

Место, куда их привели, представляло собой большую расчищенную площадку за огромным особняком. На краю поляны стояли трое мужчин, три женщины и одна маленькая девочка, по виду примерно ровесница Наруто. Сирзеч представил их как лорда Гремори, его жену Венелану Гремори и их дочь Риас Гремори, а также трех других Великих Сатанов, которые, похоже, предпочитали, чтобы их называли по имени или как "Йон Дай-Мау", управляющих подземным миром; Аджук Вельзевула, высокого красивого мужчину с сильными чертами лица и грязными черными волосами и глазами; Серафалл Левиафан - молодая девушка потрясающей красоты, с длинными чёрными волосами, разделёнными на две косички, блестящими фиалковыми глазами и кипучим характером, не говоря уже о самой большой груди, которую Наруто видел у кого-либо, не являющегося взрослой женщиной; и Фальбиум Асмодей - человек, сильно напомнивший Наруто мужчин Нара, как по характеру, так и по внешности. Очевидно, они были здесь по определенным причинам: Гремори - потому что это была их земля и их сын, который просил ее, а Повелители Демонов были здесь, прежде всего, потому что им было скучно.

Аджук же был там потому, что именно его система подвергалась испытанию, чтобы проверить, сработает ли это. Он немного нервничал, так как все должно было быть рассчитано почти точно по времени.

В центре поляны стоял каменный помост, а на нем лежала в коматозном состоянии Узумаки Кушина. Рядом с ней лежала небольшая коробка, в которой находилось несколько странных на вид предметов, в которых Наруто узнал шахматные фигуры. Единственный вопрос, который у него возник, касался их количества: их должно было быть всего шестнадцать, но почему-то оказалось двадцать две. В замешательстве он обратился к Сирзехсу за ответом.

Увидев его выражение лица, Сирзеч предложил Ажуке подойти и все объяснить. Похоже, Сирзехс тоже не понимал, почему так много частей.

"А, молодой Наруто, я полагаю?" Получив в ответ кивок головы, Аджук продолжил: "Видите ли, это то, что мы будем использовать, чтобы, надеюсь, оживить вашу мать, я называю это Системой Злых Кусков. Вы, наверное, заметили, что они созданы по образцу игры в шахматы. На это есть причина. ... Мне понравилась эта игра". От этого заявления у всех выступили крупные капли пота, и вот почему.

"В любом случае, это ни туда, ни сюда". Взяв Короля, Аджук продолжил объяснения: "Добавив свою кровь, пропитанную энергией Дьявола, и капнув по капле на каждую из этих фигур, ты привязываешь их к себе. Приняв Короля в свое тело, вы станете [Королем] этого конкретного набора и, соответственно, лидером своей группы. Обычно в игре есть только обычные шестнадцать фигур: король, королева, два коня, два слона, две ладьи и восемь пешек. Однако, будучи сам [Королем], я могу с уверенностью сказать вам, что Кушина-сан нельзя вернуть ни одной из этих фигур. Причина в том, что каждая фигура имеет только определенную силу, и чем могущественнее человек, на которого вы пытаетесь ее использовать, тем сильнее должна быть фигура. Если бы я использовал цифры для обозначения силы Кусков, это выглядело бы так*: Король - пятьдесят очков, это самая важная фигура в игре; Королева - девять очков, я знаю, что это крутое снижение, но в общей схеме она все еще важна; Конь - пять очков; Ладья - четыре очка; Слон - три очка; Пешка - одно очко.

"Именно по этой причине, а также из-за того, что Сэрцех просил меня сделать для вас уникальную фигуру в подарок на день рождения, я создал эти фигуры на основе фигур фей, которые существуют в рамках правил шахмат". Положив короля обратно в коробку, Аджук берет в руки фигуру, похожую на рыцаря в короне королевы. "Эта фигура создана по образцу фигуры феи Амазонки, она сочетает в себе силу Королевы и Рыцаря и является самой сильной фигурой, которую я создал на сегодняшний день. Кушина стоит больше, чем Королева, но Король может быть только один, поэтому Амазонка имеет общую стоимость в четырнадцать очков.

<http://tl.rulate.ru/book/104327/3646020>