы.

Сначала, когда он услышал от Пелато, что передаваемые уникальные вещи были одолжены, он думал, что Золотые братья или дочерняя Гильдия одолжили их Аполлону.

Только Гильдии больших размеров имели возможность сделать это.

"Он сказал, Гильдия Аполлона одолжили эти предметы непосредственно ему. Это невозможно".

В основном из-за того, что Гильдия Аполлона была не на том уровне, на котором они могли бы это проверить.

Гильдия Аполлона немаленькая. Они также оказали финансовую поддержку. И если взглянуть на игроков, состоящих в Гильдии, уровень их был на высоком уровне, по сравнению со всем населением "Полководца".

Однако их Гильдия не обладала такой поддержкой, чтобы иметь возможность получить предметы в кредит от кого-либо ещё.

В конце концов, это означало, что был кто-то ещё, кто дал в аренду предметы для Гильдии Аполлон.

— До чего проблемный ублюдок.

Ан Джэюн перестал беспокоиться по этому поводу.

По правде говоря, он не сможет выяснить дела Гильдии Аполлона, пока не возьмёт в плен и не попытает одного из её членов.

Ан Джэюн мог сделать только одно. Он мог подготовиться.

"Подонки из Большой улыбки тоже надоедают. Я не сделал ничего важного, но они уже переходят мне дорогу. Я что, мёдом намазан?".

Постепенно большие Гильдии начинали наступать Ан Джэюну на пятки.

Цель Ан Джэюна заключалась в том, чтобы бороться с ними самостоятельно.

— Ладно. Просто потерпите ещё немного. Даже если вы, парни, не хотите, я всё равно вас побью.

Впрочем, бороться с ними сейчас невозможно. Пока его собственной силы недостаточно, ему нужен кто-то или что-то в помощь.

Он обыграл "Красных быков" и перетянул Пелато на свою сторону. Если это были Золотые братья, это было бы достаточно, чтобы Гильдия Аполлона не связывалась с ними. Неожиданно, Пелато может превратиться в приличный щит.

Конечно, его главной целью было растить свою силу.

Ан Джэюн думал о сувенире от Эльфа.

Там была карта и записка. Он не мог расшифровать содержание. Он, наверное, должен был посетить Ахимбри, вождя Драха или Маюнга, чтобы узнать больше об этом.

Впрочем, он мог догадываться о принадлежности карты, даже если он не мог проверить это прямо сейчас.

"Есть большая вероятность, что это Карта Подземелья".

Карта приведет его к чему-то. Конечно, он понятия не имел, что это будет, чудовище или сокровище.

— Если появится что-то большое в этот раз... Если бы выпало что-то вроде Осквернённого ожерелья Разрушителя, я бы вышел на улицы Мендон, и стал танцевать в нижнем белье. Будет ли это что-то большое?

Единственное, что он хотел — это сокровище.

...

Он был Магом, который представлял Гильдию Штормовые охотники. В этот момент Хатч почувствовал сожаление.

"Дерьмо".

Взгляд Хатча направился к своему лидеру — Штормовой Королеве Шир. Всегда красивая женщина, казалось, была в плохом настроении. По правде говоря, она была женщиной, которая, как правило, не выражала бурно свои эмоции. В настоящее время, у неё было такое свирепое выражение, что никто не осмелился пошутить.

"Почему я должен поднимать эту тему?"

Хатч имел неосторожность произнести несколько слов.

Конечно, Хатч не думал, что он сказал что-то, что могло бы обидеть Шир... Он не называл ее старой девой, у которой никогда не было парня! Он не сказал что-то сенсационное.

Он действительно сказал что-то безобидное.

"Почему я должен страдать из-за маски Хахве?"

Хахве Маска.

Большинство игроков "Полководца" знало его имя. Когда Хатч увидел выложенное видео с ним, он невольно заговорил о нем.

— Эй, видео об охоте Хахве Маски пользуется успехом.

Это было все, что сказал Хатч.

Проблема в том, что Шир немедленно отреагировала на эти слова. После просмотра содержимого, ее выражение изменилось. Она с убийственным намерением выплюнула следующее.

— Почему он игнорирует наши послания к нему? Почему он охотится с

мелкоуровневым игроком от Золотых братьев? Почему Хахве Маска продолжает отклонять наши запросы?

В этот момент члены рейд команды Штормовых охотников находились рядом с Шир, и они держали рты на замке. Они испытают много неприятностей, если попадутся под руку Шир, когда она в плохом настроении.

Однако в настроении Шир не было никаких признаков улучшения. После того, как прошло некоторое время, остальные участники смотрели на Хатча с обидой.

"Зачем ты открыл свой болтливый рот? Зачем тебе нужно было создавать такую атмосферу?".

С точки зрения Хатча, он действительно чувствовал сожаление по поводу своих действий.

Однако он не мог излить свой гнев на кого угодно. Единственное, что он мог сделать в своем нынешнем положении.

"Хахве Маска. Если ты вступишь в нашу Гильдию, ты мертв".

Он самозабвенно материл Хахве Маску.

...

Хурокан старательно работал, остановившись на мгновение:

"Кто-то звал меня?".

Хурокан повернулся, чтобы посмотреть, но никого не увидел. Он думал, что кто-то назвал его имя, но, конечно, он не слышал никаких голосов.

Хурокан покачал головой.

"Какой-то ублюдок, должно быть, говорил гадости про меня".

Обдумывая эту краткую мысль, взгляд Хурокана направился в сторону пика особенной горы. Очертания вершины горы сформировались в странный образ. Пик выглядел, как голова птицы. Он был очень похож внешне на голову орла.

— Я почти на месте.

Орлиная гора.

Это было место, где обитали монстры с уровнями от 80 до 90. Среди игроков, это место давно является излюбленным местом охоты.

Конечно, не это было целью Хурокана.

"Я должен направиться к северо-востоку от Орлиной горы".

Хурокан вынул записку из кармана. В нижней части страницы находились слова, которых изначально там не было.

"Я сберёг много времени, благодаря помощи Маюнга".

Владелец почерка был капитан рейнджеров Булкаса Маюнг.

Первый человек, которого Хурокан посетил с эльфийским сувениром был Маюнг. Он планировал посетить Маюнга, Драха и Ахимбри в таком порядке. Если бы ему не повезло, он не получил бы никакого ответа от всех троих. К счастью, он получил немедленный ответ в результате своего первого визита. Маюнг рассказал про карту и записку.

— Если Осквернённый Эльф, предавший племя Бахейм, дал тебе это с последним вздохом, тогда перечисленные здесь места должны быть связаны с этими ублюдками. Вероятность высока.

— Можете ли вы расшифровать эту карту и записку?

— Я не знаю про карту, но я могу сразу перевести содержание записки.

Маюнг немедленно перевел содержание записки.

— То, зачем Орел наблюдает. Место, окруженное голубой дымкой, и тайная деревня между ними.

"Ну?".

Когда он услышал эти слова, он сразу понял, где была расположена деревня.

— Я не знаю, где находится это место. Ключи являются слишком расплывчатыми.

Именно поэтому Хурокан уверенно проговорил.

— Я пойду туда, чтобы найти и посетить это место.

— Ты?

— Разве я не единственный доступный сейчас, чтобы сделать эту работу? Конечно, я считаю, что это работа, которую должен сделать я.

Маюнг был глубоко тронут его словами. Он похлопал Хурокана по плечу.

— Спасибо.

[Квест "Сувенир Эльфа" начат].

Прошло два дня, как он получил задание от Маюнга.

Хурокан посмотрел на Орлиную гору. Он следовал в направлении, куда смотрела голова Орла. Она смотрела на северо-восток.

"Я уверен, что это Лес Голубого Тумана".

Орёл смотрел на место, где голубой туман скрывал под собой всю округу.

Таким можно описать Лес Голубого Тумана. Он никогда не посещал это место, но Хурокан помнил его.

Это было место охоты для игроков с уровнями от 100 до 130. Уровень сложности этой охоты был значительно выше по сравнению с охотничьим угодьями аналогичного уровня.

Причиной того, что Лес Голубого Тумана так труден, было существование человекоподобных монстров, называемых Смогрианами. Их тела состояли, в основном, из синего тумана. У них не было сильной атаки или обороны, но они были похожи на монстров типа Нежить. У них была мощная способность к регенерации. Кроме того, было очень трудно ощутить их присутствие в голубой дымке леса.

На самом деле, даже для игроков одной группы было сложно не потерять друг друга в синем тумане леса. Это было неизбежно для такого сложного места.

Это было то, почему никто не шел туда.

Большинство игроков избегают заходить сюда на охоту, и в прошлом у Хурокана не было причин, чтобы посетить это место.

Однако сейчас всё было иначе. Было несколько причин, почему Хурокану пришлось посетить Лес Голубого Тумана.

— Я должен торопиться и получить это.

Квест? Конечно, это была одна из причин, почему он хотел туда добраться. Однако у него была ещё одна причина.

"Я должен добраться сюда до того, как кто-нибудь из этих сволочей урвёт мой Титул!".

Регион Леса Голубого Тумана был недоступен из-за блокирующего поля. Это было причиной, почему Горный Орел был излюбленным местом охоты для пользователей. Блокирующее поле, в основном, предотвращает любое появление монстров высокого уровня.

Когда Хурокан получил Квест идти в это место, блокировочное поле было снято.

Если он будет первым, кто добрался до этого места, он сможет заработать Титул.

— Ух-ух!

Хурокан дал себе отдышаться, и снова побежал.

...

[Вы заслужили Титул "Посетитель Леса Голубого Тумана"].

[Вы заработали Титул "Первооткрыватель Леса Голубого Тумана"].

Тот момент, когда он услышал объявление Титула, Хурокан расплылся в довольной улыбке.

Хурокан сразу же проверил характеристики Титула.

[Посетитель Леса Голубого Тумана].

Эффект Титула: Выносливость +3, Сила Магии +3.

[Первооткрыватель Леса Голубого Тумана].

Эффект Титула: Сила +10, Интеллект +10.

Титулы подняли характеристики лучше, чем он рассчитывал.

"Это то, почему игроки кладут свою жизнь на получение. Это особый вкус".

Если посмотреть на это с чисто числовой точки зрения, он за один присест просто заработал статусы, эквивалентные набору 5 уровней. В настоящее время Хурокану потребовалось 3 дня, чтобы один раз поднять уровень. Так что это было скорее благом для него.

Однако его счастье закончилось.

"Так что я должен здесь делать?".

Трудно было даже думать об этом месте, как о лесе. Синий туман был везде, и он подавлял счастье от получения Титулов, связанных с Лесом Голубого Тумана.

— Я уверен, что это место никогда не упоминалось раньше.

В голове у Хурокана не было воспоминаний о Лесе Голубого Тумана, как о месте, связанном с Основной сюжетной линией.

Конечно, основной сценарий имел несколько путей. Хурокан не мог помнить каждый из них. Будь у него такая хорошая память, то он бы хорошо учился в школе. Он бы поступил в хороший колледж и жил совершенно другой жизнью.

Достаточно того, что он помнил наиболее важные моменты.

Однако, слово, Лес Голубого Тумана, не нашло отклика в его памяти.

"Возможно ли, что это Событийный квест?".

Существует возможность получения Событийного квеста. Он сделан специально для тех, кто идет по Основной сюжетной линии. Ценные предметы, связанные с Основной сюжетной линией... Редкие предметы Хроники. Награды, что могут быть получены, предметы ранга Хроники.

Он избежит потерь, если выпадет один из них. Это будет джек-пот.

С другой стороны, если в развитии Квеста появится что-то, ему неизвестное, это вызовет немалое количество неприятностей для него.

Конечно, тот факт, что он должен был закончить этот конкретный Квест, не изменился.

Хурокан ещё раз проверил содержание Квеста.

[Эльфийский сувенир].

— Ранг Квеста: Уникальный.

— Требование к уровню: Выше 100.

— Содержание Квеста: найти местоположение, указанное на оставленном сувенире Осквернённого эльфа. Узнать секрет Ануаха.

— Награда за Квест: Что-то памятное.

Давление внутри грудной клетки Хурокана нарастало.

"Да этому конца не видно".

Он должен был найти место, указанное на "сувенире", и он должен найти секрет! Это была инструкция со свободным токованием.

Кроме того, награда была: "Что-то памятное".

Это было вообще не смешно.

— Ну, "Полководец" весь в этом.

Однако у Хурокана был только один выбор, когда у тебя на руках Квест.

Завершить Квест!

Если он не завершит этот Квест, ему будет невозможно продолжать прогресс в дальнейшем.

Хурокан сам создал эту ситуацию.

Ему придётся сражаться в этом месте, используя любой метод, доступный для него.

Кроме того, Хурокан никогда не сталкивался с монстрами, которые появляются в Лесу Голубого Тумана.

Как ему было сказано, чтобы найти секрет, ему придётся прочёсывать Лес Голубого Тумана.

Едва он соединил все эти факты, стало ясно, что Хурокан должен был сделать.

Он бросил 3 ядра скелета.

"Вначале мне нужно акклиматизироваться в этом месте?".

Битва.

Это то, что Хурокан должен был делать сейчас.

...

Они были человекообразными монстрами, сделанными из Голубого Тумана. Золотого цвета лезвие стремительно неслось к голове монстра.

...Квахнг!..

Меч снёс голову Смогриана. Если бы это был человек, это было бы критическое ранение или смертельный удар.

Однако Смогриан и без головы ещё хорошо двигался. На самом деле, в месте отсечения головы на шее что-то булькало. Образовались Пузырьки, и в тоже время начали твердеть. Его голова росла.

Настало время беспощадно атаковать монстра до того, как его голова сформируется.

Однако Хурокан проигнорировал того, что без головы. И перешел к другому монстру.

Он был хорошо осведомлен о способности регенерации Смогриана.

...Ддул-гоо-рухк, Ддул-гоо-рухк!..

Однако Хурокан доверил его Скелетам воинам. Они должны добить монстра.

Это было, как если бы они отреагировали на доверие Хурокана. Из тумана появились двое Скелетов воинов, и они начали колоть обезглавленное тело Смогриана.

...Квахнг! Квахнг!..

Мечи поднимались и опускались, безжалостно кромсая тело Смогриана. Удары были мощные.

Во всем этом Хурокан снёс ещё одну голову Смогриану, и двигался к следующей цели.

"Черт".

Однако густой туман помешал Хурокану двигаться дальше. Туман был настолько густой, что он едва мог увидеть горящие глаза Скелетов воинов. Конечно, это было невозможно проверить, сколько здесь было Смогрианов.

"Похоже, что я окружен, но я не знаю, сколько их здесь...".

...Хууууууунг!..

В этот момент огромная дубина рассекла воздух позади Хурокана, и послышался невероятно страшный звук.

Хурокан нырнул в сторону в испуге.

...Квахнг!..

Большая дубина опустилась на место, где только что стоял Хурокан.

Семиметровой высоты Огр Голем махнул своей дубиной. Это была атака, направленная на Смогриана, находившегося перед Хуроканом, но Хурокан оказался на линии атаки.

Хурокан завопил, едва сумев уклониться от удара.

— Сукин ты сын! Я в тебя так много вложил, но ты смеешь нападать на меня!

Конечно, Голем не мог понять слов Хурокана. Голем игнорировал его слова. Казалось, он обрёл ИИ Огра-варвара. Голем атаковал бесшабашно, и он без разбора размахивал своей дубинкой в сторону Смогрианов.

...Квахнг! Квахнг!..

Чудовищный Голем стоил огромных денег. Каждый раз, когда Огр Голем замахивался своей дубиной, он уничтожал Смогриана с одного удара. Они не просто уничтожались. Они разрывались на куски.

Огр Голем поймал, наверное, больше Смогрианов, чем Хурокан.

[Ваш уровень вырос].

Голем поднял Хурокану уровень, так что он решил снисходительно отнестись к ошибке Огра Голема.

Хурокану были возвращены вся его магическая сила и выносливость.

"Я закрою глаза на это, так как я поднял уровень".

Хурокан сразу активировал навык Костяная Броня и Шлем Безумия. Чувствовалось, как будто усиленные Скелеты воины не хотят отставать от Огра Голема. Скелеты воины снова атаковали в состоянии Берсерков.

Хурокан также готовился к движению.

"Хах?".

Однако глаза Хурокана заметили Смогрианов, которых он раньше не видел. Это означало, что Смогрианы сомкнули периметр вокруг Хурокана и его приспешников. На первый взгляд, он мог видеть более двадцати из них.

— Ха-ха.

Хурокан издал фальшивый смех, когда он увидел их чрезмерное количество.

"Похоже, Поле боя по сравнению с этим, детская площадка".

Прошло 15 дней с тех пор, как он вошел в Лес Голубого Тумана.

За это время Хурокан поднял 6 уровней, и он достиг уровня 107. Темп поднятия уровней был очень быстрый, и именно благодаря невероятно многочисленной популяции Смогрианов.

Честно говоря, это было чудо, чтобы быть в состоянии поймать столько монстров. В настоящее время "Полководец" был лишен монстров, подходящих для охоты начинающим игрокам. Это было настолько плохо, что игроки смотрели видео охоты других пользователей или смотрели телевизионное шоу, чтобы скоротать время.

Все равно, даже великому Хурокану пришлось избегать боя в определенный момент. Если описать одним словом мастерство Хурокана, это было бы "немыслимо".

Дело в том, что наибольшим разочарованием Хурокана было то, что он не мог отыскать в лесу то, что он хотел. Слишком много было монстров, чтобы этим заниматься.

Густой голубой туман делал невозможным разобрать местность. Даже если он пытался следовать по карте, было слишком много Смогрианов вокруг него. Он не мог двигаться туда, куда он хотел. Это было похоже на путешествие в лабиринте с закрытыми глазами.

Конечно, это было не так, как если бы он был лишен каких-либо вариантов.

Перехватив свой меч, Хурокан посмотрел вперед.

"Должен ли я просто прорваться через них?".

Он решил действовать без оглядки!

Если он не будет думать об отступлении, он сможет силой проложить себе путь по направлению, в котором он хотел двигаться.

Конечно, его путь к отступлению будет отрезан. Если ему не повезёт, это будет Game Over. Он держал этот план в качестве последнего средства.

Однако он не мог охотиться здесь неопределенный срок.

"Если не найду ответ, до достижения 110 уровня...".

Хурокан принял решение.

Гильдия Чистильщики.

Они были одной из 30 ТОП гильдий, но они отличались от других Гильдий по содержанию. Среди них преобладали убийцы.

Гильдия использовала сильных Магов из своего состава, чтобы полностью уничтожить монстров в выбранном регионе. Гильдия зачищала монстров, и это был убийственный контент, предлагаемый Гильдией Чистильщиков.

Конечно, по понятным причинам, невозможно полностью избавиться от монстров.

В конце концов, новые монстры появляются. Однако они могли оказать услугу в ликвидации всех монстров в определенное количество времени. В основном это происходило, когда появлялось Блокирующее поле. Исследование Блокирующего поля было более важным, чем охота на монстров. Если повезет, можно получить подсказки для Квеста основной сюжетной линии. Кроме того, можно заработать титулы.

Гильдия также посещала охотничьи угодья, где популяции монстров были слишком многочисленны. Они уничтожали монстров, и порой, эффективно контролировали популяцию монстров для пользователей.

Они были решительными. Гильдия посылала от нескольких сотен до тысячи Магов высокого уровня, чтобы поохотиться. С помощью различных зелий, они изливали свою сильнейшую магию долгое время. Зрелище было потрясающее, и это можно было увидеть только в "Полководце". Это можно сравнить с фейерверком.

По правде говоря, трудно было получить что-либо таким способом охоты. Так и уровень толком не поднять, и эффективность охоты уменьшалась. После того, как они убивали всех монстров, они должны были ждать респауна очередной партии монстров. Кроме того, не только Маги участвовали в этих событиях. Многочисленные Священники и Мечники следовали с Магами для оказания помощи.

Даже со всеми этими недостатками, Гильдия Чистильщиков пропагандировала эту концепцию. Причиной была выручка от трансляции этих событий. Они были одной из ТОП-5 с точки зрения привлечения прибыли с трансляций среди ТОП-30 Гильдий. Содержание их видео было завораживающим.

Конечно, Гильдия Чистильщиков вешала объявление, прежде чем они приступали к

очистке территории.

[Лес Синего Тумана был найден на северо-востоке Орлиной горы, и мы планируем зачистку. Мы дадим фиксированную компенсацию игрокам, которым придётся прервать охоту. Спасибо Вам за поддержку и помощь Гильдии Чистильщиков].

Когда объявление выходило, было бы мудрым убраться со сцены. Если ты умирал, попав под действие магической бомбардировки, ни на какие выплаты надеяться не стоило.

Однако не каждый желающий мог выбрать мудрый курс действий.

"Дерьмо".

Лицо Хурокана скривилось, когда он увидел объявление.

"Я думал, что смогу собрать больше сливок, так как это место не пользуется популярностью игроков. Я никогда не ожидал, что всё так обернётся".

Пока Хурокан охотился в Лесу Синего Тумана, туда подтянулось значительное количество игроков.

Однако, среди них не было никого, кто использовал Лес Синего Тумана как свои главные охотничьи угодья. Сложность охоты была слишком высока. Интернет-сообщество уже оценило Лес Синего Тумана как неэффективный для охоты.

Это не было хорошей новостью для игроков.

Напротив, для Гильдии Чистильщиков, это было благом.

Теперь, после снятия Блокирующего поля, безусловно, появятся скрытые за ним секреты. Так как обычные игроки держались подальше отсюда, Гильдия Чистильщиков бы получила очень малое количество жалоб во время зачистки. Самым большим препятствием в ходе очистки территории для Гильдии Чистильщиков было присутствие игроков.

Конечно, зачистка легко не проходит. Гильдия Чистильщиков была одной из 30 ТОП Гильдий, но Лес Синего Тумана был наполнен монстрами 110+ уровня. Невозможно было очистить это место на одном дыхании.

Есть одна вещь, о которой можно сказать определённо. С этого момента Гильдия Чистильщиков запустила для Хурокана обратный отсчёт.

Это было время, чтобы действовать.

"Должно быть, я сошел с ума?".

Хурокан спросил себя, пробегая сквозь туман.

...Куух-ухххх!..

Смогриан внезапно появился перед Хуроканом. Его руки были похожи на острые клинки, и они качнулись в сторону Хурокана.

Однако Хурокана не удивил его внешний вид.

...Хвиик!..

Вместо этого, он легко увернулся от его руки и пробежал мимо, распоров Смогриану бок.

ТЬфу-как!

После этого, Хурокан быстро взмахнул мечом, чтобы разделить верхнюю и нижнюю часть тела.

Разрезанное на части тело Смогриана издало необычный крошащийся звук.

...Куух-э, куух-э-э!..

Он был разрезан пополам, но его руки и ноги все еще двигались. Он сразу же открыл рот, и издал в сторону Хурокана страшный вопль.

Увидев эту сцену краем глаза, Хурокан цокнул языком.

"Должно быть, я сошел с ума".

Спросил себя в очередной раз Хурокан.

Его взгляд скользнул мимо Смогриана, разрезанного пополам, и направился вдаль.

Густой туман ограничивал его зрение, так что он не мог подтвердить это своим взглядом. Однако тени многочисленных Смогриан замелькали перед глазами Хурокана.

"Должно быть, я сошел с ума".

Это был третий раз, когда он засомневался в себе.

Он принял решение прорваться через Лес Синего Тумана, так он сразу же претворил свое решение в действие. Во-первых, это было не так сложно. Смогрианы не медлительны, но они недостаточно быстры, чтобы поймать Хурокана. Он имел невероятную характеристику Силы, и он имел Модификацию Силы Ног (ранг С). Его способность бега была удивительна.

Кроме того, он может легко справиться с теми, кто преградит ему путь. Он просто должен был уничтожить все, что появлялось перед его глазами.

Однако существует предел для любых действий!

Хурокан неоднократно убегал, и теперь он имел значительный хвост за спиной. Если этот хвост станет достаточно длинным, он сможет догнать его. Количество Смогриан после него превратились в реку Рубикон. Он не мог повернуть назад.

"Я ожидал этого, но...".

Конечно, он ожидал чего-то подобного.

Однако, количество Смогриан, собирающихся под его предводительством, было невероятно. Это было гораздо больше, чем он ожидал.

"Как может быть так много?".

Это было настолько плохо, что он чувствовал, как будто по нему жуки ползают.

Он бы еще понял, если бы много игроков предпочло Лес Синего Тумана в качестве места охоты. Это могло увеличить количество возрождающихся монстров. Однако сейчас это не так. Нет, даже с учётом этих факторов, было слишком много монстров.

Это означало, что нечто особенное происходит в данный момент.

Может это баг?

"В чем дело?".

Должна быть особая причина, почему количество монстров здесь увеличилось взрывным образом.

С точки зрения Хурокана, он желал именно этого. Если это был баг, то подобная ситуация будет продолжаться бесконечно, и он в конечном итоге получит "Game Over".

Изменения, на которые надеялся Хурокан, произошли через 20 минут его побега.

"Ага?".

После определенного момента, Хурокан осознал, что что-то изменилось.

"Они не следуют за мной?".

Они погнались за ним, как будто Хурокан убил их родителей. Однако после определенного момента времени они исчезли.

Смогрианы появлялись практически на каждом шагу, но они все сейчас ушли.

Хурокан повернулся, чтобы посмотреть назад. Когда он остановился, то знал, что монстры должны были уже поймать его, но ни одного из них не было.

"А?".

...Хвиик!..

Хурокана одолевали сомнения, поэтому он бросил вперёд Ядро Скелета.

После долгого полёта, Ядро Скелета превратилось в Скелета воина.

После того, как Скелет воин принял свою форму, он медленно подошел к Хурокану, так как не было никакой опасности. Он просто стоял и смотрел на Хурокана.

Хурокан дважды щелкнул пальцем. Скелет воин ничего не сделал, но он принял боевую позицию.

"Не на что смотреть?".

Это означало, что монстров поблизости не было. Хурокан склонил голову в замешательстве.

"Что? Тогда почему бы это вдруг...".

Конечно, в нем расцвело подозрение.

"Ах!".

Ответ на его подозрения появился, когда он повернул голову.

Хурокан увидел черный объект.

Хурокан, наконец-то, прибыл на то место, которое хотел. Он улыбнулся.

"Да. Это оно".

Он привёл дыхание в порядок, немедленно проверил расходники, и собственный статус. Он взял большое количество предметов для поддержки, так у него еще много чего осталось.

Кроме того, расходные материалы у него сейчас были те, которые он получил от Пелато. Это были, в основном, бесплатные предметы, так что всё было прекрасно. Он чувствовал, как если бы предметы были более эффективными, чем на самом деле.

Он не знал, что произойдет, поэтому он закинул в рот конфеты с эффектом сопротивления, в качестве меры предосторожности. Затем он крикнул властным голосом:

"Давай быстро покончим с этим! Выходи ко мне!".

Ответ на крик Хурокана последовал незамедлительно.

[Вы получили титул: "Человек, обнаруживший Осквернённого Сподвижника"].

Выражение Хурокана слегка изменилось.

"Ну?".

Это было объявление получения титула.

Это было хорошей новостью. Он никак не ожидал, что вдруг получит здесь титул.

Однако Хурокан инстинктивно чувствовал исходящую опасность от слов "Осквернённый Сподвижник".

"Осквернённый Сподвижник?".

Он слышал эти слова раньше.

М...может быть?

Черный объект показался перед Хуроканом.

Он был высотой около 2 метров. Облик был явно гуманоидный. На своей нижней части тела он носил броню, но верхняя часть была голой. Его мускулистое тело было закопченным, и у него не было зрачков. Его глаза были пусты.

Однако не это бросилось в глаза Хурокана. На его правой руке, в которой он держал ржавый и неказистый длинный меч, на одном из пальцев Хурокан увидел золотое кольцо.

Палец Хурокана дернулся. Это был палец с надетым кольцом Сообщества.

"Мля".

Хурокан выдохнул и выругался.

Осквернённый Сподвижник.

Он был членом тайного общества. Он, наверное, преследовал Силу Скверны, но был сам пойман. После многочисленных сеансов пыток и экспериментов, он превратился в монстра.

Честно говоря, он не возражал против такой предыстории. Важной частью было то, что член тайного общества был его врагом, и он обладал способностью.

Он имел полный иммунитет против физических атак. Это способность Осквернённого Сподвижника.

...Пух-хахт!..

Хурокан взмахнул золотым мечом, прозванным "Меч, сделанный из Серпа Золотого Богомола". Он вгрызся в тело Осквернённого Сподвижника.

Рана заживала каждый раз, как меч Хурокана делал разрез.

Всё равно, что резать воду мечом. Это не просто отличная возможность регенерации.

"Дерьмо".

Хурокан цокнул языком, когда его меч не смог нанести ранений. Он скользил мимо Осквернённого Сподвижника, и он разорвал дистанцию. Он повернулся спиной, и продолжил увеличивать расстояние от противника.

...Ууу-уххххххх!..

Когда он повернул свое тело, Хурокан почувствовал присутствие Осквернённого Сподвижника. Тот уже покрыл расстояние отрыва. Монстр размахнулся своим мечом, и издал пугающий звук.

Он нанёс удар сверху вниз. Это нельзя было назвать фехтованием. Он обрушил меч как дубину.

Тем не менее, это было действительно быстро.

Хурокан с трудом вовремя уклонился. Он держал свой меч горизонтально, чтобы заблокировать удар!

...Ках-ахнг!..

Грубо лязгнула сталь, и ноги Хурокана вжались в землю.

У Хурокана был уникальный меч, который был так хорошо известен своей атакой и прочностью, что его прозвали "Бандит". Если бы это был жалкий меч редкого ранга 100 уровня, он бы разлетелся на куски от такого удара.

У Осквернённого Сподвижника была быстрая и мощная атака. Хурокан был едва в состоянии бороться с ним.

"Скелеты воины здесь не помогут".

Другими словами, он не мог использовать Скелетов воинов, чтобы выиграть время.

Если это был Скелет рыцарь или Гolem, они могли бы выиграть ему какое-то время. Однако время было единственное, что они могли сделать.

Если он боролся с монстром, чтобы просто выиграть время, он бы просто сожалел об этом в конце.

В конце концов, Хурокану нужен какой-то другой ответ на эту проблему.

...Чуууунг!..

Хурокан был лицом к лицу с Осквернённым Сподвижником. Хурокан отвёл свой меч подальше. Это создавало достаточно времени для него, чтобы отступить.

...Квахжиик!..

Меч Осквернённого Сподвижника воткнулся в землю перед Хуроканом. При этом Хурокан бросил Ядро Скелета вдаль.

Ядро скелета превратилось в Скелета мага.

Это был ответ. Если он был неуязвим для физической атаки, ему придётся избавиться от него с помощью магии!

Конечно, это неполное решение. Однако это было важной частью придуманного ответа. Хурокан сделал глубокий вдох.

В тот момент, достижения и практики, которые он держал в тайне, промелькнули в его голове.

Когда он вернулся в прошлое, Хурокан дал обещание самому себе. Он сделает все сам, и он будет все плоды пожинать сам!

Однако у Хурокана было много заданий, которые ему нужно закончить прежде, чем он сможет достичь этой цели.

Был один способ победить монстра, которому не мог быть нанесен ущерб с помощью физических средств.

Было только одно решение. У него не было выбора, кроме как развивать магическую атаку.

Его наилучшим вариантом было изучить магию, как настоящему волшебнику. Однако если он вложит все свои усилия в магию, его усилия будут бесполезны.

Даже если он купит книги умений за деньги, его ограничения могут быть очевидны, если только ему не удастся повысить ранг магии до Высокого.

Единственную магическую атаку, которую он мог использовать, была Костяная бомба. Потом был Скелет маг.

Костяные бомбы были мощные, но дорогие. Существует также предел, сколько их может быть использовано. Они были пригодны в качестве средства для нанесения урона, но было невозможно использовать их в качестве основной атаки.

Поэтому, остался только один вариант, и это был Скелет маг. К счастью, атака Скелета мага была достаточно сильной. По мере увеличения ранга Скелета мага, сила магии увеличивается. Если он получил баф от Скелета рыцаря и Скелета учёного, урон возрастет. Если бы он мог обрести навык, связанный со Скелетом магом, чтобы их магия стала мощнее.

Однако проблема была в том, как их использовать.

В отличие от Скелетов воинов, он не мог тренировать Скелетов магов действовать так, как он хотел.

В конце концов, Скелеты маги вынуждены были вначале распознавать стиль его атаки. Затем они могли двигаться с Хуроканом синхронно.

Это было то, что он отработал на практике.

Он научился танцевать с монстром, в то время как Скелет маг смотрел! Плоды его тренировок можно увидеть прямо сейчас.

...Пух-ухнг!..

Магия, брошенная Скелетом магом, ударила в спину Осквернённого Сподвижника. Он начал гореть, а тело — плавиться. Однако пламя исчезло через некоторое время. Все-таки, эффективность нападения была очевидна. Он мгновенно оправился после удара Хурокана мечом, но эта рана так быстро не закрылась.

...Коо-гrrrrrrrr!..

Осквернённый Сподвижник сразу же уставился на Скелета мага.

...Пук!..

Хурокан пырнул мечом в его тело, чтобы привлечь внимание Осквернённого Сподвижника.

...Пук!..

Ударил он еще раз.

Он не получил никаких повреждений, но он сосредоточил свое внимание обратно на Хурокане. Он размахнулся своим мечом в сторону Хурокана.

Хурокан едва избежал меча.

...Хууухнг!..

Однако Хурокан не смог избежать второго удара сверху вниз.

...Ках-ахнг!..

Он блокировал своим мечом.

Хурокан стиснул зубы.

"Я продвинулся на 5 шагов для смены позиции".

Хурокан еле-еле смог выйти из столкновения, потом он переместился на 5 шагов. Он не просто двигался в обратном направлении. Он поменял положение. Осквернённый Сподвижник последовал за Хуроканом.

Как только они оба переместились, то скрестили мечи снова.

...Пух-ухунг!..

Магия Скелета мага ударила точно в спину Осквернённого Сподвижника.

Если бы Хурокан не сдвинулся, заклинание Мага ударило бы между Хуроканом и Осквернённым Сподвижником.

Однако Хурокан не успел отдохнуть. Он был занят, пытаясь переманить Агро Осквернённого Сподвижника после того, как они закончили свое противостояние.

"Если я умру от удара заклинанием собственного Скелета мага, мне придется бросить "Полководца" от стыда, которое я буду испытывать".

Если бы другие игроки получили возможность увидеть, что происходит... Аудитория опытных игроков "Полководца", они были бы в шоке, вместо того, чтобы быть под впечатлением.

Хурокан выглядел как эксперт шутера, где он должен был уворачиваться от ракет, летящих со всех сторон. Он был на уровне эксперта, который сможет все изменить, направляя ракеты к врагу.

Ему приходилось постоянно повторять это действие, тайминг должен был соблюдаться очень жёстко, расслабляться было некогда.

Это не могло быть достигнуто только путем практики.

В реальной жизни Хурокан не представлял собой ничего хорошего. Хотя он был ничтожным, он был очень талантливым полководцем. Его потенциал не мог сравниться ни с кем.

"Ладно. Я начал его чувствовать".

В этот момент Хурокан вызвал дополнительного Скелета мага.

"Давай удвоим темп".

Это был момент, когда родилось одно из самых популярных видео Хурокана. Видео называлось "Вальс".

Кхть! Кхть! Кхть!

Каждое движение челюсти Скелета Мага сопровождалось скрежетом. Он смеялся, подобно человеку, выжившему из ума.

Продолжая смеяться, Маг швырнул большой огненный шар. Он пролетел, описывая дугу в воздухе. В конце этой дуги виднелась фигура Осквернённого Сподвижника. Размер его

тела значительно уменьшился.

Пуф-ффр!!

Достигнув свою цель, шар взорвался. Взрыв высвободил огромное число огненных искр, покрывших тело Осквернённого.

Хваааар-пфф-ффф....

Пламя со временем становилось слабее. Однако пока оно всё же горело.

Хурокан пристально наблюдал за происходящим со стороны.

Он обнажил свой меч, когда расстояние между ними составляло пару метров.

Хурокан опустил свой меч, вместо того, чтобы направить его на Осквернённого Сподвижника.

Битва была закончена.

Однако Хурокан оставался напряжённым.

Объявление об окончании не прозвучало. Ничего не было сказано о том, что его Квест завершился и о присвоении титулов. Ведь именно это означало бы конец битвы.

Хурокан наблюдал за Осквернённым Сподвижником. Время шло, но ничего не происходило.

Фуууф!

Наконец, Хурокан выдохнул. Это позволило ему немного расслабиться и поразмыслить.

Он углубился в самоанализ.

"Я получил 2 удара".

Достав конфету из потайного кармана на груди, он положил её в рот. На его одежде красовались два потемневших пятна. Их оставила Хурокану магия Скелета Мага. Он не ощутил на себе всю мощь магического заклинания. Когда огненный шар взорвался после удара Осквернённого Сподвижника, искры пламени слегка задели его, оставив на одежде характерные пятна.

Это не было большой проблемой. Одежда Хурокана была защищена алмазной паучьей нитью. Подобный предмет невозможно так просто уничтожить. Действительно, урон ему нанесён несущественный. Более того, у него отложилось в памяти произошедшее с Осквернённым Сподвижником, так что подобный ущерб был неизбежен.

"Мне придётся немного попрактиковаться".

Несмотря на всё, Хурокан был доволен битвой, уголки его губ задрожали.

Он жевал конфету, продолжая самоанализ.

Пламя, неумолимо сжигающее тело Осквернённого Сподвижника, становилось всё слабее. И когда оно, наконец, утихло, от его мускулов не осталось и следа. Перед Хуроканом стояло тощее скелетоподобное тело.

"Спасибо".

Он обуглился от горения, из его рта неприятным голосом доносились слова.

Хурокан стал понимать, что происходит, поэтому направился к Осквернённому Сподвижнику.

Хурокан приблизился к колонопоподобному скелету.

"Спасибо, что избавил меня от этой боли".

Хурокан сорвал перчатку. Он говорил, показывая своё кольцо, доказывающее его принадлежность к тайному обществу.

"Ах, ты...".

Его глаза были выжжены пламенем, всё же он мог чувствовать присутствие Хурокана.

Он мог ощущать особенную энергию, излучаемую кольцом секретного общества.

"Пожалуйста, возьми мои дары и отнеси Маюнг. Передай ему, что он был прав. Пожалуйста, сделай это для меня". После того, как он произнёс эти слова, он опустился на колени. Это было впервые, когда Осквернённый Сподвижник преклонял колени.

Пхххххххххх!

Он рассыпался пеплом.

[Квест "Сувенир от Эльфа" завершился].

[Квест "Воля сподвижника" начался].

Сразу же появилось уведомление о новом задании.

"Прекрасно".

Он мог обернуть это в свою сторону.

Хурокан стал менее напряжённым.

[Вы заработали титул "Разрушитель Осквернённого"].

Напряженность Хурокана в тот же миг вернулась.

"Э??".

Происходило то, чего он совсем не ожидал.

Густой голубой туман не позволял увидеть что-либо, даже на расстоянии собственного носа. Из тумана вышли 5 других игроков. Было видно, что группа прошла не один бой. Они выглядели слегка потрёпанными. С другой стороны, это было неплохим достижением. В подобном месте сложно вести бой. Они прошли несколько битв в Лесу Голубого Тумана, но лишь их одежда слегка пострадала. Это свидетельствовало об их экстраординарных навыках и уровнях.

Группа расположилась на валуне, на который можно было присесть. На какое-то мгновение они слегка расслабились и начали свой разговор.

— Непросто здесь охотиться.

— Откуда тут столько монстров... Независимо от моего мнения, их количество действительно ненормальное.

— Несмотря на то, что раньше здесь было Запретное Поле, есть веская причина, по которой игроки не стекаются в это место. Условия для охоты тут худшие.

— Разве это не делает его привлекательным местом для проведения зачистки?

Зачистка.

Если бы кто-то это услышал, то смог бы без труда их опознать.

Чистильщики!

Эти пятеро были из Гильдии Чистильщиков. Они были передовым отрядом, отправленным для изучения места, в котором планировалась масштабная зачистка.

Их средний уровень 130. Уровень каждого из них был высок, они были хозяевами на поле боя. Более того, они были незаменимы при оценке монстров.

— Сможем ли мы зачистить это место? Уровень монстров слишком высок?

— Разве их здоровье и уровень обороны слабы? Мы легко с этим разберемся. Не будет ли проблем с трансляцией в этом месте.

— Думаю, туман не слишком всё испортит.

— Как насчёт рассеивания тумана магией ветра? Мы можем слегка убрать туман, после чего и начнем нашу магическую бомбардировку. Разве это не улучшит нам обзор?

— Приведите сюда Мага, пусть проявит себя.

— В любом случае, малочисленным компаниям будет трудно охотиться здесь. По

крайней мере, это видно из нашего собственного опыта. Здесь никто не охотится.

Они беседовали, чтобы избавиться от напряжения, когда произошли следующие события.

— Приготовьтесь к битве!

Один из игроков не участвовал в беседе. Часовой вдруг закричал.

Члены Гильдии незамедлительно встали в боевую позицию, услышав крик.

Воины встали впереди, Маг активировал магию исцеления. Они были осмотрительны. Не атаковали первыми. Независимо от происходящего, они были уверены, что справятся с ситуацией. Они были ветеранами, членами одной из 30 величайших гильдий.

— Да?

— Э-э...?

Существо, надвигающееся на них, определённо являлось игроком.

Они могли разглядеть грубые очертания фигуры, она полностью отличалась от фигуры Смогриана. То, что они видели перед собой, определённо не Смогриан. Они имели голубой окрас, подобно туману, поэтому их было сложно обнаружить, если только они не находились крайне близко. Решающим фактором стала скорость, с которой объект приближался к ним. Когда этот игрок обнаружил членов Гильдии Чистильщиков, он остановился.

"Кто, черт возьми, решил поохотиться тут?".

Ко всему прочему, этот игрок был один.

"Псих!".

"Он сам охотится здесь?".

Все пятеро были ошеломлены.

В конце концов, расстояние между ними уменьшилось настолько, что обе стороны могли без проблем видеть лица друг друга.

— Хахве Маска?

Поинтересовался кто-то.

Ответ был дан незамедлительно.

— К какой гильдии вы принадлежите?

Звучит недружелюбно. Это даже нельзя было назвать ответом на вопрос.

Он не подтвердил свою личность, но уже интересуется о принадлежности.

Однако члены Гильдии Чистильщиков отвечали без всякой суеты.

— Мы принадлежим к Гильдии Чистильщиков.

В этот момент Хахве Маска, наконец, полностью вышел из тумана.

Хурока начал расспрашивать пятерых игроков.

— Стартовала ли уже зачистка монстров? В уведомлении было написано, что она начнётся только через пять дней.

— Мы передовой отряд.

После короткого обмена репликами обе стороны посмотрели друг на друга.

В глазах членов Гильдии Чистильщиков Хурока выглядел странно. Самой запоминающейся деталью в нем была его большая сумка. Она являлась солдатским вещевым мешком и выглядела так, будто вот-то разойдется по швам.

Очевидно, её содержимое — драгоценные монеты. Как члены Гильдии Чистильщиков, они знали о таком не понаслышке. От этого их удивление только усилилось.

"Бог ты мой, он действительно охотился здесь?".

"В одиночку?".

Основные характеристики:

- уникальный предмет;
- увеличивает статьи пропорционально уровню;
- +33 ко всем показателям;
- +33 к показателям класса;
- +33 к выбранному показателю;
- требуемый уровень: 100;
- требуемое условие: "Разрушитель Осквернённых";

Дополнительные характеристики:

- при наличии предметов Преследователя Осквернённых, Разрушителя и Вершителя, выбранный пункт характеристик +99;
- при использовании предмета полученный урон уменьшается на 10 %;
- предмет возвращается владельцу.

Прочее:

- предмет помогает Разрушителю Осквернённых противостоять силе осквернения, обладает сильным влиянием.

[Член Общества, Меч Айвана].

Основные характеристики:

- уникальный предмет;
- +77 к силе;
- +66 к выносливости;
- +55 к интеллекту;
- +44 к магическим способностям;
- требуемый уровень: 120;
- требуемое условие: показатель силы от 1000;

Дополнительные характеристики:

- при использовании предмета 15 % урона от монстров отражается;
- при использовании предмета доступен навык "Ускорение (С)" (Время заморозки 15 сек).
- предмет невозможно уничтожить;
- предмет возвращается владельцу;

Прочее:

- меч принадлежал Айвану, члену секретного общества. Меч выкован кузнецом Олфом, он таит в себе безграничную силу.

Обе эти вещи остались от Осквернённого сподвижника. Сувенир от Айвана.

Его заданием было доставить эти три предмета Маюнг, члену секретного общества. В качестве награды за выполненный Квест он отдал ему два предмета.

Ан Джэюн был в недоумении, когда получил в своё распоряжение эти предметы. Он избавился от ожерелья Преследователя Осквернённых, и стал использовать ожерелье Разрушителя Осквернённых. Меч Айвана он поместил в хранилище, так как пока не имел возможности его использовать. Затем он вышел из игры и начал изучать эти предметы.

"Я не ожидал, что мне так повезёт".

Ан Джэюну было сложно поверить в такое везение. Теперь он обладал предметами, превосходившими все его ожидания. Ан Джэюн убрал ладони с глаз. Сложно было поверить, что всё это происходит наяву.

"Я должен перестать волноваться".

Ему повезло, когда он получил это. Теперь ему нужно просто научиться использовать эти преимущества во время игры.

Нет, он должен был сохранить этот импульс.

"Я должен использовать свои преимущества".

Ан Джэюн имел некоторые сбережения, которые в своё время получил от спонсоров. Он заботился о своём финансовом положении.

Он упорно трудился и его труд оплачивался сполна.

"Я должен использовать это всё".

Ан Джэюн сохранил эти деньги для различных непредвиденных ситуаций. Но, тем не менее, он рассчитывал потратить на это небольшую сумму.

"Пришло время пустить их в оборот".

Он должен был потратить их на свои преимущества, вопрос требовал прямых инвестиций. Настало время полезных трат, даже если в дальнейшем придётся сократить расходы на еду.

"Я должен серьёзно задуматься о вложении средств в экипировку своих скелетов".

В случае повышения своих характеристик он сможет охотиться на угодьях 140 уровня на уровне 110.

На сегодняшний день угодья 140 уровня можно было рассматривать как линию фронта. Игрок топ-1 164 уровня. Рейтинги топ-100 начинались со 152 уровня.

В случае ведения охоты на фронте ему необходимы новейшие предметы. Как известно, новейшие предметы являлись и самыми продаваемыми.

Ан Джэюн напряженно сжал кулаки.

"Да, с этого момента трансляции должны приносить мне доход. В этом случае я действительно могу сорвать куш, когда буду продавать добытое".

С этого момента Джэюн собирался сконцентрироваться на получении прибыли.

"Секундочку, а как быть с последней трансляцией?"

Ан Джэюн вспомнил своё сражение с Осквернённым Сподвижником. После получения им титула "Разрушитель Осквернённых", он больше ни о чём не думал. Поэтому он позабыл об этой трансляции.

"В лучшем случае, надеюсь, что его не увидят миллионы".

Поклонникам Хахве Маски понравилось бы их сражение с монстром. Но на этой трансляции он даже не вступал в схватку, а лишь маневрировал, избегая прямых ударов.

"Полагаю, я оставлю это Романи".

Ан Джэюн размышлял о Романи. Если бы трансляции не подвергались некоторой обработке, репутация игрока могла бы пострадать. Поэтому помощь профессионала просто необходима.

Ан Джэюн подготовил своё видео к отправке, после чего связался с Романи.

Их диалог был краток. Казалось, он только и ждал, когда Ан Джэюн выйдет на связь и сразу согласился выполнить эту работу. После отправки Ан Джэюн начал питать некоторые надежды.

"Надеюсь, просмотров будет достаточно для того, чтобы компенсировать затраты".

После того, как он отправил видео-файл, терзания, связанные с ним, оставили его разум.

"На что конкретно я потрачу эти средства? Должен ли я приобрести посох для Скелета мага?"

С этого момента он погрузился в размышления об оснащении своих Скелетов.

Скелет воин вступил в бой с Чёрной Гончей. Бой нельзя было назвать жарким противостоянием. Гончая, очевидно, превосходила своего противника. В процессе сражения на теле Скелета воина появлялись всё новые и новые раны.

Кхварг, кхвааааарг!

Черная Гончая издавала звуки, подобные грубому лаю, атакуя когтями и клыками. От каждой её атаки число ран Скелета воина увеличивалось. Если бы не его доспехи, его постигла бы участь собачьей игрушки.

Сфиккккккккк!

Клинок Скелета воина нанёс неглубокое ранение Гончей. Преимуществом Черных Гончих было их массивное тело и плотная шкура. Рана напоминала обычную царапину.

На этот момент было очевидно превосходство Гончей над Скелетом воином.

В чем причина?

"Эхх...".

Хурокан глубоко вздохнул. Он не принимал участие в битве, в этот раз просто наблюдая со стороны. По правде говоря, исход этой битвы его не удивил. Несмотря на то, что боевая способность противников была одного уровня, победа осталась за Чёрной Гончей.

Уровень Хурокана 114, а призванный им Скелет воин не мог превосходить его по уровню. В то же время, уровень Гончей 130, более того, это один из сильнейших монстров своего уровня.

Было бы куда более странно, если бы они бились на равных. Однако Хурокан был расстроен боевой способностью Скелета воина.

"Деньги, которые я вложил в этого воина... Это было дороже, чем первоначальный взнос за моё жильё". Вся проблема крылась в деньгах.

"Я опустошил мои запасы, но смог экипировать всего лишь одного из них".

В настоящий момент Скелет воин был оснащён сотней предметов. Оснащение воина уникальными предметами не так затратно, как алмазные паучьи нити или меч богов Мантис. Его затраты были сокращены.

"Весь кофе куда-то подевался".

Хурокан по привычке зашёл на свой профиль на Ютубе. Его интересовало, сколько денег он получил за просмотры. Ему даже не стоило просматривать счёт, чтобы догадаться, что там пусто. Тем не менее, в этот раз он решил проверить. Этот процесс напоминал соскабливание остатков риса со дна тарелки. Он выглядел несчастным. Хурокан лишь горько усмехнулся, размышляя о своём положении.

"Я, наконец, сошел с ума, если надеюсь, что от того, что я буду туда заглядывать, там что-то появится...".

Он, наконец, увидел свой баланс.

"Эээ??".

Хурокан не верил своим глазам.

...

Звучал вальс Дмитрия Шостаковича или вальс?2. Действительно красивая песня. Временами она словно жила сама по себе и от начала до конца не теряла своей благодати. Музыка обладала чарующей способностью заставлять людей двигаться в такт.

Два человека танцевали под звуки вальса. Но это была отнюдь не парочка влюблённых. Один из них был мощным мускулистым монстром, а другой — воином Хахве Маска.

Танцоры направили друг на друга свои мечи, которые не поддавались звукам музыки.

Они были плохой парой, но их движения синхронизировались с музыкой. Это было действительно странно.

Кхрн!!!

Их мечи скрестились.

Звуки взрыва нашли своё отражение в музыке. Изюминкой стала вторая половина видео. В первой части фигурировали разные инструменты. Вторая половина видео сопровождалась соло на саксофоне. Это звуковое сопровождение было вплоть до конца видео, благодаря чему создавалось безмятежное настроение. Кадры закончились через 3 минуты 40 секунд.

"Не шедевр ли это?".

Чев, капитан Гильдии "Красных быков" вместе с остальными изучал видео. Он поинтересовался мнением своей помощницы Йел об этом материале.

"Что сказать, он действительно хорош".

Она ненавидела то, что Чев так трепетал при виде Хахве Маски. Тем не менее, она не позволяла себе перечить, видя эти кадры. То, что на видео, впечатляло.

После окончания видео Чев произнёс восхищенным тоном:

— Я слышал, что кто-либо, становясь мастером в своём деле, становится подобен произведению искусства. Кажется, Хахве Маска как раз достиг этого.

Йел смутилась ещё больше, когда похвалы в адрес Хахве Маски возобновились.

Примерно в то же время...

"Талантливый человек талантлив для всех".

Гильдия "Штормовых Охотников" также следила за развитием событий в новом видео Хахве Маски. Их впечатлил вальс.

Хатч первым дал комментарий.

— Откуда, чёрт возьми, взялся этот парень?

— Хааааа. Если я встречу того, кто так же "танцует", победа будет за мной, я смогу уничтожить его в одно мгновение!

Хаху ответила недоброжелательно, услышав похвалу Хатча.

Хатч лишь ухмыльнулся.

Он знал, что Хаху говорит так от недостатка уверенности.

— Ты просто хвастаешься.

Хатч и остальные члены Гильдии посмотрели на своего лидера Шир.

"Как же она отреагирует на подобное?".

"У нашего босса действительно талант".

Интерес Шир к Хахве Маске был положительный.

Для всех членов Гильдии "Штормовые Охотники" это было общеизвестным фактом.

Шир молча раздумывала.

Наконец она решила поделиться своими мыслями с окружающими.

— Хатч.

— Да, босс.

— Со сколькими из 30 топовых Гильдий у нас дружественные отношения?

— С 12-ю, я полагаю.

— Отправь это всем 12-и.

Хэтч посмотрел на неё вопросительно. Выражение лица Шир излучало уверенность.

— "Штормовые охотники" приглашают Хахве Маску. Скажи всем остальным, чтобы не

претендовали на него.

...

Кхххх-хооо...

Хурокаан нёсся со всех ног, пытаясь избавиться от своего преследователя, Чёрной Гончей.

Это был тот же монстр, с которым недавно сражался его Скелет воин. Гончая всё ещё не оправилась от ран, нанесённых ей кинжалом скелета. Раздробив череп воина, её внимание переключилось на Хурокаана.

"Это безумие".

По правде говоря, Хурокаану достаточно навыков для того, чтобы расправиться с этим монстром.

Однако он продолжал бежать, будто был околдован.

Его околдовало число. 770 тысяч просмотров. Таковы были результаты после его "вальса" с Осквернённым Сподвижником. Это было спустя несколько дней с момента появления в сети этого видео, но количество просмотров стремительно росло, приближаясь к 1 миллиону.

Это не все новости.

Также это видео висело на главных страничках всех веб-сайтов, имеющих отношение к игре "Полководец". Его называли лучшим видео, запечатлившем битву, в истории всей игры!! Говорили, что он сделал из обычного сражения произведение искусства! Это была огромная похвала, и он чувствовал себя неловко. Его средства стремительно увеличивались.

Это и стало причиной того, что в голове у него всё помутилось.

Кхххххаааф!!!!

Чёрная Гончая хрипло лаяла в сторону Хурокаана.

— Заткнись!!

Конечно, Чёрной Гончей были непонятны его слова. К тому же, Хурокаан вообще не ожидал, что произнесёт их вслух. Всё это из-за мыслей, путающихся у него в голове. Хурокаан знал, что значит 1 миллион просмотров в день.

"Неужели я доберусь до 100 миллионов?"

Если он может получить миллион просмотров в день, то есть все шансы получить и сотню миллионов просмотров.

Это было негласное, но общеизвестное правило.

При достижении им его цели его собственная оценка изменится. Доход от рекламы станет невероятным, бренд его никнейма резко повысится в цене. По крайней мере, заработанных денег ему хватит на то, чтобы не беспокоиться о покупке еды.

Хурокаан попытался восстановить дыхание.

"Я никогда не ожидал подобного".

Это был хит, огромный джек-пот, о котором мечтали те, кто пришёл в игру подзаработать.

Наконец мысли Хурокаана прояснились. Пусть его мысли были заполнены цифрами, его разум был чист. Он достал из кармана скелетные фрагменты и бросил их в разные стороны.

В тот момент, когда он, наконец, остановился — Гончая была прямо перед его носом. Кхаааааа!

Черная Гончая распахнула свою пасть, намереваясь расколоть череп Хурокаана своими челюстями. Хурокаан использовал меч, блокируя атаку. Гончая держала в пасти его меч,

словно игрушку, атака продолжалась, а Хурокан отступал.

В это время с разных сторон атаковали Скелеты воины. Они накинулись на Гончую, протыкая её тело мечами, словно пчелиный рой.

Когда с Гончей было покончено, Хурокан снова схватил свой меч, на его губах блестела улыбка.

"...о, даааа!".

Плечи Хурокана даже слегка потряхивало от счастья.

...

— Вау! Мы его поймали! Рейд прошёл успешно!

Огромный медведь, чья длина тела достигала 30 метров, упал. В этот момент порядка тридцати игроков подняли руки в воздух. Это была победа.

Это был монстр 160 уровня. Одна из 30 величайших Гильдий, Гильдия "Третье Крыло", сразила Орлиного Медведя! Лидером рейдовой партии был признан Скул, он же лидер Гильдии. Скул высматривал одного игрока. Пока все делились своим счастьем, один из участников стоял в стороне.

— Спасибо за вашу помощь!

В ответ на эти слова игрок лишь покачал головой.

— Я просто сделал то, за что мне было заплачено. Мой вклад был невелик.

— Ни в коем случае, Майкл. Лишь благодаря вам мы его одолели. Мы все в долгу перед вами...

Майкл кивнул головой и ничего не ответил на слова Скула. Скул лишь осторожно предложил ему:

— Если вы вступите в нашу Гильдию, к вам будут относиться с огромным уважением...

Командир одной из 30 топ Гильдий лично предложил вступить в их ряды, такое было огромной редкостью и честью!

Однако Майкл лишь покачал головой. А Скул проглотил то, что собирался сказать далее.

— Поскольку вы наш благодетель, далее я не побеспокою вас. Но в случае, если вам понадобится помощь, свяжитесь с нами.

— Благодарю.

В этот момент Майкл поднял руку.

— Прости, я должен ответить на звонок.

Майкл удалился на приличное расстояние и только после этого ответил.

— Я только что закончил рейд. Чего тебе?

— В список нужно добавить ещё кое-кого.

При слове "список" лицо Майкла застыло в уродливом выражении.

— Кто?

— Хахве Маска. С этого момента необходимо убрать его из поля зрения. Это приказ.

Вызов завершён.

...

— Клааааасс!

— Я никогда не видел ничего подобного даже в кино!

— Это достаточно хорошо, чтобы сделать фильм!

— Если у вас есть совесть, вы должны пожертвовать доллар, если вы видели эти кадры.

— Сволочь выше, бессовестная. Она пожертвовала только 1 доллар? Я пожертвовал 2

доллара.

— Сволочь выше, бессовестная. Она пожертвовала только 2 доллара? Я пожертвовал 3 доллара.

— Сволочь выше, бессовестная. Она пожертвовала только 3 доллара? Я.....

Это была первая неделя с момента загрузки видео "Вальс".

Были более 1 миллиона комментариев под этим видео. Однако более впечатляющим было количество просмотров.

[20.397.119]

Число, длиною в 8 разрядов. В неделю он взлетел до 20 миллионов просмотров.

Считалось удачей, если видео достигало 1 миллиона, но его количество просмотров увеличивается на 3 млн. каждый день. Это было больше, чем он себе мог представить. Это был джек-пот.

Как тот, кто выиграл джек-пот, Ан Джэюн сидел с улыбкой на лице. Он был похож на невменяемого человека, но это было ожидаемо.

"Вау. Это жутко. Это пугающий уровень".

3 миллиона просмотров каждый день. Если один из 1000 человек пожертвовал доллар, то он получит \$3,000.

Даже если не брать в расчёт пожертвования, его текущие доходы от рекламы не могут даже сравниться с теми, которые он получил раньше.

Его заработок не заканчивается.

— Йиахуу!

Часы Ан Джэюна вибрировали, оповещая о прибытии сообщений. Ан Джэюн счастливо улыбался, проверяя цифры на своих часах.

[WR Entertainment, пополнение \$500], [DBC, пополнение \$500], [TW Contents пополнение \$500]...

Улыбка на устах Ан Джэюна был настолько широка, что это выглядело устрашающе. Его улыбка напоминала злодея из фильма Бетмен. Он был похож на шутника.

"Полководец" смотрели во всём мире, поэтому контент, связанный с "Полководцем" был популярен. В настоящее время очень большое количество медиа-компаний создают контент, связанный с "Полководцем". Они были в таком положении, в котором были вынуждены транслировать видео "Вальс".

Это было в порядке вещей, но и медиа-компаниям нужно заключить договор с ним для законного вещания видео "Вальс". Ан Джэюн был хорошо знаком с тем, как эта индустрия работает. Когда он загружал свое видео "Вальс", он установил авторский сбор в размере \$500. Это позволит подрядчикам использовать видео 1 год.

"В то время я думал, что сумма в \$500 была слишком высокой...".

Сумма была немного выше, чем обычно.

Он был не из приличного размера Гильдии. Если загружать только личный контент, это неизбежно означало, что контента будет мало, даже если качество будет превосходным.

Ан Джэюн принял решение о плате за договор \$500, но по правде, это был смелый шаг. Вместо того чтобы устанавливать очень низкую стоимость договора с самого начала, он сделал ставку на себя. Он был уверен, что он будет производить впечатляющие видео в будущем, и он был уверен, что его стоимость значительно вырастет в будущем.

Тем не менее, медиа-компании, признавая потенциал Ан Джэюна, охотно заключали контракт за \$500.

"Ну, \$500 — это, наверное, цена жевательной резинки по сравнению с деньгами, используемыми этими крупными медиа-компаниями".

Сверх того, есть еще один сектор, который признал Ан Джэюна.

"Они хотят вставить свои спонсорские логотипы на 3 моих видео за \$70.000 долларов...".

Это были спонсоры.

Ан Джэюн уже получил ряд спонсорских контрактов. Однако, большинство из них были спонсоры, которые пытались заключить договор с Ан Джэюном по дешевке, прежде чем он получил большой. Был даже один, который предложил трехлетний контракт за \$3000.

Однако теперь все было иначе.

Этот конкретный спонсор хотел всего три видео. 3 видео будет включать видео "Вальс" и два будущих видео. Они были готовы внести \$70.000, если их логотип будет вставлен в видео!

Конечно, там было дополнительное условие. Это должен быть эксклюзивный контракт, по которому только их логотип будет вставлен в видео.

"Условия хорошие".

Это был эксклюзивный контракт, но это необязательно плохо. Договор касался количества видео, а не времени, когда он будет привязан к контракту. Ан Джэюну нужно будет поставить логотип в двух своих будущих видео, и договор придет к концу.

"Спонсор лучше".

Дело в том, что сделало эту сделку намного привлекательнее для него то, что этот спонсорский контракт был предложен VV Enterprise.

VV был акронимом для виртуального видео. Это была компания с передовыми технологиями в производстве видео виртуальной реальности.

Видео виртуальной реальности можно просмотреть с помощью VR машины. Это не простой фильм, где один рассматривает кино в качестве третьего лица. Это не 2D фильм. Можно наслаждаться фильмом от лица главного героя или с неожиданных точек обзора.

VV обладали передовыми технологиями, и они любили квалифицированных геймеров виртуальной реальности. В основном, они были похожи на спортивных звезд маркетинговых компаний сродни Nike и Adidas.

Тот факт, что VV предлагали ему контракт, означало, что они высоко оценили Ан Джэюна!

Не было никаких причин, чтобы отказаться от этого контракта.

"Я подпишу контракт с VV".

Он имел авторские выплаты, пожертвования, доходы от рекламы, а теперь и спонсорский контракт!

После окончания своих расчетов, Ан Джэюн стер неприглядную улыбку со своего лица, и выдохнул.

— Ух-ух...

Всего пару дней назад он беспокоился, что денег на еду не хватает. Кто мог предположить, что может произойти такой поворот событий?

В некотором смысле, он ускользнул.

Ан Джэюн вздохнул, и радостно подумал о роскошной вещи, которую он хотел бы купить.

"Я пойду завтра на рынок. Я куплю шею свинины для кимчи-ччигэ*. Я также куплю"

пару банок Спэм**".

Ан Джэюн собирался покупать множество предметов роскоши.

"Кроме того, при единовременной выплате суммы после договора со спонсором... Да, я соберу ингредиенты, и я сделаю индивидуальную униформу. Это будет выглядеть круто, если все мои скелеты будут носить одинаковую одежду".

Конечно, они должны быть одеты по-настоящему роскошно.

...

Десять Скелетов воинов носили костюмы, сделанные из шкуры какого-то примитивного зверя. Одежда была сделана из лохматого меха. Каждый из Скелетов воинов носил Костяной шлем, и у всех были одинаковые мечи в руках. Серого цвета меховая одежда глянцево блестела. Это выглядело почти так, как если бы мех был мокрым.

...Кух-хухнг, кух-хуухнг!..

Группа Скелетов воинов окружила Чёрную Гончую.

Чёрный пес был на привязи, и гавкал без остановки. Он оглядел окружающих.

В его лае было столько убийственных намерений, что нормальный человек неосознанно шагнул бы назад. Это был ужасающе.

Однако Скелеты воины были не люди, поэтому они не сдвинулись с места ни на дюйм. Они начали медленно смыкать круг.

Как окружение замкнулось, чёрный пес, должно быть, почувствовал, что задыхается. Чёрная Гончая прыгнула как на пружине.

...Тах-ахт!..

Покрыв расстояние между ними одним прыжком, чёрный пес немедленно вгрызся в плечо ближайшего Скелета воина.

...КВА-йик!..

Тело Скелета воина сделало звук, который напоминал хруст раскушенного леденца.

Невероятный случай произошел после этого. Свирепый пес, который никогда не отпускал то, что он укусил, выплюнул Скелета воина.

[Чёрный пес был отравлен ядом Ядовитой Норки].

Это было действие яда Ядовитой Норки.

Ядовитая Норка.

Это было милое имя, поэтому некоторые люди ошибочно принимают его за милого монстра. В действительности, это был волосатый монстр высотой более 5 метров. Он выглядел, как снежный человек. Это был Босс 110 уровня, и его особенностью был густой ядовитый мех, покрывавший все тело. Именно поэтому он был назван Ядовитая Норка.

Защитные элементы были сделаны из ингредиентов, собранных с Ядовитой Норки, и они имели специальный эффект отравления всякого, кто к ним прикоснется.

Яд Ядовитой Норки имел редкий аномальный эффект.

Паралич пяти чувств!

Когда кто-то получал отравление ядом Ядовитой Норки, работа пяти органов чувств временно ухудшалась.

"Дорогое удовольствие!".

Чёрная Гончая с ослабленными пятью чувствами тупо направилась к Хурокану.

...Хууунг!..

Хурокан взмахнул мечом, и Чёрный пес перехватил его пастью.

...КВА-жиийик!..

Черный пес пожевал меч Хурокана, как будто это была кость.

Хурокан приложил силу к своему мечу, как будто он пытался протолкнуть его Черной Гончей в рот. Однако Черная Гончая не отступала и сопротивлялась.

Это была битва силы против силы.

В конце концов, Хурокан уступил.

Тело Хурокана двигалось назад. Даже если Хурокан был Некромантом силового типа, он не смог бы победить в плане силы монстра на 130 уровне.

В это время начал движение Скелет рыцарь.

На противоположной стороне от Хурокана, Скелет рыцарь готовился. Он не упустил золотой возможности, созданной его хозяином.

Он поразил Чёрную Гончую мечом, поднятым перед собой. Он использовал меч как копье, и меч глубоко вошел в тело Гончей.

[Черная Гончая попала под Проклятие Демона], [Черная Гончая попала под Проклятие Замедления], [Черная Гончая попала под действие Разъедающего Духа], [Черная Гончая попала под Проклятие Замедления].

В мгновение ока, четыре проклятия повисли на Чёрной Гончей от удара меча Скелета рыцаря.

Когда Проклятия активировались, Хурокан, наконец, полностью остановился. В тоже время, зажатый в зубах монстра меч Хурокана начал трястись. Шло время, его начало трясти сильнее.

В конце концов, Хурокан крошил зубы Черной Гончей, открывая её пасть.

ПУ-хвахт!

Меч Хурокана заставил пасть Гончей открыться шире.

...Кух-хухнг, кух-хуухнг!..

Черная Гончая кривилась от боли, а её пасть была вынуждена открыться. В этот момент Скелет рыцарь снова воткнул свой меч в тело Черной Гончей.

...КВА-жиийк!..

Он надрезал плоть, и раздался звук ломающихся костей.

...Пуухк, пуухк!..

Затем все Скелеты воины ударили своими мечами. Черная Гончая билась в конвульсиях.

Скелет рыцарь и Скелеты воины отшатнулись, чтобы не попасть под бьющееся тело.

...Кух-РОО-РОО!..

После того, как судороги прекратились, Чёрная Гончая посмотрела на окружающих её врагов.

— Ты будешь сотой из подобных тебе тварей.

— Как я и обещал раньше, я вас всех изведу.

...

[Ваш уровень вырос].

[Вы получили Титул "Охотник на Чёрных Гончих"].

[Вы получили Титул "Начинающий охотник Великой горы Уругал"].

Когда уровень повысился, Хурокан посмотрел на окружающих.

Скелеты воины носили одинаковые меховые одежды. Они выглядели внушительными, глядя на Хурокана.

"Они выглядят действительно здорово".

Хурокан был более доволен зрелищем, чем поднятием уровня.

Это стоило того, чтобы потратить на них много денег.

Скелеты были не его девушки, но он чувствовал себя удовлетворенным, одарив их норковыми шубами. Он был, наверное, единственным человеком на земле, кто чувствовал такое.

Конечно, Хурокан был удовлетворен. Он приобрел ингредиенты Ядовитой Норки для изготовления этих предметов, и эти предметы были лучше, чем ожидалось. Он был доволен действием яда. Паралич пяти чувств оказался наиболее эффективным в борьбе с Агро монстров.

Именно поэтому Хурокану удалось быстро поднять уровень на входе Великой горы Уругал.

Он получил Титул. Титул "Охотник на Чёрных Гончих" увеличил его выносливость на 10 очков. А "Начинающий охотник Великой горы Уругал" увеличил его классовые статки на 10 очков. Оба они были великими Титулами. Это была одна из причин, почему он решил охотиться на Великой горе Уругал. Он хотел получить Титулы.

Если кто имел возможность охотиться на Великой Уругал горе: можно заработать много Титулов. Это было хранилище для заголовков.

"Если бы я мог себе это позволить, я хотел бы остаться здесь, пока не достигну уровня 130, но..."

Хурокан взглянул на пик Великой горы Уругал. Вход в горный хребет Уругал был действительно хорошим местом для охоты. Там не так много пользователей, которые действовали в этом районе, поэтому было не так много конкурентов. Монстры, которые появились здесь, были разнообразны по сравнению с другими регионами. Кроме того, людям нравилось смотреть видео охоты на монстров этого места.

Обычно, он бы повышал уровень здесь, насколько это возможно.

"Квест более важен".

Однако, еще не время.

Хурокан еще раз проверил содержимое Квеста, которое он получил от Майюнга.

[Проклятое Место]

— Ранг Квеста: Редкий

— Ограничение по уровню: Уровень 120.

— Содержание: Осквернённый Соратник. Пожалуйста, выполните задание Ивана "Проклятое Место" вместо него.

— Награда за Квест: Книга Умения.

Это был Квест, который был дан ему Майюнгом, когда он получил меч Ивана и ожерелье Осквернённого Разрушителя.

Он должен был достигнуть уровня 120 для продвижения в этом Квесте, поэтому он сделал поднятие уровней своим наивысшим приоритетом. Честно говоря, если бы у него не было никаких ограничений, то он бы сразу двинулся в сторону Проклятого Места.

Однако Хурокан посвятил время охоте, чтобы достичь 120 уровня, так он дал своим конкурентам достаточно времени, чтобы быть в состоянии догнать его.

"Прогресс "Штормовых Охотников" держится за семью печатями, поэтому я понятия не имею, как далеко... Я должен признать, что я могу потерять место фаворита в будущем".

Это было особенно верно для этой ветки Квеста, так как его конкурентом была Гильдия "Штормовых охотников".

Он дал им достаточно времени, чтобы быть в состоянии догнать его. В основном, он

мог только предполагать, где они могли бы превзойти его. Может быть, Гильдия "Штормовых охотников" также получила Квест "Проклятое Место", и они могут выполнять его прямо сейчас. Если ему не повезёт, он может даже пересечься со "Штормовыми охотниками" при выполнении Квеста.

Даже если он не сталкивался с ними, каждый будет стараться накинуть на него удавку. Это было неизбежно.

Мир устроен таким образом. Когда ты поднимаешься выше — сталкиваешься с жестоким ветром. Если он задался целью стать лучшим, он должен был преодолеть эти препятствия.

Благодаря записи большого хита под названием "Вальс", Ан Джэюну удалось активно укрепить свои силы. Он оснастил 2 °Скелетов редкими предметами, и он передал свой Кривой меч Золотого богомола Скелету рыцарю.

Уже ясно была видна цель.

Хурока быстро сокращает расстояние между ним и лидирующей группой. Когда он сократит расстояние и обойдёт их, он откроет бутылку шампанского.

Другими словами, он должен был пройти долгий путь прежде, чем он успеет откупорить бутылку шампанского.

Выражение лица Хурокана превратилось в холодную маску.

* (П.П.: Кмичхи-ччигэ — вариант ччигэ или рагу по-корейски, приготовленное из кимчхи и других ингредиентов, таких как зелёный лук, лук репчатый, нарезанный кубиками тофу, свинина и морепродукты, хотя свинина и морепродукты, как правило, не используются совместно. Кимчхи-ччигэ — типичный ччигэ в Корее.

**Аббревиатура от англ. Shoulder of Pork and hAM — "свиные лопатки и окорока", а по другим данным, от англ. SPiced hAM- "ветчина со специями".

[Хурока].

— Уровень: 122

— Класс: Некромант.

— Титулов: 66.

— Статы: Сила (1351), Выносливость (598), Интеллект (789), Магическая Сила (883).

Он проверял свою статистику через окно голограммы, и одна сторона его губ скривилась. Он нахмурился, как будто он был расстроен. На первый взгляд, можно было бы сказать, что что-то омрачало его настроение.

Хурока направился к лесистой местности, продолжая хмуриться. Хурока начал движение между стволами деревьев, и, внезапно исчез.

Это произошло через 10 секунд после исчезновения Хурокана.

— Эээ? Где он?

— Что? Разве он не был здесь минуту назад? Почему мы не видим его?

— Ищите тщательно! Он был здесь минуту назад!

Три игрока начали искать в том месте, где пропал Хурока.

Двое из игроков были в доспехах, а один игрок был одет в одежду священника. Это была пати, созданная из двух Мечников и Священника.

Они не носили особо дорогих предметов. Это была смесь предметов редкого и нормального ранга. Не было системы в предметах, которые на них были одеты. Это особенно актуально для доспехов. Два игрока выглядели неприглядно в своих доспехах.

Хурокан смотрел на игроков с ветки дерева, и у него на лице играла неприятная улыбка. Продолжая улыбаться, Хурокан достал из кармана горсть ядер скелетов, и бросил их на землю.

...Туук-туук-туук!..

Ядра скелетов сыпались градом, и один из них ударил в шлем игрока.

...Туунг!..

Лёгкий удар по шлему.

— А?

Глухой звук раздался от его шлема, и Игрок поднял голову вверх в замешательстве. Когда он посмотрел вверх, он увидел большой объект, падающий с неба. Это было все, что он успел увидеть.

...Пуук!..

Белый меч пробил шлем, войдя между глаз пользователя. Конечно, он не увидел удара мечом.

— Эээ. Какого черта?

Это звучало, как если бы Игрок попал в аварию вместо того, чтобы подвергнуться нападению. Слова, раздавшиеся из его рта, были такими, словно просто случился казус.

Непосредственно подвергшийся нападению человек не отреагировал должным образом. Однако два его спутника проявили соответствующую реакцию.

— Это Хахве Маска!

— Дерьмо!

Сопровождаемые криками, один из двух оставшихся членов партии взмахнул мечом в сторону Хурокана. Хурокан только что приземлился на землю, и его меч все еще был воткнут между глаз Игрока.

...Швииик!..

Хурокан легко избежал горизонтального удара мечом. Нападение было не таким быстрым, и неумелым в плане техники. Кроме того, он не использовал каких-либо навыков. Для Хурокана, атака была похожа на детскую игру.

Меч, промахнувшись своей цели, сразу же ударил другого члена партии, который стоял рядом с Хуроканом.

...Ггаахнг!..

Это была шутка меч, но Игрок, который нанёс удар мечом, имел приличный стат силы. Удар мечом немедленно пробил брешь в броне его товарища.

— Ох-ахк!

Ослепленный Игрок, наконец-то, отреагировал, как подобает ситуации.

— Я... Я сожалею!

— Сожалеешь? Какого черта ты напал на меня? Что происходит?

— Хахве Маска был прямо над нашими головами!

— На самом деле? Где он сейчас?

— Он рядом с тобой!

— Что?

Ослепленный Игрок испугался, и он начал проявлять бдительность в отношении своих окружающих. Конечно, он был в состоянии слепоты, поэтому он ничего не видел.

— Лечение! Кто-нибудь, вылечите меня!

— Да. Правильно!

Хурокан уставился на их выходки, находясь в нескольких шагах.

Сцена с участием этой группы отребья Хурокана не позабавила. Она на самом деле ввергла его в печаль.

Эти трое воспользовались тем, что Хурокан их разглядывал. Они получили короткую передышку, и воспользовались ею для переформирования. Потом они прокричали Хурокану.

— Хурокан! Мы бросаем тебе вызов!

Хурокан не ответил на их выкрик. Он даже не встал в боевую позицию.

Скелеты воины, которые уже сформировались, пришли в движение вместо Хурокана.

— Эээ? Э-э!

Ситуация уже подошла к концу. Пять Скелетов воинов носили доспехи из меха Ядовитой Норки, и монстры были слишком сильны для расправы над тремя никудышними людьми.

Хурокану даже не пришлось участвовать в сражении. Оно того не стоит, и ситуация разрешилась сама собой самым тупым образом. Хурокан отрезал наручные часы у трупов игроков. Он, брюзжа, пробормотал про себя.

— Это десятая группа.

Просмотр его видео "Вальс" прорвал 70-миллионную отметку. И счётчик не показывал никаких признаков замедления. В настоящее время волновой эффект, вызванный видео, становится больше.

Словно снежный ком, катившийся по снежному склону.

Видео "Вальс" стало большим хитом, и конечно, оно было упомянуто в СМИ. Внимание СМИ вновь сосредоточило интерес публики на видео. Что создало ещё один виток интереса.

В этом процессе, стоимость Хахве Маски, естественно, выросла, и когда его стоимость выросла, количество групп, охотящихся за его головой, увеличилась.

Конечно, никто не дал бы награду за убийство Хурокана. "Полководец" не имеет такой системы.

Все-таки, должна же быть какая-то логика в этой игре. Почему так много людей пытается поймать Хурокана? В настоящее время, Хурокан не считал ситуацию подозрительной. Он просто считает ее неблагоприятной.

"Появилось очень много странных ублюдков, которые хотят драться со мной".

В прошлом, он бы порадовался часам, которые сами упали к его ногам. Он бы отрезал запястья игроков, и он счел бы их часы жертвованием.

Большое спасибо!

Он бы поблагодарил их.

Однако, нынешний Хурокан не тот Хурокан, что был в прошлом.

"Они думают, что я играю по-честному? Что происходит?"

В настоящее время, Хурокан не мог получить большую прибыль, принимая часы от посредственных игроков. Было бы более полезным, если он мог бы убить еще одного монстра, чем тратить свое время на этих игроков.

Кроме того, тот факт, что посредственные игроки нацелились на Хурокана, давало ему доказательство того, что его рассматривают как легкую мишень.

Конечно, это не так, если не было никаких причин для этого, чтобы быть правдой. Во-первых, о принадлежности Хурокана к какой-нибудь Гильдии не было официально известно. Он был независимым.

Тот факт, что он был независим, означало, что игрокам не придется беспокоиться о

возможной ответной реакции.

Даже если Хурокан был удивителен, он был соло в этой игре. Для игроков в "Полководца", высокая награда за его голову была главным козырем.

Не было ничего, что могло бы победить огромное число игроков!

Этот закон сродни закону всемирного тяготения игроков "Полководца".

По мнению игроков "Полководца", Хурокан был кем-то, кто может быть убит, если прижать его численным преимуществом.

Большой проблемой для Хурокана было и то, что была и другая фракция, которая думала таким же образом, как обычные игроки.

Гильдии!

Другие группы смотрели свысока на Хурокана больше, чем на других игроков.

"Если я продолжу здесь оставаться, я попаду в собачью свару, и я могу быть пристрелен как собака".

Он был в опасности.

Он может пробиться здесь, и он может создать оплот для себя. С другой стороны, если он будет тратить свое время здесь, он не сможет сократить разрыв между ним и лидерами. Он бы застрял, не имея возможности улучшить свое положение.

Хурокан был хорошо осведомлен об опасности, вот почему он был не в лучшем настроении.

Хурокан с кислым выражением на лице достал камень. Он расплавил камень с помощью Лепки глины. Когда расплавленный камень достиг пола, он немедленно превратился в Длинноногую Ящерицу Голема.

Хурокан проехался на спине ящера. Он сказал, уперевшись в бок ящера.

— Режим поездки, пункт назначения — замок Миссандра.

После получения приказа, Ящерица Голем быстро побежала. Хурокан открыл окно голограммы и прокрутил видео.

— В настоящее время мы вступаем во вторую фазу. Потерь пока нет. Существует 98 % вероятность, что наш план удастся.

Это было видео рейда на Босса от "Штормовых охотников".

Игроки "Полководца" смотрели видео успешного Рейда, они пересматривали его для того, чтобы лучше подготовиться. Невозможно научиться всему через реальный опыт.

"Я должен хорошо это изучить".

Конечно, он должен был сделать больше, чтобы стать сильнее.

"Если я продвинусь в Квесте основной сюжетной линии, я смогу набрать много Уникальных Предметов Хроники".

Если он хотел стать сильным в "Полководце", ему необходимы предметы с мощными возможностями.

— Я должен заложить фундамент, так я смогу подняться до уровня Ранговых Игроков.

Ему пришлось заложить эти основы, чтобы он мог стать по-настоящему сильным, по мере поднятия уровня.

"Осталось не так много. Когда уровень поднимется до Рангового, я скручу всех, кто осмелился прикоснуться ко мне, в том числе и Гильдии. Я оттяпаю их руки и шеи".

Хурокан знал лучше, чем кто-либо о том, как он мог оправиться от нынешних трудностей.

Хурокан направился в сторону Проклятого Домена.

Аполлон был тучен телом, которое было обтянуто носимыми им доспехами. К нему подошел Игрок в мантии.

— Хахве Маска движется на юго-восток...

— Это так?

— Пока он перемещался, он покрошил огромное количество игроков.

— Это так?

Ответ Аполлона был очень коротким. Когда он услышал ответ Аполлона, Игрок с именем Цзян осторожно поднял вопрос.

— Так почему мы должны уделять так много внимания на Хахве Маске?

Цзян стал офицером Гильдии "Аполлона", чтобы он мог получать крохи со стола Аполлона. По правде говоря, его не волновало, что делал Аполлон, если он будет продолжать получать эти крохи. Другие офицеры не обсуждали решения Аполлона. Они просто делали то, что он просил, тогда они могли делать всё, что хотели за его спиной.

Однако было трудно понять это решение Аполлона. Он не мог сдержать свое любопытство. Именно поэтому Цзян задал свой вопрос. Кроме того, Цзян был первым среди членов исполнительного комитета Гильдии "Аполлона", кто задал Аполлону этот вопрос.

Аполлон открыл свои узкие глаза, услышав вопрос Цзяна. Если бы кто-то увидел его сейчас, мог бы подумать, что его глаза так и остались закрытыми.

Цзян продолжил, поясняя свои слова.

— Чтобы быть правдивым, Хахве Маска убил наших членов Гильдии. Однако это не было достаточно вопиющим преступлением, чтобы вложить столько ресурсов для мести? Это особенно верно, если учесть количество денег, которые мы вложили в этот инцидент на Красном озере... Это была крупная сумма денег, но какую выгоду мы получим?

— Хууун.

Аполлон испустил громкое фырканье на его слова. Фырканье Аполлон сопровождал словами, объясняющими то, что было внутри его разума. Это было впервые, когда он так сделал.

— Мне плевать на ублюдков, вроде Хахве Маски, которые светят мгновение.

Глаза Цзян сузились.

Аполлон был жадной и злопамятной свиньёй. Но интеллект его не на уровне свиньи.

Он был способен работать головой.

Нет, он мог придумывать хитрые ходы, когда это необходимо. В нём было много алчности и одержимости. Это было сродни голоду свиньи с едой, стоящей перед ней. Свиньи иногда придумывали гениальные идеи, чтобы добраться до еды.

Кажется, в этот момент, Аполлону на ум пришла гениальная идея.

— Слушай меня внимательно, Цзян. В настоящее время, мы имеем власть над Хех-бибином.

Цзян кивнул головой.

Аполлон заключил с Хех-бибином договор на охоту за Хахве Маской, и Хех-бибин провалился. Но самое смешное, что Хахве Маска не знал, что Хех-бибин и "Большая улыбка" были нацелены на него. Однако Аполлон знал правду.

Кроме того, оружие, которое было заимствовано у "Большой улыбки", использовалось для охоты на Хахве Маску. Хахве Маска также не знал об этом. Аполлон был единственным, кто знал об этом.

Это были слабые точки Хех-бибина.

— Кроме того, "Большая улыбка" сейчас не в лучшем состоянии. Не так ли?

— Это правда.

Кроме того, Гильдия "Большая улыбка" не была на хорошем счету среди 30 великих Гильдий. Недавно они получили некоторую передышку, но это было не так, как если бы они заключили официальное перемирие с "Тройным крылом". Было много причин полагать, что рано или поздно война продолжится.

У "Большой улыбки" был один значимый недостаток.

Им не хватало убийственного контента.

Гильдии, которые боролись за первые места среди 30 ТОП Гильдий, имели уникальное содержание. Это был их конёк.

Гильдии вроде "Красных Буйволов" и "Штормовых охотников" показывали подавляющие навыки в рейдах. Гильдия "Гидра" показала сверхъестественную способность двигаться вперед по основной сюжетной линии, и каких-либо Квестов, связанных с ним. В случае Гильдии "Чистильщиков", у них был уникальный контент под названием Зачистка монстров.

Однако с Гильдией "Большая улыбка" было немного по-другому. Они были большой Гильдией, но они не имели ничего хорошего.

Говоря честно, если бы они не были Гильдией, созданной в основном для китайских игроков, они бы не попали в 30 ТОП Гильдий. Рынок под названием Китай поднял их до их текущего состояния.

Собственно, они не могли выйти из этого собственными усилиями. Если они не могут выбраться из своих бед с помощью собственных усилий, то они могли это сделать под воздействием внешних сил.

— Возможно?

Подумал Цзян, когда он услышал эту историю.

— Да. Я не претендую на объедки, как Хахве Маска. Я хочу место в правлении Гильдии "Большой улыбки". Это то, что я хочу.

Аполлон засмеялся.

— Я уже закончил переговоры с Бруксом. Брукс сейчас будет присматривать за моей спиной.

Аполлон стремился к управленческой должности внутри "Большой улыбки". Кроме того, он одержал победу над одним из руководителей "Большой улыбки". Если Аполлон выполнит определенные условия, Брукс был готов привести Аполлона в Гильдию "Большой улыбки". С точки зрения Брукса, не было никаких препятствий иметь дружественные отношения с Аполлоном, у которого была хорошая "крыша".

Проблема была в том, что Брукс вызвал войну между "Тройным крылом" и "Большой улыбкой". Это, в свою очередь, ослабило Брукса, но с другой стороны, он взлетел, благодаря Хех-бибину.

В такой ситуации, что если бы он знал о слабых точках Хех-бибина?

Цзян был впечатлен.

"Его голова работает очень хорошо в определенных ситуациях".

Он думал, что Аполлон заботился только о наживе и деньгах. Он никогда не ожидал, что он придумал такой план.

В тоже время, жадность поднялась внутри Цзяна.

"Хорошо, что я спросил его об этом. Это возможность получить джек-пот".

Если Аполлон мог стать руководителем Гильдии "Большой улыбки", Гильдия "Аполлона" будет поглощена Гильдией "Большой улыбки". Исполнительные члены Гильдии "Аполлона" будут довольно хорошо пристроены внутри Гильдии "Большой улыбки".

Если кто-то получает преференции от одной из 30 ТОП Гильдий, это было сродни перехода от гражданина до благородного сословия в средние века.

Цзян опустил голову.

— Как и ожидалось от нашего Главы Гильдии, масштаб планов, которые Вы строите совершенно на другом уровне. Я думал, Вы пытались поймать такую мышь, как Хахве Маска. А Вы планировали использовать мышь в качестве приманки, чтобы поймать кита.

— Да. Такой человек, как я, должен ловить китов вместо мелкой рыбы. Не так ли?

— Вы правы.

Он тут же выдал лесть.

Аполлон явил на своём лице щедрую улыбку, когда он услышал лесть Цзяня.

Хурокан пристально смотрел на большую каменную глыбу. На первый взгляд, она не представляла собой ничего особенного. По правде говоря, ничем особенным она и не была.

Тук тук!

Хурокан вырыл небольшую яму в земле рядом с глыбой. Сама по себе, она не имела никакой ценности, если бы под ней не находилась Ингредиентная монета.

"Ессс".

Хурокан, прищёлкивая языком, разглядывал находку. В тот же момент выражение его лица стало кислым.

"В конце концов, я вернулся в тоже место".

Он убрал Ингредиентную монету в карман, закрыл глаза и сжал губы.

"Такого расклада я точно не ожидал".

Хурокан знал, где находится Проклятое место. Это было важной частью сценария Квеста, поэтому он не мог не знать этого.

Оно находилось к юго-востоку от замка Мизандры, вблизи горы Рикки. Сквозь гору проходила извилистая дорога. Потом озеро Инуэ, которое надо было пересечь. После всего этого он достиг границы Проклятого места.

Тот, кто умеет ориентироваться в местности и определять местоположение чего-либо в "Полководце", считается таким же опытным, как штурман.

Тем не менее, сейчас он шёл по кругу. Он даже не прошёл мимо горы Рикки.

"Я понятия не имел, что Барьер всё ещё действует".

Это было действительно неожиданно.

Зона Барьера.

Никто из пользователей не мог преодолеть эту зону, и сейчас она встала на пути Хурокана.

Зона Барьера располагалась за горой Рикки, и Хурокан уже знал, что Барьер не рассеян. Это можно было легко узнать, сделав парочку интернет запросов.

Тем не менее, он никогда не думал, что столкнётся с этой проблемой.

"Я получил Квест, а Барьер всё ещё действует... Беда".

Хурокан получил основной сценарий Квеста. В большинстве случаев, это действовало как ключ к растворению Барьера. Поэтому Хурокана и не тревожила эта зона. Он больше беспокоился о том, чтобы добраться до Проклятого места раньше всех остальных. Он хотел

попасть туда первым и полакомиться самыми "вкусными" Титулами.

"Какие-то ублюдки вечно преграждают мне путь, теперь ещё и это..."

Разумеется, ситуация несла с собой не только негатив.

С другой стороны, это было хорошей новостью для Хурокана.

"Тот факт, что Зона Барьера всё ещё действовала, означает, что Проклятое место по-прежнему не тронут... Это означает, что "Штормовые охотники" ещё не достигли этого места, или же продвигались другим путём... Мне это нравится".

Теперь Гильдия "Штормовых охотников" потеряла возможность получить тот же Квест для поисков Проклятого места. Теперь они не опередят Хурокана — это было очень хорошей новостью для него.

"Замечательно!".

Хурокана отпустили дурные мысли, и он взял ситуацию в руки.

Он определил свою следующую задачу. Рассеять Барьер. Он не мог этого сделать силой.

"На настоящий момент в замке Мизандры почти никого нет. Я уверен, что многие побросали свои Квесты незаконченными..."

Хурокан обернулся. Для начала ему стоило вернуться в замок Мизандры.

Хххххх?

Было ощущение, что кто-то ждал, когда Хурокан обернётся.

Хррррррхххх, оххррр!

Это был человек-волк, стоящий на двух ногах. Он был не похож на своих сородичей. В его руках была пара ржавых ножей.

Монстр 100 уровня под названием "Боевой Оборотень".

Среди монстров 100 уровня он был среднячком. Его было несложно убить, стоило лишь немного напрячься.

Их было четверо. Этого слишком много, чтобы с ними можно было так просто справиться одному.

Однако Хурокан даже не вытащил свой меч. Он даже бровью не повёл, когда они появились.

Вместо этого он дважды щёлкнул пальцами.

Это заставило его Скелетов воинов выйти из режима ожидания и перейти в боевую готовность. Они вышли из-за спин Боевых Оборотней. Скелеты держали в руках Позолоченные мечи.

Кхаааагггг!

Не ожидая появления Скелетов, Оборотни резко обернулись.

Сражение началось немедленно.

Кваааарххххх!

Оборотни взревели, вступая в бой. Глаза Скелетов воинов полыхали огнём, сами они были безмолвны. Уклоняясь от каждого удара Оборотней, они без промахов атаковали в ответ. Враги были повержены.

Лицо Хурокана не выражало никаких эмоций, когда он открыл окно Голограммы. Он искал дополнительную информацию.

"В замке Мизандры сейчас нет 30 топовых Гильдий. Нет даже низших. Это раздражает куда больше, чем я ожидал! Чем же я полакомлюсь?".

Хурокан вступал в битвы, чтобы приблизиться к Некроманту.

Замок Мизандры открылся для Пользователей около 2 месяцев назад.

В игровом мире 2 месяца длились почти как 2 года. За это время многие Игроки посетили замок Мизандры. Каждый из них хотел развеять Барьер, находящийся за пределами замка. По этой причине они усердно искали и разбирали Квесты.

Однако избавление от Зоны Барьера — задача не из лёгких. Многим удалось получить различные подсказки, но сам ключ так никто и не заполучил.

В подобной ситуации пользователи отступали.

"Ну что же, я просто пойду в другое место".

Сдаться.

Это был самый очевидный выход из ситуации.

Немногие пользователи готовы тратить своё время на это. К тому же, им не доставало уровня.

Положение замка Мизандры было неоднозначным.

У Игроков в этом замке была возможность получить Квесты 80 и 100 уровней. Пользователи 80 уровня усердно выполняли Квесты, отчего их уровень поднимался.

А что дальше, когда они достигнут 90 уровня?

В "Полководце" была единственная цель, которую стремились выполнить все Пользователи 90 уровня. Как можно скорее достигнуть уровня 100! Они хотели преодолеть этот рубеж. Для достижения этой цели нужно было найти хорошие охотничьи угодья. Замок едва ли являлся таким местом, поэтому там никто не задерживался.

В конечном итоге, Пользователи оставляли это место, оставляя свои Квесты незавершёнными.

Новые Пользователи повторяли действия своих предшественников.

Разумеется, ушли не все.

— Кто-нибудь хочет выполнить Квест со мной?

Зейт.

Он отличался от других Игроков. Он был одним из немногих, кто остался в замке Мизандры для прохождения своего Квеста.

Он был 91 уровня и принадлежал к классу Магов.

Как Маг, он не мог сам действовать в Зоне Барьера, для этого он и искал сподвижников в замке. Он хотел продвинуться в своем Квесте.

— Что за Квест у тебя?

— Исследовательский. Я ищу останки...

— Много опыта даёт? Награды?

— Он для исследования, поэтому опыта и наград не особо много.

— Зачем всё это?

— Что?

В конце концов, на этом этапе привлечение сподвижников и заканчивалось.

То же самое произошло и сейчас.

Для чего это всё?

Произнеся эту фразу, Пользователь отвернулся и ушёл, как будто не хотел больше видеть Зейта. Это действие было настолько холодным, что Зейт почувствовал себя униженным.

Он стиснул зубы.

"Вот дерьмо! Лучше бы выбрал себе класс фехтовальщика... По крайней мере, я мог бы выполнить свой Квест когда хочу".

Зейт посмотрел на свои часы, чтобы проверить состояние Квеста.

[Очерченные Останки].

— Ранг Квеста: Редкий.

— Необходимый уровень: 90.

— Задание: Соберите Очерченные Останки, доставьте их дезертиру Чадосу.

— Награда: Служители Чадоса.

Это был редкий Квест. Это означало, что выполнить его не так-то просто. Тем не менее, он не особо интересовал остальных, раз только Зейт за него взялся.

Любой, кто стремительно поднялся с 80 до 90 уровня, с легкостью получил бы этот Квест. Его маршрут был уже обнародован.

Есть Квест, получивший название Свидетельство. Когда он стал доступен Пользователям, они стремительно покинули эти земли, чтобы найти более плодотворные охотничьи угодья. Как будто с этим местом уже всё кончено.

У Зейта были причины не бросать этот Квест до его окончания.

"Я уверен, что именно этот Квест — ключ, который рассеет Барьер".

Много разных Игроков проходило Квесты, доступные в замке Мизандры, и каждому становился доступным именно этот.

Однако до этих самых пор его так никто и не прошёл. Зона Барьера по-прежнему оставалась закрытой. Было достаточно оснований для подозрений, что именно этот Квест — ключевой.

Оснований было достаточно, но всё же... Это лишь догадка. Зейт был так уверен в себе, ведь ему казалось, что он нашёл Чадоса.

Чадос — беглец. По каким-то причинам он всё время убегает от неудачных обстоятельств.

Чадос бежал через Зону Барьера. Зейт слышал эту историю от зрителя Додо, который охранял стены замка. Этой информации нет в Интернете. Зейт никогда и никому этого не рассказывал.

Это было основным козырем Зейта.

Он был уверен в этой информации. Нужны были лишь сподвижники.

Это было проблемой...

— Эй, смотрите, кто это? Зейт, ты?

У Зейта был недостаток, которого не имел больше никто из присутствующих.

— Ты чего, в замке всё ещё?

К нему подошли три Игрока с одинаковыми эмблемами. Это была Гильдия "Суинг".

— Я думал, тут уже ничего не осталось!

Гильдия "Суинг".

Это была средняя по численности Гильдия, примерно 300 человек. Они не принадлежали к числу топ-30 Гильдий и не были самым дном. Они — Гильдия, созданная для взаимного сотрудничества. Члены Гильдии, в основном, пользователи низкого уровня.

Более того, они были в натянутых отношениях с Зейтом.

— Что я тебе говорил? Разве ты забыл, что я разорву тебя на куски, если найду около Зоны Барьера?

— Вот странный ублюдок, мы просто спросили из любопытства!

— Дерьмо. Сукины дети!

Подобные разногласия — довольно частое явление.

В своё время они решили совместно поохотиться. Постоянно препирались, не сходились во мнениях.

— Почему ты такой дигрод?

— Прямо как твоя мамаша?

Ситуация накалялась, разгорались конфликты.

Один из таких конфликтов произошел во время охоты.

Зейт должен был помочь, но не успел, и Пользователь, выполняющий роль Танкера, был выведен из игры.

Это был несчастный случай, который возник из-за банальной ошибки, но проигравший был уверен в обратном.

Впоследствии, Зейт выглядел предателем в глазах всей Гильдии "Суинг". По этой причине Игроки находились подальше друг от друга, оставшись на территории замка Мизандры.

"Конченные засранцы. Они даже не входят в топ-30, но... Я один, поэтому эта свора каждый раз на меня набрасывается".

Зейту нужны были сподвижники. Из-за этого он всегда предлагал новым Игрокам присоединиться к нему.

"Да дело не в том. Я избегаю этих говнюков не из-за страха... Просто они смердят".

Перед глазами Зейта вдруг возник мужчина.

Чтобы избежать внимания Гильдии "Суинг", он собирался уйти, но тут же столкнулся нос к носу с другим Игроком.

У него были простенькие доспехи, лёгкий меч на талии. Создалось впечатление, что....

"Какое же у него наивное доверчивое лицо".

Пользователь выглядел так, как будто обмануть его — легче лёгкого.

В мгновение ока Зейт определил класс Игрока.

"Да это же класс фехтовальщиков!".

На первый взгляд, Пользователь — типичный фехтовальщик. Зейт рефлекторно спросил:

— Возможно, вы здесь, чтобы получить Квест?

Игрок, молча, кивнул.

— А хочешь присоединиться ко мне?

Следующие слова он сказал почти шёпотом.

— Это секрет, но Зона Барьера будет рассеяна, когда этот Квест завершится...

Зейт обычно не добавлял комментариев про Барьер. Но тот Игрок выглядел заинтересованно... Зейт чувствовал, что такой шанс ему больше не представится, поэтому забросил наживку.

Когда, по мнению Зейта, всё подействовало, Игрок взглянул на него:

— Если Барьер не рассеется после выполнения Квеста, сколько ты мне заплатишь?

— Эм... Что?

Слова Игрока не подтверждали его внешней заинтересованности. Он продолжил говорить:

— Если я помогу тебе завершить Квест, а Зона Барьера не перестанет существовать, какую компенсацию ты мне заплатишь?

Внешне он был похож на простака. Но Зейт чувствовал, что встретил человека с тигриным оскалом.

Боевой Оборотень распался на 3 куска и упал на землю. Игрок, увидевший всё это, обернулся. Его взгляд пал на магического соратника.

— Ещё раз используешь магию подобным образом, я вызову тебя на поединок.

— Я... Я сожалею.

Разговор был слишком грубым, односторонним и никак не товарищеским. Это было предупреждение. Маг поставил их обоих под угрозу.

Получив предупреждение, Зейт не рассердился, а просто принёс извинения. Хотя эта реакция совсем не подходила его темпераменту.

По правде говоря, такая реакция Зейту совсем не свойственна. Сам по себе он злой и неприятный человек. Он скорее буйный, чем спокойный. Из-за этого и возникали постоянные конфликты с Гильдией "Суинг". Если бы Зейт мог держать язык за зубами, конфликты были бы незначительными, и он бы вряд ли услышал в свой адрес:

— Будь внимательнее во время очередной охоты, сукин сын!

Тем не менее, сейчас Зейт подавил свой буйный нрав и положился на своего нового соратника.

Причина была проста.

"...Его навыки убийственны".

Нынешний партнёр Зейта был невероятно опытным. Честно говоря, Маг сомневался в правдивости всей этой ситуации.

Он не извинился бы ни перед каким другим Игроком. Но сейчас его слишком заботил его напарник.

Сначала Зейт принял его за неопытного Пользователя. Поскольку опытных не интересовало то, что он мог предложить. Этот парень, похоже, был сам по себе. Одиночкой. Зейт думал, что они с ним похожи. Откуда ему было знать, что новый соратник настолько опытный?

— Ещё одно наступление. Я заблокирую атаку, а ты будь готов использовать свою магию.

— Понял.

Благодаря опытному соратнику, Зейт продвигался в Квесте значительно быстрее.

— Не сомневайся в себе, когда будешь использовать заклинание. У тебя будет время подготовиться.

— Я понимаю. Простите мне мою прошлую ошибку.

Опытный Пользователь всегда требует, чтобы всё было идеально. Но Зейт и с этим смирился.

— Если Квест завершится, а Барьер не рассеется, твоя жизнь...

— Что?? Что ты имеешь в виду?

— А, не обращай внимания, я говорю сам с собой.

— Очевидно, что нет.

— Ты что, хочешь меня обидеть?

— Нет, нет, что вы... Оборотни! Я должен подготовиться.

Иногда партнёр Зейта подшучивал над ним. Его слова звучали пугающе, но Зейт не воспринимал их всерьёз. По крайней мере, ему очень хотелось думать, что его новый сподвижник шутит.

"Вероятно, он прикалывается. Потому что не будь это так..."

Зейт вздрогнул, глядя на то, как его партнёр бросился к Оборотню, чтобы заблокировать

атаку. Потрясающе. Он был настолько искусным, что Зейт никогда не видел, чтобы ему требовались дополнительные навыки. Пользователь выше 150 уровня, обладая уникальными предметами, мог легко завалить Оборотня.

У Зейта был опыт общения с Пользователями из разных Гильдий. Было видно, что навыки его партнёра не совсем обычные.

"Он — мой последний шанс".

С таким соратником было сложно работать.

Спустя 3 дня Квеста Зейт решил рассказать то, что скрывал.

— Должен ли я рассказать об "Очерченных Останках"?

— Ты всё это время держал рот на замке. Почему сейчас решил выговориться?

— Эта информация того стоит. Это не те сведения, которые рассказывают при первой встрече.

— Класс. Рассказывай.

Этот шаг означал, что Зейт полностью доверяет своему партнёру и показывает свою готовность закончить Квест.

— По завершении Квеста "Исследование Очерченных Останков" вы узнаете много разных фактов. Это, в основном, конечный Квест, который можно получить в замке Мизандры. Но почему его никто не хотел брать? В чем же причина? Всё просто. На этот Квест необходимо было потратить много времени. А Игроки хотят быстро повысить свой уровень и двигаться дальше. Куда более разумно сосредоточиться на своём уровне, чем на этом Квесте.

Зейт.

Он прибыл в замок Мизандры почти сразу, как его открыли для Пользователей. Он не преследовал определенную цель, попав сюда. У него не было друзей, партнёров, он не состоял в Гильдии. Всё свободное время он бесцельно бродил по окрестностям. Закончив свои приключения, он решил осесть в замке Мизандры.

Более того, он остался в замке, потому что его уровень подошёл этому месту. Это было единственной причиной остаться там.

Самым интересным для Зейта было то, что он смог получить разнообразную информацию от тех Пользователей и Гильдий, которые повстречались ему в замке. Его действия не помогали ему повысить уровень. Однако были очень эффективными при добывании различного рода информации.

Вот почему знаний Зейта было достаточно для того, чтобы использовать их чуть ли не в каждом Квесте в окрестностях замка Мизандры.

— Теперь вернемся к нашему делу. Я думаю, что мы найдем то, что нам нужно, за пределами замка.

Зейту удалось заинтересовать своего товарища.

— С чего ты взял это?

— Если вы посмотрите на НПС в замке Мизандры, то заметите, что у некоторых из них есть титулы беглеца или беженца.

— Окей. Дальше.

— Когда я продвигался через Квесты, связанные с Сообществом Подчинения, я сблизился с некоторыми НПС. Тогда же я слышал, что они повторяют одни и те же фразы. Наиболее типичным выражением было "За пределами замка...". В основном, они говорили об опасности Зоны Барьера, расположившейся неподалёку от гор.

— Возможно, местные монстры — причина их страха.

— Это НПС Сообщества Подчинения, их основная цель — подчинение монстров. Если бы дело было в монстрах, они бы обсуждали способы их отлова. Обычно их несильно беспокоит, как избежать встречи с монстрами из-за страха перед ними.

— Вижу, ты неплохо разбираешься в законах этой игры.

— Ещё бы, мужик, я тут по восемь часов в день торчу с самого момента запуска "Полководца".

— И ты всё ещё на таком уровне??

— Тут многие вещи несправедливы. По правде говоря, моя ситуация ещё более или менее нормальная. "Полководец" переполнен разными дополнительными Квестами, если не хочешь выполнять задания основного Квеста. Каждый НПС взял себе в этом замке хотя бы один из них. Я не хочу прыгать с одного охотничьего уголья на другое. Разве не глупо бросать всё на полпути ради пары-тройки единиц опыта? Что тогда за игра получится. Даже минёры так не делают.

— Мы отошли от темы.

— Ну, так вот. Вернусь к главному. Я говорил со всеми НПС в замке Мизандры. Из полученной информации я сделал вывод, что вся суть не в самом Барьере. Велика вероятность того, что она просто блокирует что-то, чтобы оно не попало в замок Мизандры.

— Так как же, по-твоему, связаны Останки и Зона Барьера?

— Очерченные Останки, упомянутые в моём Квесте, могут что-то символизировать. Это не суть. Важно то, что многие Игроки потратили много времени на устранение Зоны Барьера. Их было более чем достаточно. Но всё же, ни один из них не справился со своей задачей, всех постигло разочарование. А знаешь почему?

— Потому что всем было выгоднее повышать свой уровень.

На лице Зейта появилась таинственная улыбка после этих слов.

— Есть над чем поразмыслить. Куча перспективных Игроков тратили силы на поиски. Я могу помочь с этим. Думаешь, они не пробовали искать и охотиться одновременно? Дело вот в чём. Все они искали монстров 90-го уровня. Другими словами...

— Немногие додумались обыскать уголья более низких уровней.

— Именно. Это было их слепое пятно. Тут можно найти охотничьи уголья, на которых появляются низкоуровневые монстры. Однако никто не стал тратить время на эти уголья. Кто из низкоуровневых Игроков настолько обезумел, чтобы дойти до последней остановки в Квесте?

Зейт говорил, а его глаза сияли всё ярче и ярче.

Теперь одержимость Зейта этим Квестом была понятна. Также была понятна его уверенность в том, что он должен завершить Квест "Очерченные Останки".

Он никому этого не рассказывал до настоящего момента. По правде говоря, если бы он рассказал это кому-либо, этот "кто-то" завершил бы Квест без него. Или если бы эта информация появилась на просторах Интернета, разместивший её, получил бы высокую оценку.

Это было бы концом всего.

Зейт хотел быть ключевым героем этой истории.

Кроме того, ранее он не встречал человека, который действительно хотел ему помочь. Вот почему он держал всё в себе и не открывался никому. Зейт хотел быть главным. Как он и сказал своему соратнику, он провёл в игре слишком много времени и хотел, чтобы у него

было своё собственное достижение. Это было бы хоть какой-то отдачей за потраченные на игру деньги и время.

За всё время, проведённое в игре, было всего несколько человек, которые бы выслушали его предложение. У него впервые появился партнёр, который продержался с ним более трёх дней, даже, несмотря на его постоянные жалобы.

— Поэтому если мы отправимся в охотничьи угодья, где обитают низкоуровневые монстры, мы достигнем цели.

— Верно!

За это Зейт был благодарен. Хорошо, что ему посчастливилось встретить такого партнёра. Хоть и хорошим человеком его было трудно назвать.

— Счастливчик ты. Это первый раз, когда я раскрыл эту информацию кому-либо.

Зейту даже показалось, что его сподвижник впервые улыбнулся. Тут его настигло чувство дежавю. Словно он видел раньше эту улыбку на одной из трансляций.

Это были охотничьи земли с монстрами чуть выше 60-го уровня. Тут обитал Заражённый Оборотень. Эти угодья располагались немного в стороне от замка Мизандры, поэтому не пользовались популярностью среди Игроков. Основная проблема была в том, что нужно было пройти мимо территории с монстрами 80-го уровня, чтобы добраться до этого места. А на соседских угодьях обитали монстры, чей уровень и вовсе переваливал за 80. Везде были расположены мины. Это не было местом, в котором можно было бы комфортно охотиться. Не говоря уже о конкурентах.

Гильдия "Суинг" состояла из Игроков самых разных уровней. Чтобы помочь низкоуровневым игрокам, остальные члены Гильдии охотились в местах обитания Заражённых Оборотней.

— Эй, Зейт, что ты тут делаешь?

До появления Зейта и его партнёра проблем не было.

— Я просто мимо прохожу. Тут не задержусь.

В поле зрения Зейта появились шесть членов Гильдии. Это была группа из двух женщин и четырёх мужчин. По его спине пробежал холодок при виде их.

Его первые мысли: "Почему первыми, на кого я наткнулся здесь, были они?".

Он точно не ожидал встретить Гильдию "Суинг".

Для "Суинг" это была отличная возможность. Пользователи, которые провели много времени в замке Мизандры, знали, как много усилий приложил Зейт для продвижения в своём Квесте.

Члены Гильдии "Суинг" мыслили в одном направлении.

"Неужели Очерченные Останки здесь?"

Вот что беспокоило Зейта. По правде говоря, именно этого он и боялся. Поэтому он ни разу сюда не наведывался, хоть и подозревал, что разгадка именно здесь.

"Вот дерьмо. Из всех людей я столкнулся именно с Гильдией "Суинг"..."

Если члены гильдии поняли, что происходит, они не позволят Зейту так просто уйти.

— Вы так просто шагаете мимо? Кто дал вам разрешение пройти здесь? Это место находится в пределах юрисдикции нашей гильдии.

После этих слов Зейт сразу понял, к чему всё идёт.

"Эти ублюдки имеют общее представление о том, что происходит. Это было неизбежно. Им был интересен каждый мой шаг, хотя и поверить в мои слова не так просто".

— Не тывкайте попусту. Ни одна гильдия не может заблокировать проход кому-то по

территории. Даже 30 великих гильдий так не действуют!

— Меня не волнует, что здесь проходят обычные пользователи. Однако ты должен рассчитаться с нами, чтобы решить этот вопрос.

— За что это я должен рассчитаться?

— Один из членов нашей гильдии пострадал в игре из-за тебя. Тебе придётся платить по счетам!

Было две причины, по которым Гильдия "Суинг" ничего не сделала Зейту. Они могли только наблюдать за ним, скрипя зубами.

Во-первых, на территории замка поединки были запрещены. Были и исключения, но все они должны быть оговорены заранее.

На охотничьих угодьях можно было делать это беспрепятственно, но Зейт всегда двигался не в одиночку. А ещё он не был официально связан с какой-либо гильдией. Если кто-то решит атаковать Зейта, ему придётся иметь дело с его нынешними соратниками. Вот почему Гильдия "Суинг" отложила свои планы мести.

— Вы пытаетесь убить меня? Это ваша конечная цель?

— Ни в коем случае.

Это действительно было так. Смерть Зейта не входила в их планы. Это бы, конечно, порадовало их, просто взять и убить... Но убийство Игрока далеко не всегда решает проблему.

— Мы не агрессивная гильдия.

Гильдия "Суинг" не была "гильдией плохих манер", убийства их не интересовали.

— Нам просто нужна компенсация и ваши самые искренние извинения. Это всё.

— Да не убивал я его! Монстр его убил.

Зейта это оскорбляло, их действия были смехотворны. Он был в неважном настроении, но плохих намерений у него не было. Это был несчастный случай, только и всего. С чего бы им мстить мне за несчастный случай.

Зейт говорил всё громче, члены Гильдии "Суинг" постепенно ожесточались.

— Да что происходит?

— Кто это? Что вы, ребята, не поделили?

Женская половина гильдии отреагировала на ситуацию странным образом. Они реагировали так, будто впервые слышат об их разногласиях и не понимают, что происходит. В их голосе явно звучало раздражение.

Четверо мужчин мобилизовались, чтобы помочь дамам подняться. Это низкоуровневое охотничье угодье для этих двух женщин! Романтичный игровой жест. Со стороны это выглядело так, словно они ищут свидания с ними, пусть и внутри виртуальной реальности.

В любом случае, эти четыре Игрока всячески старались угодить этим дамам, поэтому им пришлось отвечать на их вопросы.

— Вы станете сражаться с ними?

— Зейт — игрок слабый. К тому же, его напарник... Он не выглядит так уж многообещающе. Если мы вступим в бой, то обязательно победим. Из них победители как из меня — святоша. Разве наше преимущество не очевидно?

Исход боя заранее был ясен. По крайней мере, Зейту и членам Гильдии "Суинг". Зейт стиснул зубы.

— Сколько ты хочешь?

Проиграть — худший сценарий для Зейта. Если он потерпит фиаско, Гильдия "Суинг"

воспользуется всеми собранными им подсказками и наверняка завершит его Квест. Так или иначе, выжить в этой заварушке было его основной целью в данный момент.

— Тысячи золотых будет достаточно.

— Чокнутые ублюдки.

На этот раз вместо Зейта ответил его напарник, а Зейт в замешательстве наклонил голову.

— Э-э?

— Что?

Члены Гильдии "Суинг" тоже слегка смутились.

Всё внимание было сосредоточено на соратнике Зейта. Он не был похож на того, кто смог бы произнести подобные слова. Скорее напоминал простачка, который бы дрожал от страха, произнеся что-то вроде: "Эй!".

Все были ошеломлены и стояли молча, осмысливая произошедшее. Соратник Зейта повысил голос:

— Если бы сказали, что именно вы обнаружили Замок Мизандры, это звучало бы не так глупо, как то, что вы утверждаете сейчас. Говорите, что владеете охотничьими угодьями? Чокнутые ублюдки. Я собирался пропустить ваш бред мимо ушей, сделав вид, что не услышал. Но вы продолжаете настаивать. Да вы больные.

— Да кто ты, чёрт возьми?

— Я? А толку-то, даже если я скажу? Вам нужно моё имя, домашний адрес, место и день рождения? Что вам это даст?

— ...Ты напрашиваешься на поединок?

— Драться с тобой? Тебе повторить, что было сказано пару минут назад? Тебе напомнить, кто вообще начал эту вражду? Хочешь пари на 10 тысяч золотых?

Члены Гильдии "Суинг" разинули рты. Не то, чтобы Зейт ошибался... В основном, Гильдия "Суинг" использовала своё численное преимущество для запугивания Игроков. Это правда. Единственная причина, по которой им это удавалось, это тот факт, что в игре сила и есть закон. В реальном мире с этим бы давно разбиралась полиция.

Другими словами, Гильдия "Суинг" все ещё держала власть в своих руках. Промолчать и скрыть своё возмущение, причин у них не было.

— Вот сукин сын.

"Элли и Йоз сейчас наблюдают за нами. От этого слегка неловко..."

Виол — самый высокоуровневый Игрок среди них. На настоящий момент он достиг 102 уровня.

— Ты — третья сторона в этом вопросе, но сейчас вмешиваешься в наши с Зейтом дела... Как интересно.

По правде говоря, Виол был игроком, которого здесь не должно быть. Он тут для того, чтобы отпраздновать достижение нового уровня. Он помогал пользователям низкого уровня, по ходу дела впечатляя их своими навыками и достижениями. Виол пришёл сюда хвастаться. Если быть ещё более честным, он приехал сюда, поскольку пользователь Элли вызывала у него большой интерес.

— Если ты согласен биться, давай обсудим правила. Готовь свой меч. Битва 1 на 1.

— Хорошо. Что нужно делать?

— Клади своё запястье на линию.

Выражение лица Зейта омрачилось тревогой.

— Не делай этого. Этот ублюдок уже перешагнул сотый уровень!

На лице соратника Зейта, напротив, засияла улыбка.

— Отлично. Я согласен с твоими условиями. Если я не собью тебя с ног в течение трёх минут, я буду псом Гильдии "Суинг" всю оставшуюся жизнь.

Виол держал свои эмоции под контролем, слушая провокации своего противника. Его голос звучал как обычно:

— Мы не низшая гильдия, к которой любой ублюдок, вроде тебя, может так просто присоединиться.

Виол отличался от партнёра Зейта, чей инвентарь был обычным. Как и любой Пользователь, прошедший через сотый уровень, Виол обладал довольно функциональным инвентарём. Он пытался действовать как джентльмен. У него был шлем, но он не стал его надевать, он был уверен в себе.

— Если бы твои слова услышала бы какая-нибудь дикая тварь, ты был бы мертв.

— Что?

— Подожди минутку.

После тих слов соратник Зейта нагнулся к земле, словно поднимая что-то. После чего резко встал и бросился к Виолу.

Кххххаангггг!!

Скрежет стали клинков. Виол никак не ожидал такой напористой атаки.

Пффффууууухххх!

Соратник Зейта швырнул горсть песка в лицо Виолу. Поскольку тот не надел защитный шлем, песок ударил по его глазам.

— Ч.....чтоооо, чёрт возьми?

Виол был в сильном недоумении.

Партнёр Зейта направил клинок на его переносицу.

Эта сцена была страшнее для окружающих, нежели, чем для пострадавшего Игрока.

Вот так и закончилась битва с Виолом. Он был лишен возможности увидеть своими глазами исход боя, поскольку они были заполнены песком.

Партнер Зейта поставил ногу на грудь побеждённого. Виол не был полностью уверен в том, что происходит, но он понял, что проиграл. Полностью осознав произошедшее, Виол посмурнел.

— Это конец битве 1 на 1. Я не подтверждаю свое убийство, поэтому вы можете уйти, а пока слушайте. Как насчет остальных? Ах, вы можете пройти мимо этого места. Однако вам придется заплатить пошлину в размере 100 золотых. В отличие от остальных здесь, я даю вам, парни, очень даже приемлемую цену.

Конечно, вопрос еще не был до конца решен.

Остальные три члена гильдии подняли свое оружие.

Партнер Зейта посмотрел на своих оппонентов, затем он поговорил с Зейтом.

— Эй, Зейт. Если эти парни попытаются отомстить тебе позже, это не моя вина. Согласен?

— Ты хочешь, чтобы я разрубил тебе запястье и забрал часы? Или ты хочешь сохранить запястье, отдав мне свои часы добровольно? Что ты выберешь?

— Я... я отдам их тебе.

— Раз уж я получил твои часы, что насчет платы?

— Что? Плата?

— Разве ты не хочешь уйти от меня живым? Если ты хочешь уйти от меня, тогда, конечно, я должен получить плату.

— У меня сейчас нет золота...

— Я могу взять крафтовые монеты или драгоценные камни. Если у тебя и этого нет, ты можешь взять их в долг. Разве не у тебя много друзей, у которых ты можешь попросить в долг? И вы, двое, вон там.

— Да?

— Мы, двое?

— Так как вы оба даже не думали о том, чтобы атаковать меня, я не возьму ваши часы. Вместо этого вы заплатите мне.

— М... Мы должны отдать тебе еще и деньги?

— 100 золотых — справедливая цена.

— А ты не мог бы дать нам поблажку? Мы ведь ничего не сделали.

— Пожалуйста, дай нам поблажку. Мы же женщины...

— Женщины? И что? Вы же, девушки, не назначите мне свидание только потому, что я отпущу вас, девушек. Так почему же я должен позволить вам, девушкам, сорваться с крючка?

— Если мы пойдем на свидание с тобой...

Ах, извините. Я откажусь от такого предложения. Вы обе не в моем вкусе. Может быть, кто-то другой станет вашим белым рыцарем? А? Что я имею в виду под белым рыцарем? Я спрашиваю, заплатит ли кто-нибудь из здесь присутствующих за этих дам?

Зейт не мог поверить в то, что разворачивалось на его глазах. Он растерянно наблюдал за происходящим.

"Боже мой".

Это случилось в мгновение ока.

Виол был сражен мгновенно. Кроме того, события, которые произошли после, также развернулись в мгновение ока.

В другом отряде был плохой состав участников. Там был Маг, Священник и Мечник. Отряд не был сформирован так, чтобы объединиться против одного врага. По правде говоря, в отряде был только один Мечник.

Игрок-мечник не мог оказать достойного сопротивления.

...Ках-ахнг!..

Когда два меча ударились лезвиями, меч игрока-мечника отскочил. Одновременно он потерял равновесие. Причиной тому было то, что его захлестнула характеристика Силы противника.

Конечно, когда игрока-мечника ранили в глаз, он был ослеплен. После этого он стал живым щитом. Вместо того чтобы выиграть время для Мага из своего отряда, игрок-мечник стал исполнять роль щита. Маг пролепетал только: — Ух, ух? Ух, ух! - перед тем, как был побежден. Магу отсекли ноги и руки.

Когда Маг и Мечник были побеждены, у Священника на самом деле не оставалось другого выхода.

Вот как начался предыдущий разговор.

"Никогда не думал, что стану свидетелем такого лично".

В "Полководце" можно было часто увидеть, как один человек сражается с многочисленными противниками. Это была игра. Если характеристика игрока была чрезмерно высока, он в одиночку мог сражаться с несколькими десятками человек.

Однако причина данной сложившейся ситуации не заключалась в разнице характеристик. Противник был сокрушен силой, но казалось, что что-то было по-другому. Казалось, будто что-то более сильное сокрушило их. Было бы неправильно сказать, что причина была только в разнице в силе. Была ли это разница в темпераменте? Это было то самое ощущение, которое испытывает человек, на глазах которого тигр разрывает кролика.

В этом контексте это было зрелищем, в которое сложно поверить.

Конечно, Зейт смотрел видео, похожие на то, что он видел сейчас.

"А не Хахве Маска ли он..."

Хахве Маска.

Его стиль сражения был похож на стиль Хахве Маски.

Кроме того, песочный бросок был фишкой Хахве Маски. В последнее время Хахве Маска уже не использовал песочный бросок. Однако его давним фанатам очень нравился прием "Песочный бросок" Хахве Маски. Многие стали его фанатами именно из-за этого приема.

Пока Зейт, разинув рот, наблюдал за происходящим, ситуация разрешилась.

Члены гильдии Суинг заплатили, и они ушли. Наконец, Зейт подошел к своему напарнику.

— Может быть, мне следовало попросить у них 200 золотых...

Холодок пробежал по спине Зейта, когда он услышал, что его напарник разговаривает сам с собой.

— Что будет, если Блокирующее поле не откроется после того, как Квест завершится? Я действительно должен отдать ему деньги?

К его беспокойству добавилось еще чувство тревоги за то, что произойдет.

"На самом деле это нормально так действовать? Я уверен они вернутся, чтобы отомстить".

Зейт поссорился с гильдией Суинг и все еще расплачивался за это. Гильдия Суинг не была великой гильдией, но была достаточно мощной, чтобы расправиться с одним игроком. Они совершили первое нарушение, но они были недостаточно благородны, чтобы признать, что это они были изначально неправы.

— Не беспокойся об этом. На их уровне они даже не смогут встать в очередь, чтобы встретиться со мной лицом к лицу.

Выражение лица напарника демонстрировало пренебрежение по отношению к тревогам Зейта.

— Что?

Зейт задал вопрос, но его напарник не стал пояснять свой ответ.

— В любом случае, давай поторопимся. Я не хочу без надобности ввязываться в неприятности. Кажется, противники сообразили, чем мы занимаемся.

— Ах!

Зейт, наконец, пришел в чувства.

— Да, нам нужно поторопиться.

Его напарник говорил всё правильно. Члены гильдии Суинг, которые спаслись, не были дураками. Они обратились за помощью к остальным членам гильдии. В этом районе было значительное количество представителей гильдии Суинг. Зейт лично знал более 10 членов.

Решение поторопиться было особенно актуально, так как Виол был сражен. Они точно постараются отомстить. Виол был одним из тех, чей уровень был достаточно высок среди

членов гильдии Суинг. Так бывает в любой организации, но то, как относятся к члену организации, зависит от того, как много он может ей дать.

Этого факта было достаточно, чтобы ускориться.

— Ты, наверное, его фанат?

В процессе всего этого Зейт задал вопрос, который его очень интересовал.

— Кого?

— Хахве Маски.

— Что ты имеешь в виду?

— Нет. Я просто говорю, что твой стиль сражения похож на стиль Хахве Маски. А?

Конечно, Хахве Маска — Некромант, а ты — Мечник.

Напарник Зейта только ухмыльнулся его ответу. Конечно, напарник Зейта не ответил на вопрос.

— Давай поторопимся.

Таков был ответ его напарника.

Когда играешь в "Полководца", иногда кажется, что собираешь пазл.

Именно такое ощущение было сейчас у Зейта.

Они старательно изучали охотничьи уголья, где появились Зараженные Оборотни. В процессе они нашли подсказку.

Словно с неба пролился черный дождь: на деревьях, камнях и земле были черные, похожие на чернила, следы. Кроме того, всё, что соприкасалось с черной жидкостью, пострадало. Что касается деревьев, они высохли только там, где их коснулась черная вода. Камни и земля разрушались, когда соприкасались с черной жидкостью.

Черная жидкость была источником проблемы.

"Значит, вот почему появились Зараженные Оборотни".

Кроме того, была велика вероятность того, что причина, почему появлялись Зараженные Оборотни вместо обычных Оборотней, заключалась в воздействии черной жидкости. Другими словами, вероятнее всего, это было то самое место, которое они искали.

— Давай пойдем дальше. Мы сможем провести чистку позже.

— Хорошо.

Они словно шли по хлебным крошкам, оставленным Гензель и Гретель. Зит и его напарник шли по черным меткам. Через некоторое время они нашли маленькую пещеру, скрывавшуюся среди листвы.

Более того, в пещере был Черный Скелет. Он молился, сложа руки как первосвященник

Это были Очерченные Останки.

"Вот почему никто не смог найти их. Кто бы мог подумать, что они будут здесь?"

Когда Зейт обнаружил их, в его голосе слышалось уныние, затем он немедленно опустил голову.

"Твою мать".

Он не мог не выругаться про себя.

"Я работал как собака больше двух месяцев для того, чтобы увидеть этот потрепанный Скелет...".

Он был похож на ничего не стоящий скелет. По правде говоря, кому нравятся скелеты? Скелеты всегда были зловещим символом. Тем не менее, он потратил два месяца на поиски этого Скелета.

Было очень подходяще сравнить его работу с собачьей. С точки зрения других, он, по

сути, впустую потратил два месяца. С точки зрения Зейта, казалось, что он в течение двух месяцев копал яму. Было не смешно.

Однако в тот момент он испытывал такие же эмоции, которые он испытывал, только когда начинал играть в "Полководца".

— Тем не менее, это первое место.

Никому еще не удавалось сделать это. Бесчисленное количество людей бросали этот Квест, и он был первым, кто его прошел. Он бы не стал говорить, что он занял первое место, но это был значительный для него момент.

— Спасибо.

Напарник Зейта пожал плечами, услышав слова Зейта.

— Мы можем обменяться любезностями позже. Однако я хотел бы, чтобы ты не забыл кое о чем.

— Не забыл?

— Если мы откроем этот Квест, и Блокирующее поле не исчезнет, тогда тебе придется делать такой же выбор, как и тем членам гильдии Суинг.

Зейт ухмыльнулся, услышав эти слова. Он посмеялся в ответ.

— Ты действительно странный ублюдок.

Его напарник пожал плечами. Зейт не воспринимал его слова как угрозу. Он думал, что его напарник шутит. Конечно, его напарник мог на самом деле предупредить его, но Зейту в конечном счете было все равно.

— Ладно. Если ничего не получится, я отдам тебе деньги. Я дам тебе тысячу золотых.

Пока Зейт говорил, он осторожно поднял Скелет. Когда руки Зейта дотронулись до Скелета, всё, кроме черепа обратилось в пыль.

— А? Что за черт?

— Должно быть, он разрушился.

— Э... Это означает, что мы провалили Квест?

— Так как остался только череп, это означает, что мы должны взять его. Мы должны сопроводить его туда, куда он хотел идти.

Зейт пришел в себя, когда услышал слово "сопроводить".

— А?

Это был момент, на котором их пути разошлись. Зейт испытал чувство потери.

У Зейта не было приятелей до нынешнего момента. Действительно, частично причина, почему никто не хотел играть с ним, заключалась в том, что у Зейта не было каких-либо исключительных навыков. Однако наибольшим препятствием было то, что Зейта раздражали другие игроки.

Чтобы это была за игра, если бы игрок был сосредоточен только на повышении уровня и охоте? Игрок должен был наслаждаться игрой самой по себе, тем, что это игра для него. Он не был заинтересован в охоте, словно сумасшедший, чтобы стать лучшим. Это была только небольшая часть игры для него. Она была бессмысленна.

Такая линия рассуждений не подпитывала необходимость найти приятеля.

Однако впервые он нашел Игрока, с которым он хотел играть. К сожалению, это было невозможно.

"С первого взгляда, он, эксперт, который скрыл свой уровень. Нет никакого шанса, что он бы захотел играть со мной".

Некоторое время назад до него дошло. Он понял, что его напарник не был такой

маленькой рыбёшкой, как он сам.

— Да. Давай закончим здесь.

Зейт натянул улыбку.

— Я хочу играть в игру с таким парнем.

В будущем Зейт будет известен как Человек Квестов. С этого момента всё началось.

Это всё произошло, когда Хурокан добрался до вершины Горы Рикки. Он уже практически слышал объявление.

[Вы получили титул: "Человек, покоривший вершину Горы Рикки]

Он, наконец, был на вершине.

Это означало, что Блокирующее Поле было удалено. Хурокан поднял голову, чтобы посмотреть на озеро, которое было расположено на другом склоне горы...

"Я потратил на это 3 дня".

Он должен был развеять Блокирующее Поле. Безо всякого плана он потратил 3 дня, чтобы открыть дверь.

Однако Хурокан вместо того, чтобы расстроиться, с облегчением вздохнул.

"Мне повезло, что здесь был такой парень, как Зейт".

Зейт.

Если бы его здесь не было, он бы не смог пройти Квест за три дня. Вот почему он не сказал, что впустую потратил время. На самом деле он был благодарен.

"Я действительно благодарен за этого парня".

Если бы такие игроки, как Зейт, не существовали, сколько бы времени Хурокан должен был потратить на то, чтобы рассеять Блокирующее Поле самостоятельно? Неделю? Может быть, Хурокану пришлось бы выйти из игры здесь.

"Такие парни, как он, заставляют жизнь в "Полководце" кипеть".

Зейт и такие игроки, как он, были небольшими составными частями, разбросанными по всему "Полководцу". Они хотели участвовать в небольших детализированных заданиях, поэтому игроки "Полководца" могли продвигаться вперед.

Мир был похож на часы. Есть большие и дорогие части, но нельзя заставить часы работать только с помощью этих составляющих. Маленькие части играли такую же важную роль, как и большие. Рядовые 30 гильдий определяли течение игры "Полководец", но, в конце концов, в "Полководца" играли обычные игроки.

Конечно, эта история не была важна для Хурокана.

Хурокан не заходил далеко в своих мечтаниях. Он был не в той ситуации, в которой можно позволять себе мечтать.

В сознание Хурокана закралось подозрение.

"Это не совпадает с той информацией, которую я знаю".

Проклятое место.

Хурокан знал, что это место не обладало большим значением в разделе о Безнравственном Принце Основного Квеста.

[Проклятое место — это место, где Безнравственный Принц проводил свои эксперименты. Это было место, где монстры подвергались силе Осквернения в его экспериментах. Также, это было место, где могла быть найдена подсказка относительно Безнравственного Принца].

Это было всё, что Хурокан знал о Проклятом месте.

Если бы Хурокан внимательно изучил текущую ситуацию, он бы знал, что эту стадию не

так уж и легко пройти. Это может занять некоторое время.

"Барьер".

Если сюжетная линия такова, как подозревал Зейт, то барьер был создан теми, кто сбежал из Проклятого места. На вершине всего этого Очерненные Останки, добытые Зейтом, — останки Мага, который поддерживал барьер с помощью своей магии.

Это было не простое Блокирующее Поле, созданное Системой. Было множество случаев, когда Блокирующее поле устанавливалось Сюжетной линией. Поле сражения, на котором он сражался в стенах Замка Теруб, было ярким тому примером.

Кроме того, если кто-то пересекал Блокирующее Поле, привязанное к сюжетной линии, это было довольно важной стадией с другой стороны. Например, Замороженное Королевство было напротив стены Замка Теруб.

Суть проблемы заключалась в том, что у Хурокана не было информации о той важной стадии.

"Я в этом уверен. Кто-то присвоил Проклятое Место, и эта информация никогда не распространялась".

Это означало, что игроки тех времен, до того, как Хурокан вернулся в прошлое, устранили Проклятое место и никогда не обнародовали этот факт.

"Это место, где монстры 140 уровня появляются..."

Игрок должен быть минимум 140-ого уровня, чтобы охотиться в подобных угодьях. Возможно, для этого События требуется уровень выше 140, но он никогда не слышал об этом. Существовало не так много организаций, которые могли чисто подавить целое событие.

С ним могли справиться только 30 великих гильдий и гильдия Подножек. Это означало, что велика вероятность того, что в Проклятом Месте было что-то очень вкусное. Что-то такое, что стоило прятать.

Хурокан создал свое нынешнее состояние.

"У меня нет информации".

У Хурокана не было ни малейшего представления, что может быть в Проклятом Месте.

"Кроме того, мой уровень — только в двенадцатом десятке".

Он мог отправиться в охотничье угодье 140-ого уровня, но это была для него непростая стадия.

"Мне не важно, появится ли собака или корова. Однако я уверен, это будет необычная собака или корова".

Когда такая стадия открывалась, могла появиться собака или корова. Однако это могла быть обученная служебная собака, вместо обычной. Вместо обычной коровы мог выйти бык, и Хурокан мог бы стать матадором, не имея какого-либо опыта в сражении с такими быками.

Это были горы, которые Хурокан должен был покорить в будущем.

Хурокан надел Хахве Маску и улыбнулся.

"Будет весело".

Слухи в "Полководце" разносились быстрее, чем ветер.

— Ты слышал? Блокирующее Поле над Замком Мизандры было рассеяно?

— Над чем? Как?

— Были найдены Очерненные Останки.

— Кто их нашел? Я думал, что Квест — это баг? Я думал, никто не в силах их найти?

— Его имя Зейт. Как бы то ни было, он нашел их.

Слухи в "Полководце" были легковоспламеняющимися. Фитиль зажигался мгновенно.

— Что насчет Блокирующего Поля?

— Игроки распространяют информацию, по мере того как они тщательно исследуют гору. Однако, кажется, что место кишит невероятно сильными монстрами. Самый низкий уровень монстров выше 140. Средний уровень охоты примерно 150.

— 150 уровень? Это невероятно! Держу пари, что рядовые очень интересуются этим местом.

Когда огонь очень жарко горит, иногда пламя опьяняет человека.

— Кроме того, ходит один слух. Место может быть Событием и награда — это Уникальный Предмет.

— Что?

— Вдумайся. Это место События 150 уровня, и награда — Уникальный предмет. Не означает ли это, что награда — это Уникальный предмет 150 или выше уровня?

— Уникальный предмет 150 уровня... А это не тот предмет, который был недавно продан?

— Это был Уникальный предмет 150, который был из Рейда Слизи Голубого Дракона. Это была Волшебная Палочка. Ее продали за 250 000 золотых, но продажа была недействительна. В конце концов, ее обменяли на Уникальный Защитный Набор 140 уровня.

— Это смешная цена. 250 000 золотых...

— Игрок отказался от сделки. Он сказал, что лучше он ее использует, чем будет продавать только за 250 000 золотых.

Они были опьянены последними событиями, поэтому стали говорить всякую ерунду.

Вот как ложь и слухи быстро распространяются в "Полководце".

Большой и странный... Деревья были похожи на привидения с широко расставленными руками, и, казалось, будто они кричали.

Густой голубой туман слоями лежал между деревьями. Он не столько вызывал страх, сколько предвещал беду.

Не хотелось сражаться в таком гнетущем лесу. Кроме того, монстры еще больше уменьшали это желание. Там был монстр, у которого нижняя часть туловища была как у льва, верхняя — как у орка, а голова представляла собой голову козы.

Кроме того, у этого монстра была очень ржавая алебарда. Гибрид копья и боевого топора мгновенно сворачивал голову слабому противнику.

Однако эти факторы не испугали группу, которая решила выступить против этого монстра.

Хууууух!

Это был Проклятый монстр. Его звали Вуду Химера, и атаковал он свирепо. Его странное тело выбрасывало мощные потоки энергии, и он использовал эту энергию, чтобы наносить удары своей алебардой. Алебарда не просто рассекала воздух. Она разрывала его.

Бах, бах!

Каждый раз, когда страшная атака обрушивалась на щит, звук столкновения заставлял голубоватый туман в ужасе отступать. Настолько устрашающими были удары.

Кууух! Кууух!

Кроме того, Вуду Химера издавал самый необычный крик, когда наносил каждый удар. Он звучал так, будто его крик был Проклятьем. Судя по звукам битвы, Вуду Химера издавал

такие звуки, будто он поражал ими своего противника.

Однако перед глазами предстает немного другая картина.

"В нем сила бьет через край".

На нем были черные доспехи, которые можно назвать достаточно крепкими. Он выдержал атаку Вуду Химеры, защищаясь большим черным щитом, и Танк не сдвинулся даже на дюйм. Он спокойно отражал необдуманные атаки щитом.

Это было не всё, что он делал.

Когда он отражал атаку, он двигался. Он медленно заманивал Вуду Химеру в желаемое местоположение. Его навыки поражали. Словно искусный танцор показывал студенту, как нужно двигаться в танце.

У него достаточно хорошо получалось.

Но еще лучше были навыки Мага.

— Продержись еще чуть-чуть.

Пока Танк отвлекал монстра, Маг закончил заклинание и швырнул огненный шар.

Огненный шар был размером с человека и плыл по воздуху, словно воздушный шар. Маг сделал небольшое круговое движение рукой, и огненный шар повторил движение его руки. Огненный шар обрушился на голову Вуду Химеры и задрожал, словно вот-вот взорвется.

Тем временем Маг второй рукой создавал новое заклинание. В отличие от предыдущего случая, Маг интуитивно представлял, как будет использовать это заклинание.

Огненное Копье!

Оно было 5 метров в длину и было похоже на обычное копье. Оно было простым.

Маг бросил Огненное Копье, словно метатель копья. Было сложно попасть в цель. Навыки опытного Танка предоставили Магу прекрасную возможность нанести удар в спину. Это было похоже на метание дротиков. Единственное, о чем должен был беспокоиться Маг, это сколько ударов он хочет нанести монстру. И всё.

Шуууух!

Огненное Копье вонзилось прямо в спину Вуду Химеры.

Как раз перед тем, как копье попало в цель, Маг сжал кулак, которым контролировал Огненный Воздушный Шар. Он всё идеально рассчитал.

Дрожащий огненный шар, наконец, продемонстрировал свою истинную сущность.

Пу-квах!

Огненный Шар развернулся в огромную Огненную Змею. Появилась Огненная Змея с открытым ртом и устремилась вниз с тем, чтобы укусить Химеру за голову.

Дах-сах!

Огненная Змея укусила Вуду Химеру в голову.

Пу-квах!

Огненное копье мгновенно вонзилось в спину Вуду Химеры. Маг на этом не остановился. Он сразу же обеими руками выпускал как можно больше Огненных Стрел и одновременно метал их.

Он был достаточно опытным, чтобы создать три магических заклинания в одной атаке. Было нелегко это сделать. Это был тот уровень мастерства, которым нужно обладать, чтобы стать великим Магом.

Когда большинство монстров были атакованы заклинаниями Мага, они переключили свое внимание на него и стали нападать. Агро дернулось в сторону Мага. И ничего нельзя было поделать. Если это было неизбежно, Маг должен был обрушить на монстров как можно

больше магии!

Хотя магическая атака и нанесла урон Вуду Химере, он остался жив. Пылая словно факел, он бросился на Мага.

— Ух-уух!

Маг странно улыбнулся, когда увидел, что монстр бросился к нему. В его глазах не было страха.

Когда дистанция между Магом и Вуду Химерой была около 10 метров, вперед вышла Атакующая. Атакующая в полной боевой готовности поджидала, когда монстр подойдет поближе.

Пуух!

Скрывавшимся Атакующим игроком была женщина. Как и подобает игроку-девушке, она была одета стильно, но в тоже время просто. Неплохое сочетание серебряных и черных доспехов. Казалось, что она сняла шлем специально, чтобы похвастаться длинными рыжими волосами.

В "Полководце" такие игроки, как она, входили в категорию игроков, заботящихся только о своем внешнем виде. Голова была самой важной частью тела, но они отказывались защищать ее. Это идиоты, опьяненные чувством собственного достоинства.

Однако у этой девушки-игрока было слишком много навыков, чтобы причислять ее к той категории идиотов. Вуду Химера мчался со скоростью, сравнимой со скоростью машины, едущей по шоссе. Она напала на него из засады, и ее атака была точна. Это был непростой трюк. Будет небольшим преувеличением сказать, что это было, словно сбить стрелу на лету.

Кроме того, девушка-игрок использовала Навык Стремительной Атаки, чтобы быстро передвигаться. Понятно, что разогнавшейся машиной сложнее управлять.

Когда она объединила Стремительную Атаку и Удар-Молнию, Атакующая смогла легко проткнуть мечом шкуру Вуду Химеры. Кроме того, она смогла сильно и глубоко рассечь шкуру. Создавалось впечатление, что его ранили дрелью.

Ку-ух-ух!

Вуду Химера издал ужасный визг и отлетел.

Маг покачал головой, когда увидел автокатастрофу, развернувшуюся на его глазах.

Если бы его товарищу не хватило силы, или если бы она совершила ошибку — Маг был бы тем, кто сейчас валялся бы на полу, вместо Вуду Химеры.

Несмотря на всё это, он расслабился, вместо того, чтобы удивиться. Он сказал Атакующей:

— Ты опять не надела шлем, Лили?

— Плевать.

— Когда-нибудь ты умрешь от ранения в голову. В будущем мне придется записать видео, на котором ты разобьешь себе голову.

— Ты хочешь умереть?

— Эй. Вуду Химера поднимается.

Это был монстр 140 уровня, и вид Вуду Химеры, лежащего перед ними, расслабил игроков.

Это была Семья Нупи.

Их средний уровень был равен 155. Их уровней не хватало, чтобы войти в Топ-100, но они стояли на пороге Топ-100. Им не хватало 10 уровней до Топ-100. Это была команда,

состоящая из четырех ветеранов, игравших в "Полководца" с самого его начала.

Семья Нупи была сосредоточена на обычной охоте, а не на рейдах. Им не хватало способностей, чтобы провести Рейд, но с другой стороны, по своим способностям расправляться с монстрами средних размеров они не уступали членам 30 великих Гильдий. На самом деле их знали как игроков, которые были лучше игроков 30 Гильдий. Настолько исключительными были эти игроки. Если 30 великих Гильдий повышали мастерство ведения рейдов-зачисток, то Семья Нупи повышала свое мастерство борьбы с обычными монстрами.

В тот момент заговорил Священник:

— Зловещий Глаз направляется к нам. Поспешите и заканчивайте с этим.

Члены команды изменились в лице, когда услышали эти слова. Танк снова занялся Вуду Химерой, а Маг стал готовить заклинания. Атакующая заняла наиболее подходящее место расположения.

Пока всё это происходило, среди членов группы состоялся короткий разговор.

— Зловещие Глаза. Мы не можем накопить очки из-за этих подонков. Как только у нас всё начинает получаться, появляются эти подонки...

— Когда нам дадут Квест, в котором разрешат поймать этих подонков? Мы уже неделю здесь.

— Кто-то мне рассказывал, что, чтобы получить Квест, нужно собрать определенное количество очков.

— Правда? На каком мы сейчас месте по очкам?

— На четвертом.

— Тогда это за пределами наших возможностей.

— Мы не сможем этого сделать.

Разговаривая об этом, все четверо игроков сразу же подумали об одном Игроке.

— Хахве Маска.

— Давайте просто молиться, чтобы Хахве Маска собрал нужное количество очков. Он на первом месте, и разрыв по очкам между первым и вторым местом огромный.

— Давайте стремиться ко второму месту, а не к первому. Я уверен, что награда определяется количеством очков.

Сказав это, они снова сосредоточились на своем сражении.

Когда Проклятое место открывается, начинают распространяться слухи.

Источником сегодняшнего слуха был НПС.

— Ты сегодня постарался. Если я объединю результаты твоей охоты, то за это можно дать 150 очков.

Игрок соорудил кислую мину, услышав слова Сарабо.

— У меня сегодня большой улов, и за него можно дать 175 очков?

— Это небольшой улов. Он просто выглядит как большой.

Это был Рыжебородый Сарабо.

Как подсказывает имя, это был мужчина с большой рыжей бородой. Его рост составлял 190 см, сам он был крепкого телосложения и на поясе всегда носил по мечу с обеих сторон. НПС обладал достаточным количеством навыков, чтобы легко сразить обычного игрока.

Кроме того, среди многочисленных НПС, в "Полководце" он не входил в топ-10 узнаваемых персонажей, но был в двадцатке.

Сарабо появился вскоре после того, как появилось Блокирующее Поле, и создал

Временный Город. Из Временного Города он раздавал игрокам Квесты.

По сути, это был событийный НПС!

Конечно, игроки быстро это поняли. Появление Сарабо означало, что Проклятое место было одной из стадии События. Тогда было понятно, почему с его появлением поползли эти беспочвенные слухи.

Содержание Квеста, который давал Сарабо, было достаточно простое.

— Эта локация — Проклятое место. Барьер запечатал это место до этого момента, но мощь барьера определенно ослабела. Сейчас это место открыто для публики. Вот почему Ассоциация Завоевателей планирует очистить Проклятое Место. На данный момент Место захвачено Вуду Химерами. Эти подонки не особенно сильны, но это мутировавшие монстры, которые могут использовать навык под названием Зловещий Глаз. Ассоциация Завоевателей не знает, как с ними справиться. Возможно, это очевидно, но тот, кто убьет больше всего Вуду Химер, получит награду, соответствующую количеству убитых.

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять суть. Если тебе нравится играть в "Полководца", то смысл был прост, чтобы мгновенно понять его.

Нужно было избегать схватки со Зловещими Глазами, и по сути это было началом соревнования, в котором игроки хотели посмотреть, кто сможет поймать больше всего Вуду Химер. Кроме того, самые известные команды "Полководца" сходились в этой локации. Игроки с уровнем выше 140, которые занимались охотой, а не рейдами, чтобы повисить свой уровень, приходили толпами. Игроки из Гильдии Подножек и 30 Великих Гильдий также наведывались туда. Однако эти игроки не были передовыми участниками этих Гильдий. У них в расписании было свободное время. Также появлялись и высокоуровневые игроки, находившиеся высоко в рейтинговых списках.

Это была война звезд.

В сражении звезд был один главный персонаж, чье имя блистало ярче всех.

Квонк!

Огромный Каменный Топор разрубил Вуду Химеру пополам. Топором орудовал Голем Минотавр.

Пуууух!

Скелет Рыцарь безжалостно заколол мечом упавшего Вуду Химеру. Он был облачен в по-настоящему дорогую Уникальную экипировку и орудовал невероятно дорогой Шпагой Золотого Богомола.

Пух, пух!

Два Скелета Воина, экипировка которых состояла из разнообразных Редких и Уникальных ранговых предметов, также участвовали в сражении. Они были окружены Костяной Броней, и верхнюю часть их шлемов венчал рог.

Пу-тых!

Внешность игрока с точки зрения формы была очень проста. Он был снаряжен оружием Уникальной Хроники под названием меч Айвана. Он взмахнул мечом, чтобы порубить тело Вуду Химеры.

Это был Хахве Маска.

Он являлся самой яркой звездой Проклятого Места.

[Вы получили уровень].

[Ранг Познания Скелета повышен до Ранга А].

[Навык Призыв Голема повышен до Ранга А].

[Навык Скелета Рыцаря повышен до Ранга D].

[Вы получили титул "Убийца Вуду Химер"].

"Это было словно мед. Мед!"

Он повысил свой уровень, получил титул, и ранг его навыков был повышен!

Эти три, последовавших друг за другом объявления, заставят любого "Полководца" плясать от радости. Хурокан широко улыбался.

"Это потрясающее место".

Прошло 10 дней с того момента, когда он начал охоту на Проклятом Месте. У Хурокана было преимущество на Проклятом Месте по сравнению со всеми остальными охотничьими угодьями.

Наиболее важным навыком, требуемым при охоте в пределах Проклятого Места, была подвижность. Нужно было убить как можно больше Вуду Химер, избегая при этом встречи с мутировавшими Вуду Химерами, которых называли Зловещими Глазами! Подвижность была ключевым навыком для выполнения этой задачи.

Одним из лучших атрибутов Хурокана была мобильность. Если требовалось, он мог мобилизовать все свои силы.

С другой стороны, обычная команда не могла похвастаться таким преимуществом. Атакующие были подвижны. Однако Маги, Танки и Священники не были так ловки в передвижении. Их характеристика Силы была слишком слабой. Команда должна была решать проблемы до того, как они появятся.

Хурокан мог продолжать движение, даже если возникнет какая-либо проблема. Разница была огромной.

Однако проблемы могли возникать и не возникать.

Также подспорьем служило то, что Вуду Химера был идеальным монстром для Хурокана. Вуду Химеры были сильны, но защита была их слабым местом. Если имелся такой Игрок, который мог идти напролом, их убить можно было на удивление легко.

В конце концов, от них можно было получить значительное количество опыта. Это были монстры 140 уровня, но количество опыта, полученного от Вуду Химер, было близко к количеству опыта, получаемого от монстров 150 уровня. Уровень Хурокана все еще находился в 12-ом десятке, поэтому это было огромное количество опыта.

"Наверное, вот почему они очистили его в тайне".

С другой стороны, он мог понять, почему Проклятое Место было очищено в тайне.

Был запущен Квест — Соревнование по количеству очков. Ведь чем меньше людей будет знать об этом, тем меньше конкурентов? Кроме того, это Соревнование по количеству очков, проводимое в Проклятом Месте, было невыгодно игрокам, которые были хороши в рейдах. Оно было выгодно игрокам, которые любили обычную командную охоту.

"Должно быть, я подбираюсь ближе".

Вскоре наступит конец охоте за очками. Сарабо, наверное, расскажет ему, как он сможет поохотиться на Зловещие Глаза. Тогда Награда найдет своего героя.

"Что это будет?"

Конечно, наивысшую награду получит Игрок, занявший первое место в рейтинге очков. Ее получит Хурокан!

"Я хочу что-то наподобие Книги Умений. Книга Умений!"

Затем наступил тот самый день.

"Я добрался до Проклятого Места".

— Уже?

Мягкий зеленый свет хлынул на доспехи Игрока. Он остановился на мгновение, чтобы ответить голосу, который прозвучал у него в ушах. Он смотрел на картину, открывающуюся его глазам.

Это был очень Зловещий Лес.

Игрок открыл рот, когда в течение очень небольшого промежутка времени смотрел на лес.

"Я соберу сведения о Квесте первым. Это моя основная миссия. Если получится, я уничтожу Хахве Маску".

Последовавший ответ был краток.

— Хорошо. Так держать.

"Спасибо".

После короткого разговора Игрок, облаченный в зеленые доспехи, пропал в голубом тумане.

Временный город был возведен рядом с Проклятым местом Сарабо как его собственный центр. Уровень большинства игроков, которые собираются в городе, был выше 140.

Конечно, большинство игроков, собиравшихся здесь, играли в "Полководца" со дня его создания. Это были жители "Полководца", и они проводили там по пять-шесть часов в день со дня открытия игры... Родители и друзья приличного количества игроков тыкали в них пальцем, тем самым демонстрируя свое беспокойство за них. Она говорили что-то вроде такого: "Тц, тц! Игра кормит тебя? Будет ли она тебя кормить?", а игроки продолжали играть, проводя в игре непомерное количество времени.

Вот почему все здесь хорошо знали, как работал "Полководец".

Вот почему все здесь остерегались Хурокана, но не благоговели перед ним. Он был тем, с кого нельзя было спускать глаз.

— В итоге Хахве Маска занял первое место?

— Это ерунда какая-то. Насколько мне известно, уровень Хахве Маски 130. Между мной и ним разница в 10 уровней. Кроме того, Хахве Маска охотится один. Как он смог поймать больше монстров, чем команда из четырех человек?

— А слух о том, что он ребенок из невероятно богатой семьи, это правда? Он, правда, потратил на игру миллион долларов? По крайней мере, его предметы обладают Уникальным Рангом, и даже экипировка его Скелетов уникальна... Чертов богатый ублюдок. Если он хочет похвастаться своими деньгами, пусть он делает это в другом месте!

Хурокану было хорошо известно, что о нем думали.

"Я добрался".

Его окружение следило за ним с беспокойством. Этого так долго ждали.

"Я наконец-то поравнялся с ними".

Он уже чувствовал на себе такие взгляды до того, как вернулся в прошлое. В то время ему потребовалось два года, чтобы добиться такого эффекта. Кроме того, на тот период времени он не действовал в одиночку. Он должен был атаковать в толпе, чтобы просто заставлять идущие впереди отряды опасаться его команды.

Тот темп, с которым он продвигался сейчас, служил единственным доказательством. Он сделал правильный выбор.

Всё, что было у Хурокана, он вложил в мир игры под названием "Полководец". Такое доказательство он хотел видеть относительно всего. Он хотел видеть подтверждение того,

что не ошибся. Только это утешало Хурокана, когда в его сердце просыпалась нерешительность.

"Мне несказанно повезло".

Честно говоря, эти взгляды сопровождали провокации. Раньше помимо провокаций Хурокан подвергался масштабным атакам. Хурокан думал, что высока вероятность того, что что-то плохое случится в ближайшем будущем. Он ожесточился.

Однако ни одна из групп не решалась провоцировать его. Он смотрели на него недовольно и настороженно, но ничего не предпринимали.

Хурокан наверняка не знал, почему никто не атакует его. Но у него были некоторые подозрения.

"Из-за "Красных Буйволов" никто не ожидал, что у меня что-то получится".

Недавно Чев, мастер Гильдии "Красных Буйволов", упомянул Хахве Маску в официальном интервью.

Во время интервью Чев сказал, что Вальс Хахве Маски был одним из самых незабываемых видео в "Полководце", которые он видел за последнее время. Корреспондент сразу же спросил, знаком ли Чев с Хахве Маской. Словно ожидая этого вопроса, Чев ответил:

— Официально мы с ним не знакомы. Я скажу вот так.

Когда он сказал это, онлайн-беседа немного оживилась.

— Хахве Маска знаком с "Красными Буйволами"?

— Может быть, Хахве Маска — это припрятанный козырь "Красных Буйволов"?

— Вау. Если Хахве Маска — член "Красных Буйволов", то это было бы самым грандиозным козырем? Если Хахве Маска состоит в передовой рейд-группе "Красных Буйволов", они станут сильнейшими в "Полководце"!

— Это всего лишь слух, но говорят, что они любовники.

— Они же мужчины?

— Вот почему эта новость такая важная.

— Наверху много сумасшедших людей.

Конечно, бывают случаи, когда разгораются странные слухи. Тем не менее, интервью послужило причиной, почему никто не связывался с Хахве Маской. Не хотели обидеть "Красных Буйволов".

"Должно быть, я действительно пришелся ему по душе. Или, может быть, его прогресс значительно ускорился из-за моего намека".

Конечно, Чев сказал о нем не просто так. Чев знал, какой вес имели его слова.

Это был своего рода сигнал. Это был сигнал, который говорил, что он хочет завязать более близкие отношения с Хахве Маской.

С точки зрения Хурокана, все это было очень неожиданно, но у него не было причин отказываться от этого.

"Я правильно сделал, что надел Маску".

Хахве Маску.

В конце концов, Хахве Маска была его отличительной чертой. Это был шанс создать несуществующую историю своей жизни.

В итоге ничего его не держало. Он смог первым завершить охоту на Вуду Химер и мог гордо предстать перед Сарабо как лидер рейтинга по очкам.

— Хорошая работа.

Это были игроки, которые действовали из временного города. Это были группы, занимавшие в рейтинге по очкам с первого по четвертое место. Сарабо собрал четыре группы и дал каждой по драгоценному камню. Красные драгоценные камни светились.

— С вашей помощью я, наконец-то, придумал, как блокировать Проклятья Зловещего Глаза. Все драгоценные камни, которые я вам дал, будут блокировать распространение Проклятья.

В этот момент все поняли, что происходит.

— Вот какое продолжение у этой истории.

— Это билет вплоть до четвертого места? Дело начинает приобретать интересный оборот.

— По сути, те, у кого будут билеты, могут получить Квест.

Было очень много разговоров о том, что награда будет зависеть от рейтинга в Зачете по очкам. Поговаривали о том, что Сарабо подарит Уникальный предмет или Книгу Умений. Также говорили о том, что награда — это 100 000 золотых...

Однако все те слухи были неверны.

Этот драгоценный камень мог блокировать Проклятье Зловещего Глаза! Это и была награда. По сути, это означало то, что избранная группа игроков может отправляться в рейд на Зловещий Глаз.

— Всё, что происходило до этого момента, было предварительными раундами.

— Мы единственные, которые могут принять участие в основном раунде.

Это была достаточно ценная награда. На данный момент Зловещие Глаза бродили по Проклятому Месту, и их нельзя было выбирать целью своей охоты. Если кто-то видел Зловещий Глаз, проклятье активировалось, и одна из характеристик ухудшалась на 50 %. Кроме того, скорость передвижения уменьшалась на 80 %. Это было страшное проклятье.

Если это был игрок 200 уровня, он мог с этим справиться. Однако для игроков 150 уровня поимка Зловещего Глаза представлялась невозможной.

Конечно, за первое место была предусмотрена дополнительная награда.

— Твой вклад был самый значительный. Эту награду я даю только тебе.

Это была награда.

— Что?

— Используй ее правильно.

— Что?

Это была одна единственная монета.

На монете виднелся оттиск "1 000".

— Э... Это всё?

Хуроكان был искренне ошарашен, когда задавал этот вопрос. Сарабо похлопал Хурокана по плечу.

— Ты хорошо постарался.

Хуроكان задрожал, услышав эти слова.

— Нет! Дай мне вместо этого Предмет! Предмет!

Он никак не ожидал, что наградой за первое место будет всего лишь сумма в 1 000 золотых. Конечно, 1 000 золотых — сумма немаленькая. Очень редко можно было получить в качестве награды больше, чем 1 000 золотых. Это была достаточно большая награда.

Однако Хуроكان использовал Костяные Бомбы и другие ресурсы в огромном количестве, чтобы занять первое место в этом Квесте. Он был обескуражен.

"Серьезно? Твою мать! "

Ругательства готовы были вот-вот невольно вырваться из его уст.

Сарабо весело отмахнулся от Хурокана и обратился к остальным.

— Осталось только поймать Зловещий Глаз, а затем вы должны отправиться в Проклятый Замок. Первый, кто поймает Зловещий Глаз и доберется до Замка, получит этот меч.

Тук-тук!

Пока Сарабо говорил, он постукивал по ножнам меча, который носил на левом бедре.

— Я отдам меч в качестве награды.

[Квест "Охота на Зловещий Глаз" начался].

[Это Цепочка Заданий].

Настоящий Квест только начался.

Слух разлетелся мгновенно.

Те, кто занимал с 1 по 4 место в Зачете по очкам, могли поймать Зловещий Глаз. Слух заключался в том, что они должны сформировать команду, чтобы выследить Зловещий Глаз.

Кроме того, Награда за этот Квест — меч Сарабо!

Игроки, которые проиграли в соревновании по очкам, ушли. Они планировали остаться в Проклятом Месте и поохотиться. Конечно, они не были заинтересованы в таком Рейде, и в то же время они заканчивали культивировать свои приемы.

— Это Хахве Маска.

— Иметь возможность быть в команде с Хахве Маской сулит выгоду.

Все собравшиеся здесь были экспертами. Они были очень опытными. Однако у всех у них было одно очевидно слабое место. Они были лучшими в обычной охоте, но ни у кого из них не было особого опыта в сражении в Рейдах на Монстров-боссов.

Зловещий Глаз не был Монстром-боссом, но сражаться с ним было настолько сложно, что его можно было считать таковым.

Им нужен был игрок, у которого было много опыта проведения Рейдов на Монстров-боссов. С этой точки зрения, Хахве Маска был лучшим из собравшихся.

То же самое касалось и Хурокана.

"Я не могу сделать это в одиночку".

Зловещий Глаз.

Если он хотел убить монстра, он мог это сделать. На данный момент не было таких монстров, которых он не мог бы поймать самостоятельно.

Однако он не мог поймать его быстрее, чем его соперники.

"Черт, я никак не ожидал, что будет дополнительное задание. Если бы я... я бы просто стремился занять четвертое место!".

С этим ничего нельзя было поделать.

Прямо сейчас слабость Хурокана была очевидна.

Он не может нанести большой ущерб за короткий период времени.

"Я должен получить эту награду. Я потратил кучу денег, поэтому я должен получить меч Сарабо".

Разрушение Брони.

Когда пытаешься разрушить защитную экипировку противника, навыки игрока более важны, чем навыки класса. Нужно не отрываться от тела монстра, используя разнообразные навыки. Это было нелегко. Другим препятствием было снижение навыка. По сути, это

означало, что не было особой разницы между Хуроканом и игроком из класса Мечников, когда дело доходило до Разрушения Брони.

Однако разницу можно было увидеть, когда требовалось исполнить роль игрока, наносящего урон. Например, скажем, есть Мечник 140 уровня, который продвинулся до класса Воина. Если игрок получает бафф от Священника, Хурокан не мог приблизиться для неожиданного нанесения урона, что мог сделать Мечник, комбинируя три своих навыка. Было неважно, какие методы использовал Хурокан.

С другой стороны, у Хурокана были Скелеты Воины, Скелет Рыцарь, Скелеты Маги и Голем. Он мог наносить непрерывный урон. Если сложить урон, причиненный Хуроканом, то Хурокан не уступал обычному Мечнику.

"Я должен поймать Зловещий Глаз, и я должен первым добраться до замка".

В любом случае, важно было суметь нанести существенный урон на большой скорости. На большой скорости уровень НР не уменьшался. По сути, просто уничтожить монстра было даже более выигрышным решением. Например, в сражении с игроком было бы проще просто перерезать ему горло и добиться мгновенного окончания игры, чем наносить постоянный урон, чтобы снизить его НР до нуля.

"Итого 5 команд, включая меня".

Кроме того, для поимки Зловещего Глаза требовалась команда приблизительно из 20 человек.

Если объединить 5 команд, то получится приблизительно требуемое количество.

Конечно, если бы они так сделали, то вопрос о том, кто получит меч Сарабо в качестве награды, стал бы проблемой.

Если Хурокан хотел заполучить меч Сарабо, он должен был дать остальным членам команды что-то сравнимое по ценности.

С другой стороны, возможно, что кто-то будет настаивать на том, чтобы купить Меч Сарабо за определенную сумму.

"У меня еще есть время, чтобы подумать об этом позже".

Конечно, прямо сейчас важно было поймать Зловещий Глаз и добраться до Замка Проклятого Места.

— Поймаем его первыми!

Хурокан не мог припомнить, когда он чувствовал себя таким воодушевленным.

Броня снята!

— У него получилось разрушить броню до того, как он перешел в следующую Фазу! Чтс за сумасшедший сукин сын!

Зловещий Глаз.

Это был пятиметровый монстр, его тело было закрыто броней. У него была голова змеи, но только один большой глаз. Наконец, мир узнал, как он выглядит.

Нижняя часть его туловища была туловищем козы, а верхняя — туловищем огра. Его кожа была похожа на лохмотья, и на ней были видны следы от швов. Венчало это туловище огромная голова змеи, а единственный глаз светился красным светом. Имя, данное монстру, очень ему подходило.

Хурокан быстро пригнулся к земле после того, как снял броню монстра в одиночку. Зловещий Глаз взглянул на Хурокана своим единственным глазом, но не погнался за ним. Три Танка взяли его в треугольник, ограничивая передвижения Зловещего Глаза.

Это было забавное зрелище, когда двухметровые игроки блокировали передвижение

пятиметрового монстра. Однако у них было достаточно сил, чтобы сдерживать Зловещий Глаз.

— Маги готовы!

— Да забудьте о фазах! Давайте сосредоточимся на нанесении урона!

— Сосредоточьтесь на уроне, а не на НР. Давайте займемся уничтожением его тела!

Хурокан вышел из стадии и отдышался. Священник подбежал к нему.

— Тебя нужно исцелить?

Хурокан покачал головой. Священник осмотрел тело Хурокана. Его одежда была грязная, но целая. Это свидетельствовало о том, что Хурокана не ранили, пока тот разрушал броню.

Говорят, что раны были знаками почета на поле боя, но раны в "Полководце" не были в почете.

Наоборот. Почетно было остаться целым и невредимым, как Хурокан.

— Ты невероятен. Я не встречал еще того, кто бы лучше уничтожал броню монстра.

Хурокан щелкнул пальцами вместо того, чтобы ответить на это утверждение.

Дул-гу-рукх, дул-гу-рукх!

Когда он это сделал, Скелеты Маги, стоявшие наготове, начали поднимать руки вверх. Пять Скелетов Магов были одеты в красные мантии с золотой отделкой. У каждого в руках был посох, в который был вставлен черный драгоценный камень. Они не столько выглядели круто, сколько дорого.

Священник горько усмехнулся, когда посмотрел на Хурокана. Священник понял, что происходит.

— Он практически лишил меня дара речи сейчас.

Хозяин выполнил трудное задание — уничтожил броню. Задача Голема и Скелетов была нанести урон. В зависимости от ситуации их можно было использовать и как Танки, чтобы отвлечь монстра.

— Однако при его способностях это было трудно сделать.

Хурокан был невероятен.

Однако в то же время Священник мог заметить его очевидную слабую сторону.

— Он загоняет себя.

Отдых был очень важен в Рейде на Боссов.

Рейды на Монстров Боссов были марафоном. Это не забег на короткие дистанции. Также их можно было назвать эстафетой. Люди бежали со всех ног, но когда передавали палочку, они отправлялись отдыхать. Так они смогут снова бежать изо всех сил, когда наступит их очередь.

Однако Хурокан был не таким.

Если Хурокан постоянно бежал на такой скорости, он мог добиться невообразимого рекорда. Однако "Полководец" — это не марафон. Там не было финишной черты. Это мир, в котором множество людей боролись за место в рейтинге.

— Это не моя проблема.

Конечно, прямо сейчас Священнику не нужно было беспокоиться о положении дел Хурокана.

— Тогда приготовься к следующей атаке.

Священник решил болеть за Хурокана, пока тот не упадет от изнеможения.

Услышав слова Священника, Хурокан равнодушно отмахнулся в ответ. Священник ушел,

и Хурокан восстановил дыхание.

После того, как команда Хахве Маски поймала Зловещий Глаз, они помчались в Проклятый Замок.

— Ты думаешь, мы займем первое место?

— Не может быть, чтобы кто-то смог поймать его быстрее нас. Конечно, я предполагаю, что рейд-группы 30 великих Гильдий не принимают участие.

— Вау! Титул Охотника на Зловещего Глаза поднял характеристику класса на 20 очков! Это джек-пот.

— Правда?

Игроки бежали и чувствовали, как их начинает переполнять счастье. Когда они доберутся до замка и займут первое место, они получают Меч Сарабо. Все смогут заработать кучу денег.

Шаги каждого игрока были легки, потому что все были счастливы.

Они подошли к самому основанию крепостных стен Проклятого Замка. В мгновение они перепрыгнули ров и взобрались на стену. Чтобы взобраться на вершину крепостной стены, они использовали многочисленные щели. Для игроков "Полководца" это было так же легко, как перебежать равнинную местность, учитывая, что игрок обладает определенной силой.

Всё произошло, когда они миновали крепостную стену.

[Вы получили титул "Посетитель Проклятого Замка"].

Все получили титул одновременно.

[Вы прошли Квест "Проклятое Место"].

— Хорошо.

Хурокан только что завершил другой Квест главной сюжетной линии.

[Вы провалили Квест "Охота на Зловещий Глаз"].

В итоге все получили уведомление, которое гласило, что они все они провалили Квест "Охота на Зловещий Глаз".

— А?

— Какого черта?

Они были похожи на актеров в опере. Одновременно лица всех игроков исказились.

Они нахмурились, потому что обнаружили, что в замке есть и другие гости.

— Кто-то сделал это быстрее нас?

Они бы еще поняли, если бы они совершили ошибку в охоте на Зловещий Глаз. Однако команда Хахве Маски не могла представить более совершенную атаку. Это подтверждалось и тем, что Хурокан и Атакующие отрубили голову Зловещему Глазу, когда он уже был на подходе ко второй фазе. Это однозначно уменьшило количество времени, затраченное на рейд.

Однако была команда, которая была быстрее них?

Хурокан был в шоке. Он уже был взбешен той наградой в тысячу золотых, а оказывается, он еще и упустил Меч Сарабо? Все его внутренности будут болеть еще минимум неделю.

— Кто, черт побери, эти ублюдки?

Глаза Хурокана налились ядом. Он окинул взглядом группу, которая поймала Зловещий Глаз раньше него.

— Семья Нупи?

Это была Семья Нупи.

Это была группа, которая получила драгоценный камень, блокирующий проклятье Зловещего Глаза, вместе с Хуроканом.

"Эти парни опытные, но они не могли сделать это быстрее меня".

Даже Хурокан признавал, что их способности были исключительными. Однако эта команда не обладала достаточной мощью, чтобы поймать Зловещий Глаз быстрее него.

Хурокан продолжал смотреть на членов другой команды.

В конце концов, взгляд Хурокана упал на игрока в серебряных доспехах, который был окружен зеленым светом. На нем был Большой Шлем, и он разговаривал с одним из стоящих рядом игроков. Казалось, что он не был другом остальных игроков. Другие игроки относились к нему как к начальнику.

— Ха! Это костюм Имуджи из Зеленого Камня? В самом деле?

Имуджи из Зеленого Камня.

Это был Монстр Босс 150 уровня, и он был очень сильным. На данный момент это был одним из трех наиболее сложных Рейдов на Монстров Боссов 150 уровня, который был успешно выполнен.

Кроме того, единственная гильдия, которая смогла успешно завершить рейд, была Гильдия V&V. Она входила в число 30 великих Гильдий.

С помощью этого Монстра Босса можно было получить много ценных штук. Ингредиенты, полученные из Имуджи из Зеленого Камня, можно было использовать для того, чтобы сделать набор Уникальных предметов из 5 штук. Когда заданный параметр активируется, его эффект невероятен.

— Боже мой. Почему это здесь?

Когда врагу наносили сильный удар, насылалось Проклятье Имуджи. Проклятье Имуджи уменьшало защиту противника на 25 %. Кроме того, Проклятье Имуджи могло действовать совместно с другими проклятьями.

Когда уровень монстра повышался, эффект от Проклятья Имуджи ослабевал. Однако не будет преувеличением сказать, что это был лучший защитный костюм, который можно раздобыть в сражении с монстрами ниже 150 уровня.

На вершине всего этого была Гильдия V&V., которая в настоящее время имела исключительные права на Песочные Часы Оксана, где и появлялся Имуджи. Все предметы, связанные с Имуджи из Зеленого Камня, были монополизированы Гильдией V&V. Гильдия вела жесткую политику, запрещавшую продавать их кому-либо, не входящему в 30 великих Гильдий. Носить эти предметы могли только крупные жертвователи Гильдии V&V и близкие союзники в пределах 30 великих Гильдий. Их нельзя было купить, даже если у тебя было много денег.

На самом деле возможности костюма Имуджи из Зеленого Камня никогда не демонстрировались публике. Он знал о них только потому, что был Хуроканом.

Как такое возможно, что такой костюм предстал перед его глазами?

Хурокан нервничал, но он стал кое-что подозревать.

"Это не тот, кто должен быть здесь. Является ли он членом Гильдии V&V?"

Кит жил в океане вместо озера. Вот в чем было дело. Этот поддон должен был играть в более крупных водоемах, чем Проклятое Место, и, тем не менее, он был здесь. Другими словами, была причина, почему он пришел в маленькое озеро. Он не пришел сюда случайно.

— Какого черта?

Все случилось в тот момент.

— А?

Неизвестный игрок в костюме Имуджи из Зеленого Камня встретился лицом к лицу с Хуроканом. Они не встретились взглядом. У игрока в костюме Имуджи из Зеленого Камня на голове был Большой Шлем, закрывавший лицо полностью. Хурокан был в Хахве Маске, а на голову был накинута капюшон. Невозможно было посмотреть друг другу в глаза.

"У меня всё от него холодеет".

В тот момент Хурокан подумал о событии, произошедшем до того, как он вернулся в прошлое...

"Очень холодно".

Он был в шаге от славы, и потерял все по какой-то абсурдной причине. У него в голове пронеслись те самые воспоминания.

— Как вы, ребята, справились?

Никто никого не сталкивал лбами. Не было никакого нечестного плана. В конце концов, они проиграли в честной борьбе.

Вместо злости они испытывали любопытство. Команда во главе с Хуроканом провела отличный рейд. Они пели себе дифирамбы. Однако другая команда поймала Зловещий Глаз за меньшее количество времени? Они не могли в это поверить.

Однако никто прямо не отвечал на вопрос.

— Ну, нам просто повезло.

Вот и всё. Никто не вдавался в подробности. Как будто они договорились заранее. Вместо того чтобы продолжать разговор, члены команды периодически посматривали на взгляд одного игрока, пока говорили.

Члены команды Хахве Маски наблюдали за тем, как ведет себя Семья Нупи. Они приблизительно представляли, что происходит, поэтому они тоже стали посматривать на игрока.

— Кто он?

— Эти предметы выглядят странно. Что это за предметы?

Однако Хурокан не бросал косых взглядов на Игрока. Он прямо уставился на него.

— Если это комплект Имуджи из Зеленого Камня... Зловещий Глаз 150 уровня для него просто детский сад.

Хурокан знал ценность и возможности предметов другого игрока. Хурокан быстро сложил пазл и понял, что произошло.

Эффект комплекта Имуджи из Зеленого Камня ослаблял монстра, и Зловещий Глаз не обладал уже такой силой, какой обладает Монстр Босс 150 уровня среднего класса. Он скорее был похож на Монстра Босса 130 уровня.

Кроме того, все собравшиеся здесь игроки обладали серьезной боевой мощью. Если они получили такой дар, Хурокан мог понять, как они смогли убить Зловещий Глаз быстрее, чем его команда.

Было бы и смешно, и грустно, если бы они были медленнее его команды.

"Если бы я мог экипировать свой Скелет одним из этих предметов...".

Хурокан очень хотел комплект Имуджи из Зеленого Камня.

Особой характеристикой комплекта Имуджи из Зеленого Камня было проклятье, которое активировалось, когда наносился сильный удар. Он бы идеально подошел Скелету Воину. Он мог создать Скелет, используя кости монстров низших уровней в качестве ингредиентов. Затем он мог использовать его в качестве экипировки специально для того,

чтобы посылать проклятья. Эффект был бы колоссальный. Неудивительно, что Хуроكان жаждал заполучить его.

Однако его мысли об этом предмете покинули его.

Ему было интересно, кем был его противник. Он упустил невероятно ценный Меч Сарабо из-за него. Это вызвало такую боль в животе, что ему показалось, что он сейчас умрет. Он также до смерти хотел получить комплект Имуджи из Зеленого Камня, и Хуроكان не мог ничего поделать.

Это было невозможно, вот и всё.

Кроме того, Хуроكان встретился с этим игроком впервые, но было не похоже, что Игрок был настроен дружелюбно по отношению к нему.

Если бы этот человек был действительно заинтересован в Хурокане, он бы выступил помощником Хурокана. Вместо этого он решил стать соперником Хурокана.

"Этот подонок пришел сюда, чтобы нагреть меня".

Хуроكان смотрел прямо в корень проблемы.

Если бы этот игрок в комплекте Имуджи из Зеленого Камня захотел поговорить, обменяться или договориться с Хуроканом, он подошел бы к Хурокану первым.

Однако Игрок действовал наоборот. Всем было очевидно, что он в тайне настроен против Хурокана. По сути, он нагрел Хурокана ранее, и это означало, что он не планировал заводить дружбу с Хуроканом.

"Так как Квест завершен, мне незачем оставаться здесь".

Правильно было покинуть эту стадию до того, как разогреется никому ненужный конфликт.

Словно прочитав мысли Хурокана, появился Сарабо.

— Вы все превосходны. Хорошая работа.

Началось деление награды за Квест. Меч Сарабо был отдан семье Нупи.

— Пожалуйста, покажите нам его возможности!

— Вау! Это редкость? Или уникам?

— Какое ограничение по уровню?

Игроки засуетились. Члены Семьи Нупи улыбнулись, когда стали обладателями этого Предмета. В Проклятом Замке воцарилась атмосфера дружбы и небольшого хаоса.

Однако Хуроكان не был частью этой атмосферы.

Кроме того, Синклер, Мечник Имуджи из Зеленого Камня, тоже ушел.

Выйдя из Проклятого Замка, Хуроكان побежал со всех ног. Однако преследовавший быстро сократил дистанцию. Преследовавший привязался, как только Хуроكان покинул замок. Хуроكان не мог оторваться от преследовавшего, что бы он ни делал. Дистанция между ними сокращалась.

Они были в середине леса. Голубой туман немного рассеялся, и появился тот, кого и ожидал Хуроكان.

Это был игрок в комплекте Имуджи из Зеленого Камня.

"Что за черт?".

....или нет.

"Комплект Летучей Мыши-Марадера?".

Это были доспехи, сделанные из красновато-черной кожи. На Игроке был шлем, который создавал образ Бэтмена.

"Среди комплектов сотых уровней эти предметы обладали лучшими скоростными

возможностями".

Комплект Летучей Мыши-Марадера.

Официально он назывался комплект Гигантской Кровавой Летучей Мыши. Гигантская Кровавая Летучая Мышь — это редкий монстр 140 уровня. Нужно было поймать Гигантскую Кровавую Летучую Мышь, чтобы сделать такой комплект, и он предоставлял множество возможностей относительно скорости передвижения. По сути, это была улучшенная версия Комплекта Скрытого Охотника, который он носил раньше.

Конечно, цена и возможности комплекта не шли ни в какое сравнение с комплектом Скрытого Охотника. Если Комплект Скрытого Охотника был Сонатой, то комплект Гигантской Кровавой Летучей Мыши был Феррари.

Кроме того, дизайн напоминал костюм Бэтмена, поэтому комплект получил прозвище комплект Летучей Мыши-Марадера. По сути, это был комплект Бэтмена.

"У него есть комплект Имуджи из Зеленого Камня и комплект Летучей Мыши-Марадера. Последний оставшийся слот, вероятно, заполнен чем-то подобного ранга...".

Игрок "Полководца" всего мог заполнить три слота. Два слота этого Игрока были заполнены невероятными предметами, поэтому в последнем слоте было примерно то же самое. По крайней мере, он мог заполнить его Уникальным комплектом предметов 140 уровня.

"Тц".

В этот момент Хурокан принял решение. Он открыл рот.

— У тебя ко мне какое-то дело?

— Ты Хахве Маска?

— Если я скажу "Нет", ты мне поверишь?

В тот момент его противник что-то сделал со своими наручными часами. Он изменил Слот снаряжений. Синклер активировал третий Слот снаряжений. Образ, в котором он предстал, состоял из доспехов из черной стали. Он очень блестел, а шлем был сделан в форме волка.

"У него даже есть комплект Черного Стального Волка".

Комплект Черного Стального Волка.

Среди бесчисленного множества существующих комплектов предметов этот комплект на данный момент занимал место в десятке существующих предметов.

Особенностью комплекта была высокая степень защиты. Среди предметов высочайших уровней он отличался надежнейшей защитой. Не будет преувеличением сказать, что практически любое оружие было бессильно перед комплектом Черного Стального Волка.

— У меня к тебе нет личной неприязни.

Хурокан не подбирал слова, когда говорил его противник.

— Хорошо, я, Хахве Маска, не пасую перед схватками, которые встречаются на моем пути.

Синклер явился, чтобы поймать Хурокана, поэтому он улыбнулся, услышав его слова.

"Он неожиданно горделив. Вероятность того, что он сбежит, невысока".

Поймать Хурокана.

Таков был приказ, данный организацией, в которую входил Синклер. Более того, за его голову была назначена награда.

"Сейчас у Хахве Маски награда в 50 тысяч долларов".

У Хурокана была награда в 50 тысяч долларов за собственную голову.

Это не была реальность. Это была игра, и у него было подавляющее преимущество в силе. Он зарабатывал много денег, убивая игроков, которые были на 30 уровней ниже его.

"Предметы, которые появились на его часах, мои".

Кроме того, убийство Хурокана принесет ему дополнительную прибыль. Существовала договоренность, что любые предметы, которые он сможет украсть из наручных часов Хахве Маски, будут его. Если информация, которую он нашел, была верна, то Хурокаан был невероятно богатым человеком, и было известно, что не жалеет денег на приобретение предметов.

"Я потерял много времени, но, кажется, здесь я получу огромную прибыль".

Синклер стал предаваться счастливым мыслям.

Словно пытаясь вторгнуться в грезы Синклера, Хурокаан заговорил очень серьезным голосом.

— Мы будем сражаться без записи? Давай не будем делать никаких записей или видео. Как насчет того, чтобы похоронить эту битву в наших сердцах после этого?

Сказав это, Синклер перестал думать о побеге. Казалось, что Хурокаан хотел поговорить с ним еще чуть-чуть.

— Я буду благодарен, если мы так поступим.

Синклер решил пошутить с ним.

— Так как мы собираемся сразиться, давай прямо поставим на кон наши жизни.

— Прямо поставим на кон жизни?

Синклер с подозрением относился к его словам, но Хурокаан снял перчатку и полоснул мечом по запястью.

Квах!

Меч Айвана мгновенно вошел глубоко в запястье Хурокана. Если бы он приложил чуть больше усилий, этого бы хватило, чтобы отсечь себе запястье.

Хурокаан напрягся, когда увидел это.

— Какого черта ты делаешь?

— Что, черт побери, я делаю? Разве ты не знаешь о Стиле Стражника?

— Стражника?

Квайк!

Он еще раз ударил мечом по запястью. Под Хахве Маской можно было увидеть улыбку, и он продолжал говорить.

— Мы отдадим друг другу часы. Это сражение не на жизнь, а на смерть, которого нельзя избежать. Разве ты не знаешь?

Синклер на секунду задумался об этом. Насколько он знал, битва Стражников не происходит таким образом. Однако в этом не было ничего необычного. "Полководец" — игра, которая предоставляла услуги всему миру. В зависимости от того, откуда был Игрок, стили и тенденции варьировались.

Не было похоже, что Синклер знал обо всем.

— Ты разрезал собственное запястье, чтобы отдать часы своему врагу. Это не смешно.

Причина, по которой игрок станет отрезать себе запястье, чтобы достать часы, была проста. В "Полководце" владелец не мог отдать часы, даже если он их владелец. Был только один способ их отдать. Нужно было снять их, отрезав запястье.

Это было ужасно, но имело извращенный смысл.

Он собирался отдать часы своему врагу, а затем сражаться. Это был жест, выражавший

его волю. По сути, он говорил, что будет сражаться с врагом, пока не сможет забрать часы.

Кроме того, он отсекал себе запястье!

"Кажется, он действительно принял твердое решение пройти через это".

Синклер молча наблюдал, как Хурокан отрезает себе запястье. Как известно, Хахве Маске никогда не отрезали запястье.

Хурокан, наконец, отсек себе запястье, и снял часы. Он использовал Клей для Тела, чтобы присоединить запястье обратно. Восстановленной рукой он бросил часы.

— Так как ты не знаешь о Стили Стражника, то с этим ничего не поделаешь. Держи пока. Через пару минут они снова будут мои. Это неизбежно.

После того как Синклер получил часы, его лицо ожесточилось. Что-то в его сердце содрогнулось.

— Твою мать.

С того времени, как он начал играть в "Полководца", до этого момента Синклер всегда был лучшим. Однако ситуация не позволяла ему показывать, что он лучший.

Если он покажет это прямо сейчас, он может стать известнее, чем мастера 30 великих Гильдий.

На самом деле 30 великих Гильдий относились к Синклеру как к VIP-персоне. Мастера 30 великих Гильдий хотели общаться с ним. Они просили его о помощи и в тоже время пытались его завербовать.

Вот такое высокое положение он занимал, а Хахве Маска вел себя так, словно убить Синклера было простым делом.

— Приклеивается достаточно хорошо, поскольку это игра.

Хурокан еще раз обратился к Синклеру.

— А! Ты с такой страстью гнался за мной, а ты не попытаешься сбежать с моими часами?

Это была провокация.

— Предметы, находящиеся там, для меня жалкие гроши. Если ты сбежишь, будет неприятно... Я обещал. Ну, хорошо, что запись вестись не будет, поэтому я никому не расскажу. Однако воспоминание о том, как ты убегашь, поджав хвост, останется в моей памяти.

Закончив эту провокацию, Хурокан усмехнулся под своей Хахве Маской.

Когда Синклер услышал эту провокацию, он снял перчатку до того, как осознал, что делает. Затем он поднял меч.

Он хотел смыть улыбку с лица Хурокана.

Он планировал рассечь себе запястье.

— Стил Стражника. Какая забавная идея.

Когда Хурокан увидел, что он делает, улыбка исчезла с лица Хурокана. Теперь была очередь Синклера ухмыляться.

Наконец, его запястье было отрезано, и Синклер бросил свои наручные часы Хурокану.

Хурокан молча уставился на часы, брошенные к его ногам. Пока всё это происходило, Синклер Клеем для тела обратно присоединил запястье, как и Хурокан.

Выражения их лиц изменились. Лицо Хурокана сделалось более жестоким, а на лице Синклера появилась насмешливая улыбка.

— Я запомню Стил Стражника.

В ответ на слова Синклера Хурокан недовольно постучал по часам, лежащим у его ног.

Это свидетельствовало о том, что Хурокан был зол.

Синклер ухмыльнулся.

"Всё, что я узнал в ходе своего расследования, было неверно. Он действительно гордый тип. Его можно легко вывести из себя при помощи провокаций. Вероятно, в этой игре он никогда не сталкивался с трудностями. Возможно, он играл в игру, думая, что он лучше всех".

Выглядело так, будто Хурокана переполняла ярость. Он вынул Ядра Скелетов и швырнул их на землю.

Одновременно он призвал Голема.

Ку, ку, ку!

Появился Гolem, а Ядра Скелетов превратились в Воинов. В середине тревожной ситуации Хурокан выкрикнул:

— Я не знаю, кто ты, но ты дорого заплатишь за то, что бросил мне вызов!

В его голосе звучала злость. Синклер поднял меч и стал посылать баффы.

Одновременно Синклер в своей голове начал строить план.

"Количество Скелетов, которых он может призвать ограничено. В конце концов, у меня будет преимущество, если я пойду в лобовую атаку".

Синклер придумал способ, как уничтожить Хахве Маску, и он был прост.

Он избавится от призванных помощников Хурокана, а затем уничтожит самого Хурокана!

Обычно он игнорировал помощников и старался добраться до того, кто их призывает, как можно скорее. Однако этот план был на самом деле опаснее. Мастерство Хурокана в сражении один на один превосходило мастерство среднестатистического Атакующего. Он не из тех, кого можно было уничтожить за пару минут. Сражаясь с Хуроканом, можно было попасть в наихудшее положение, если тебя окружают приспешники Хурокана.

Кроме того, использование Ядер Скелетов и призыв Голема поглощали много магической силы. Те навыки почти определенно работали на понижение.

Конечно, согласно сценарию развития событий, выбранному Синклером, он должен был разрушить зловещих Скелетов Воинов, Скелета Рыцаря и Голема. Это были соперники, с которыми было сложно сражаться, и некоторые считали их сбоем системы. Однако Синклер не чувствовал от них угрозы.

"Я разрушу их полностью".

Когда Синклер закончил с баффами, он сразу же активировал Рывок. Когда он использовал Рывок, он взмахнул мечом, заряженным Усилением.

Швиинииик!

Он соединили Рывок и Усиление. Оба навыка Ранга А. Удар меча с такой комбинацией навыков был настолько быстрым, что у Скелетов Воинов не было даже шанса увернуться от него.

Кроме того, Синклер мог контролировать свое тело, которое при Рывке работало на повышенных оборотах.

Однократное использование Рывка позволило ему сразиться с тремя Скелетами Воинами, и он поразил всех трех одним единственным ударом.

Он словно машина, которая не могла нажать на тормоз, чтобы отрегулировать скорость. Однако он смог точно изменить направление, или, казалось, что он его меняет.

Мощность удара была гораздо страшнее. Выглядел он так, словно Скелеты отклонили

его, но все предметы экипировки, созданные с помощью навыка Вооружения, были разрушены.

Пока разворачивалось это действие, Голем обрел свою форму и ударил своими массивными руками Синклера.

Огромный булыжник обрушился на голову Синклера.

Однако атака была до смешного медленной для Синклера. Кроме того, навык Глиняной Лепки не был использован, поэтому это был обычный Голем. Вероятность того, что атака Голема сразит Синклера, была равна вероятности сразить его молнией.

Куууууух!

Доказательством его самообладания послужило то, что он легко ушел от атаки и мгновенно запрыгнул на кулак Голема, который ударился о землю.

Одновременно он взмахнул мечом.

Швииик!

Нарастающая энергия вырвалась из занесенного меча, и тот устремился прямо к плечевому суставу Голема.

Пу-хвах!

Один удар.

Он разрубил плечо Голема за одну атаку, и рука упала на землю.

Куууууух!

Рука с грохотом упала на землю.

Тем временем наступал Скелет Рыцарь. Синклер взмахнул мечом и направил его на Скелет Рыцаря.

Ках!

Скелет Рыцарь отразил атаку Синклера. Они обменялись ударами, расположившись на отсеченном кулаке Голема.

Дж-рик, дж-рик!

Затем началась битва силы с силой.

Конечно, победил Синклер. Меч Синклера с легкостью выбил меч из рук Скелета Рыцаря.

В тот момент Синклер стал наступать на Скелет Рыцаря. Скелет Рыцарь уступал ему по силе, поэтому он стал отступать назад.

Скелет Рыцаря упал на спину.

Поверхность кулака Голема была неровной. Встать на ноги было за пределами возможностей Скелета Рыцаря.

Синклер высоко поднял меч, когда подобрался к упавшему Скелету Рыцарю.

— Молния!

Синклер прокричал заклинание и нанес мечом удар.

Меч сразу же превратился в молнию.

Гвах-рунг!

Затем он вызвал настоящую молнию. Один удар молнии попал в меч как раз до его удара.

Молния!

Это был Редкий Боевой Навык 160 уровня. Среди открытых на данный момент Боевых навыков этот был самым сильным!

Сейчас отличительная черта Навыка Молнии использовалась против противника более

низкого уровня. У него была возможность проходить сквозь защиту противника. Хуроكان отставал от Синклера минимум на 30 уровней. По сути, призванный им Скелет Рыцарь не имел никакой защиты от такой атаки.

Результат был ужасен.

Был использован только один навык, а Скелет Рыцарь был сожжен дотла. Это был такой серьезный удар, что Скелет Рыцарь был выведен из строя.

"Это было легко".

Синклер ликовал. В то же самое время Синклер искал Хурокана.

Хуроكان был настолько уверенным, что его отношение можно было считать даже надменным. Синклер хотел увидеть выражение лица Хурокана. Он хотел запомнить Хурокана опустошенным и подавленным.

"Мммм?"

Однако Хуроكان не чувствовал ни опустошение, ни подавленность...

"А?"

Он действительно не чувствовал...

"Не... Неужели?"

Хахве Маску нигде не было видно.

"О... Посмотри с какой скоростью поглощается моя магия. Его урон просто невероятен".

Пока Хуроكان бежал, он цокнул языком, когда увидел, что его Магия поглощается с невероятной скоростью.

"Значит ли это, что его уровень был выше 160? Его имя наверняка занимает первые строчки Зачета".

В тот момент Хуроكان слегка улыбнулся, когда посмотрел на часы, которые сжимал в руке.

"Имуджи из Зеленого Камня, Летучая Мышь-Мародер и Черный Стальной Волк..
Одного я отдам Скелету Рыцарю".

Он врал и не краснел.

Когда Хуроكان произнес слово "Стражник", он даже не собирался сражаться с Синклером.

Аргументов в пользу того, чтобы не сражаться, было предостаточно.

Его противник навел справки о Хурокане. Синклер очень опытный игрок, и он прибыл подготовленным к сражению.

С другой стороны, у Хурокана не было никакой информации о его противнике.

Он не планировал сражаться.

Прежде всего, Хуроكان никогда не участвовал в сражении, где не было не на что надеяться.

"Все-таки я никак не ожидал, что он поведется..."

Он был очень убедителен, когда выдумал несуществующий Стиль Стражника. Он даже отрубил себе запястье и отдал свои часы Синклеру. Он планировал принести часы в жертву, когда он попытается сбежать.

Он не пытался получить часы противника. Его цель была любой ценой заставить противника поверить, что он будет сражаться. Если он отдаст свои часы, в этот обман будет легче поверить. По крайней мере, если противник Хурокана получит его часы, он подумает, что маловероятно, что Хуроكان сбежит.

Конечно, если его обман сработает, и он сможет сбежать, он потеряет кучу денег. Тем не менее, это было лучше, чем получить штраф в 48 часов вдобавок к потере своих предметов. Нужно отметить, что наиболее важные предметы экипировки Хурокана, такие как Кольцо Тайного Общества, Меч Айвана и Оскверненные Орудия, невозможно было утратить. Эти предметы всегда возвращались к нему.

Это означало, что благодаря такому плану он сорвал джек-пот.

Однако там и пришел конец его счастью.

Он положил часы в карман и посмотрел на свою Магию. Он стиснул зубы, увидев, что у него осталось только 20 % его Магии.

"Если бы я сражался с ним, для меня всё закончилось бы ужасно..."

Это означало, что Синклер убил его призванных помощников с невероятной скоростью. Если бы он сошелся с Синклером в лобовой атаке, не факт, что он победил бы.

Это была плохая новость.

"Какого черта этот гад гоняется за мной?"

По крайней мере, теперь Хурокан знал, что большая рыба из кожи вон лезет, чтобы поймать его.

Хурокан снова стиснул зубы.

В "Полководце" можно было извлечь предмет из добытых часов через забор NPC.

Конечно, забор NPC соседствовал с устрашающей обстановкой. Увидеть игрока, который потерял предметы при ПК, ведущим наблюдение рядом с забором NPC, было обычным делом. Вот почему можно было встретить чьих-нибудь врагов рядом с забором.

Конечно, рядом с NPC сражения не происходили. Существовала негласная договоренность, которая запрещала использовать ПК рядом с забором. Если кто-то нарушит это неписаное правило, игрок понесет гораздо больший урон, чем потеря одних часов.

По этой причине игроки соблюдали приличия. Всё, что они могли делать, это смотреть на других игроков с кровожадным желанием. Это ухудшало обстановку около забора. В "Полководце" есть поговорка, которая гласит: "Если ты хочешь почувствовать напряженную атмосферу, отправляйся к забору, а не в рейд на Боссов!".

— Моя комиссия — 1 золотой.

В такой неприятной обстановке тот, кто не мог сохранять спокойствие, становился жертвой.

Хурокан знал это лучше, чем кто-либо другой. Однако выражение лица Хурокана говорило об обратном.

— Моя комиссия — 1 золотой. Или ты, наверное, хочешь оставить меня без оплаты?

NPC у забора говорил уже с угрозой в голосе. Словно придя в себя, Хурокан сунул руку в карман. Когда Хурокан, наконец, вытащил монету, выражение лица Хурокана изменилось. Словно выпало два шурупа. Он глупо улыбался.

В конце концов, Хурокан протянул золотую монету по направлению к забору.

— А?

На монете не было отиска с цифрой один. На ней было выдавлено число 10.

Она стоила 10 золотых.

Это была немаленькая сумма. В переводе на настоящие деньги она стоила около 100 долларов. Никто в здравом уме не заплатит 100 долларов за услугу, которая стоит 10. Кроме того, этот забор не возвращал сдачу.

Разве не Хурокан ранее ставил свою жизнь на кон ради 1 золотого?

Это было очень странно.

— Моя комиссия — 1 золотой.

Нужно было срочно исправляться.

— Это чаевые.

Однако Хурокан не стал забирать 10 золотых. Он сразу же ушел, как только забрал предмет.

НПС у забора посмотрел на Хурокана в полном недоумении. Он не преследовал игрока, который переплатил. Эта сюжетная линия не была предусмотрена программой.

Выражение лица НПС у забора быстро вернулось к прежнему виду, и он был готов принять следующего покупателя.

[Шлем, пропитанный Душой Имуджи из Зеленого Камня]

Основные свойства:

— Ранг: Уникальный.

— Сила: +144.

— Выносливость: +144.

— Требуемый уровень: 150.

Вторичные Свойства:

— Скорость восстановления выносливости Игрока увеличена на 5 %.

— Если кто-то составляет экипировку из предметов, пропитанных Душой Имуджи из Зеленого Камня, характеристика класса улучшается.

— Если Игрок экипирован тремя предметами, пропитанными Душой Имуджи из Зеленого Камня, улучшение всех характеристик составит +50.

— Если Игрок экипирован пятью предметами, пропитанными Душой Имуджи из Зеленого Камня, улучшение всех характеристик составит +100.

— Если Игрок экипирован тремя предметами, пропитанными Душой Имуджи из Зеленого Камня, активируется "Проклятье Имуджи из Зеленого Камня".

Описание:

— Эссенция Имуджи из Зеленого Камня, пропитанная духом мести.

Он посмотрел на характеристики предмета, находящегося в его хранилище. Ан Джэюн еще раз проверил характеристики и вздохнул, переполненный смешанными эмоциями.

"Bay".

Он настолько внимательно вчитывался в Возможности Предмета, что они отпечатались у него в мозгу. Однако его сердце начинало колотиться, когда он перечитывал Возможности предмета. Даже если бы его сердце остановилось, вероятно, оно снова забилося бы при взгляде на Возможности предмета.

Насколько невероятным был предмет, которым он овладел.

Ан Джэюн снова вздохнул с восхищением.

"Я словно купил лотерейный билет, который точно выиграет. Просто невероятно".

Это был уникальный предмет 150 уровня.

Кроме того, именно этот предмет был произведен Гильдией V&V и передавался только внутри этой Гильдии. Они зашли так далеко, что никогда не продавали его публике. Этим предметом пользовались только внутри Гильдии.

Вот почему никто не мог даже справедливо оценить комплект.

Ан Джэюну это было хорошо известно. Более того, этот факт привел сердцебиение Ан Джэюна к нормальному ритму.

Сердце перестало бешено колотиться. Ан Джэюн глотнул кофе.

"Это джек-пот, но проблема в том, что я не могу продать его кому-нибудь".

Как и предполагал Ан Джэюн, он не мог продать игрокам Шлем Имуджи из Зеленого Камня.

"Не будет ли Гильдия V&V с пеной у рта гоняться за мной, когда поймут, что я продал этот предмет?".

Когда шлем появится на аукционе, гильдия V&V сразу же начнет предпринимать какие-то меры.

"Если вы приобретете шлем Имуджи, в качестве дополнительной услуги наша Гильдия объявит вам войну!".

Он был уверен, что именно так отреагирует Гильдия. Вероятно, покупатель будет слишком бояться Гильдии, чтобы покупать этот Предмет.

Кроме того, если бы это был полный комплект, то, возможно, нашелся бы игрок, который рискнул бы и не побоялся встретиться с Гильдией V&V. Однако у него не было полного комплекта, а Шлем Имуджи из Зеленого Камня можно было по-настоящему оценить только в комплекте.

Единичные предметы не пользовались популярностью.

Вот почему было predetermined, кто может быть потенциальным покупателем этого предмета.

"У меня нет другого выхода, кроме как вернуть его владельцу".

У него не было другого выхода, кроме как продать Предмет его первоначальному владельцу.

Эта мысль заставила губы Ан Джэюна растянуться в улыбке. Ан Джэюну эта ситуация казалась довольно смешной.

По сути, вор продавал товары обратно их же владельцам. Это было определенно смешотворным.

Таковы были исходные данные, но, когда владелец получит купленный Предмет, он попытается убить вора. Однако Ан Джэюн не особо волновался по этому поводу.

Тот подонки постарался бы убить Ан Джэюна, даже если бы этот инцидент никогда не произошел.

Он собирался нагреть подонка еще раз, и эта мысль вызвала улыбку на лице Ан Джэюна.

Также с точки зрения Ан Джэюна, тот, кто его атаковал, не был владельцем предмета. Возможно, Гильдия V&V подарила или дала на время этот предмет Синклеру.

Вот почему Ан Джэюн думал, что сделка может быть заключена. Будь это подарок или взятый взаймы предмет, Гильдия V&V захочет вернуть то, что потеряла. Было бы тяжело смотреть, как Предмет находится в руках другого человека.

На данный момент проблемой было то, что он не знал, кто именно устроил на него засаду. Также у него не было связей с игроками Гильдии V&V. Нельзя было просто найти Гильдию V&V и предложить им сделку.

Остался только один вариант.

"Я свяжусь с Гильдией через Красных Буйволов. Так я смогу перекинуть к ним мостик".

Он был вынужден использовать личные связи.

"Никогда не думал, что Красные Буйволы помогут мне таким образом".

Ан Джэюн почувствовал, что налаживание личных связей стоило тех затраченных

усилий.

— Я слышала, что тебя, Синклер, отшлепал Хахве Маска? Как ты мог проиграть игроку, который на 30 уровней слабее тебя? В голове не укладывается".

Заговорила женщина в плаще из змеиной кожи. Она говорила саркастично, что неминуемо вызвало реакцию Синклера.

— Заткнись. Ублюдок сбежал. Я не проиграл.

Оправданная реакция... Он бурно реагировал.

— Я слышала, он украл у тебя часы? Это значит, что тебя отшлепали.

— Он одурачил меня. Он не крал их у меня.

— Да какая разница. Так какой предмет ты профукал? Ты же обычно заполняешь все три слота?

Ответ прозвучал из другого источника.

— Он одет в эту броню, но у него на голове нет того идиотского шлема. Ответ можно легко вычислить.

Когда украденные часы были переоформлены на игрока, всё было возвращено игроку кроме одного единственного предмета, хранившегося в слоте. Так как у него на голове не было шлема, это означало, что из часов Синклера забрали шлем.

Может быть, это Шлем Имуджи из Зеленого Камня? Боже мой.

До этого момента женщина говорила игриво, но теперь на ее лице отразилось искреннее беспокойство.

— Всё... Разве Гильдия V&V одолжила его тебе?

Реакция женщины заставила Синклера почувствовать себя так, будто его чувства рухнули со скалы. Синклер стиснул зубы вместо того, чтобы ответить. Он не хотел больше говорить об этом. Он думал, что это счастье, что он в игре. Если это всё происходило в реальности, его лицо было бы свекольно-красным, словно вот-вот взорвется.

"Черт. Этот гребаный Хахве Маска".

Естественно, Синклер подумал о Хахве Маске и закусил губу.

"Стиль Стражника? Сукин сын".

По правде говоря, он попал в аферу под названием Стиль Стражника. Когда он забил в поисковике "Стиль Стражника", по этому запросу ничего не было найдено.

Возможно, этот способ был придуман специально для того, чтобы одурачить глупца. Вероятно, Синклер стал первым жертвенным агнецом этого способа.

Неважно, как он потерпел неудачу. На него это бросало тень.

"Я убью его, неважно какой ценой".

Унижение на этом не заканчивалось. Синклер был в скверном настроении, потому что настолько желанные часы Хурокана принесли ему только робу Обычного Ранга.

Даже если они были на разных уровнях, он ожидал получить Уникальный предмет 120–130 уровня. Хахве Маска всегда был известен тем, что его экипировка состояла из дорогих предметов.

По сути, он украл предмет у владельца, который обладал шедевром. Однако когда он открыл бумажник, единственное, что он увидел внутри, было две купюры по 20 долларов и пара монет.

"Хахве Маска. Каждый раз, когда я буду встречать тебя в игре, я буду убивать тебя".

Синклер должен был выплатить штраф за то, что потерял Шлем Имуджи из Зеленого Камня, а его организация разбиралась с последствиями.

Прежде всего, ему предстоял разговор с Гильдией V&V. Синклер четко себе представлял, где он окажется, как только закончится разговор между ним и Гильдией V&V. Было лучше набить все шишки сразу. Было бы только хуже, если бы его наказание последовательно настигало его несколько раз.

"Черт".

Ко всему прочему, Синклер еще никогда не проигрывал, поэтому его гордость была уязвлена.

Его организация связалась с ним сразу же.

— Шлем Имуджи из Зеленого Камня, который был украден Хахве Маской, был возвращен Гильдии V&V. Временно Синклер занимается всеми делами, которые имеют отношение к Гильдии V&V. В течение этого времени Синклер будет исполнять роль члена Гильдии V&V. Попытайся воспринять это как добровольную деятельность, Синклер.

— Да.

В сердце Синклера выросал меч возмездия.

После Рейда на Графа Скверны "Красные Буйволы" и "Штормовые охотники" поддерживали близкие и дружеские отношения.

Конечно, отношения были неофициальными. Это были две лидирующие Гильдии, сражающиеся за восхождение на вершину рейтинга среди 30 Гильдий. Если бы их дружба была официальной, другие Гильдии встревожились бы и стали бы вести себя соответствующим образом.

Так как эти близкие и дружеские неофициальные отношения нужно было поддерживать, появилась необходимость в горячей линии.

Королева Шторма и Матадор создали горячую линию, по которой они могли общаться друг с другом в одностороннем порядке.

Когда рассказываешь об этом такими словами, звучит очень здорово, но, по сути, это означало, что у них двоих были номера телефона друг друга.

Сейчас Че Сулинь звонила Чеву. Когда она ему звонила, на ее лице была неизвестная маска для лица.

"Чев".

— Прямо сейчас я в Рейде. Если вы хотите поговорить со мной, излагайте кратко.

Чев отвечал на звонок и находился в напряженной ситуации. Он поднял трубку во время сражения. Конечно, Чев был в скверном настроении.

Конечно, Че Сулинь была не той, кто заботился о настроении Чева.

— Я слышала, что Хахве Маска и Гильдия V&V заключили соглашение. По моей информации, "Красные Буйволы" выступили посредниками.

Голос Че Сулинь был спокойным, а выражение ее лица не менялось. Это был эффект от маски. Если бы она злилась или хмурилась, маска была бы бесполезной.

Конечно, Чев ничего не знал об этом, поэтому он был немного удивлен ее реакции. Он задал ей вопрос.

— Возможности твоей разведки впечатляют. Я и не представлял, что они находятся на таком уровне.

По правде говоря, Чев ждал звонка от Че Сулинь. Одним из главных спонсоров Гильдии V&V выступала семья Че Сулинь. Между Гильдией V&V и Хахве Маской была заключена сделка. Конечно, она слышала о ней. Было бы подозрительно, если бы она о ней не слышала.

Когда Чеву позвонила Че Сулинь, он ожидал, что она будет оглушительно орать на него.

Несмотря на ее внешность, она была невероятно ужасающей.

— Я думал, я ясно выразился в прошлый раз.

Конечно, Че Сулинь позвонила, чтобы предупредить.

— Хахве Маска наш. Не трогай его.

Чев ухмыльнулся этому предупреждению.

— Я не трогал его. Он сам предложил сделку. Так как мы уже заключали пару сделок, он попросил навести ему кое-какие мосты.

— Тебе повезло, что на моем лице маска. Если бы этот разговор состоялся в рамках игры, я бы уже убила тебя.

Маска для лица.

Чев, наконец, понял, почему Че Сулинь говорила так спокойно.

— Я так понимаю, мне очень повезло, что у тебя на лице маска. На какую часть твоего предложения я должен ответить?

— Предоставь мне всю информацию, которая у тебя есть, о Хахве Маске.

Ее голос был все еще спокоен.

Однако у Чева было чувство, что ее спокойствию приходит конец.

Он не собирався деликатничать.

— Не буду говорить двусмысленно. Не буду врать. Я очень заинтересован в Хахве Маске, и хочу, чтобы он был в моей команде.

— Хммм.

— Если это закончится войной между моей Гильдией и "Штормовыми охотниками", я переживу. Я хочу, чтобы Хахве Маска вошел в мою команду.

— В самом деле?

— Однако даже после такого решения я не смог нанять Хахве Маску. Скажи начистоту, что ты хочешь услышать от меня.

— Выкладывай информацию.

— У меня нет информации относительно Хахве Маски. У меня есть только маршрут, который я могу использовать для заключения сделки. Торговый путь, о котором я говорю, — это торговец информацией, который раскрыл личность Графа Скверны.

Услышав это, Че Сулинь дернула бровью. На ее маске образовалась очень маленькая морщинка.

— Это вся информация, которую я могу дать тебе. Считай это подарком. Я рассказал тебе так много только потому, что нас связывают определенные отношения. "Красные буйволы" сотрудничают со "Штормовыми Охотниками". Мы не в отношениях "хозяин-слуга".

Че Сулинь не отвечала. Чев ждал, когда она ответит, но она не могла выдать из себя и слова.

В конце концов, Чев продолжил:

— Прямо сейчас я говорю не как мастер Гильдии. Это просто совет лично от меня. Только Хахве Маска заключает сделки. Он дает ровно столько, сколько получает. Если ты действительно хочешь построить более близкие отношения с Хахве Маской, ты должна сделать так, чтобы он остался тебе должен.

Че Сулинь все еще не отвечала ему.

— Если нужно, я могу выступить посредником. Я планирую в скором времени связаться с Хахве Маской. Ты еще здесь? Нет ответа. А? Звонок прервался?

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

— Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

— Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

— Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

— Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

— Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

— Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

Больше книг на сайте - Knigolub.net