

Посреди Ящика Пандора находилось три человека, а вокруг них – чудища эпических размеров, закованные в цепи и запертые. Это была та область, которую Валаам показывал Дэйву, чтобы тот узнал о Бедствиях, которые должны были обрушиться на мир Завоевания в ближайшем будущем.

- Ну и что? - спросил человек в капюшоне.

Ашкар, стоявший прямо перед ним, ухмыльнулся, - Сработало, теперь я могу полностью контролировать Бедствия, но мне нужен испытуемый, чтобы убедиться в полной работоспособности.

Человек в плаще обернулся и сказал: - Возьми Бычью Голову. Им должно быть легко манипулировать, много грубой силы, и нет особых умственных способностей.

- Звучит интересно, но как мне освободить его?

- Предоставь это мне, - ответил человек в мантии.

Монах встал, прислонившись к колонне, и сказал: - Высвобождение одного из Бедствий сейчас дестабилизирует Ящик Пандоры. Это приведет к тому, что остальные печати сильно ослабнут. Как ты думаешь, сможете контролировать их всех, когда они начнут неистовствовать?

- Это ни к чему, старый друг. Нам не нужно контролировать их, нам просто нужно направить их разрушения для достижения наших целей.

- Целей, о которых мне до сих пор не известно. Вы двое долго строили козни и никогда не впутываете меня в свои планы.

- Можем заверить тебя, что причин для беспокойства нет, что произойдёт, то произойдет. Твоя роль в этом деле будет ясна очень скоро и существенно повлияет на наше дело, вот увидишь, - ответил человек в мантии.

Монах усмехнулся и замолчал, прислушиваясь к тому, что будет дальше.

- Копье, ты взял его под контроль? - спросил Ашкар.

- Да, это было довольно утомительно, особенно после того, как я потерял большую часть своей силы, но всё же мне удалось подчинить его своей воле.

- Я всё ещё не могу поверить, что этот человек был тем, кто управлял всем. Смотрю на тебя сейчас, а ты ничем не лучше крестьянина.

- Я, может, и выгляжу как крестьянин, но обладаю большими знаниями. Дай мне последнюю скрижаль, - попросил человек в мантии.

Ашкар дал ему одну из скрижалей, спрятанных в Штормовом Лабиринте.

Человек в мантии взял зеленую скрижаль и прижал к ней свою ладонь, пока она не слилась с его плотью и не исчезла. На его ладони появился нефритово-зеленый символ, и он ухмыльнулся.

- Да, наконец-то всё готово. Теперь я могу появиться в мире, не привлекая внимания нынешнего Всевидящего.

- Значит, мы готовы сделать первый шаг? - спросил Ашкар.

- Да, отправимся на юг. Первым убьём Оракула. Его способность предвидеть слишком опасна для наших планов.

- А разве он нас не ждет? - спросил Монах: - В конце концов, он провидец.

- Ооо, он ждёт, но даже если ты ожидаешь смерти, сможешь ли ты избежать её? - спросил человек в мантии.

- Верно, ты можешь сильно расстроить Смерть, если действительно не захочешь умирать.

- Да, конечно, но с копьем, которое может исказить судьбу и связать время, сражение ни к чему не приведёт, результат неизбежен, - сказал человек в мантии. Он встал, топнул ногой, и семиглавое копье вырвалось из-под земли. Он схватил его правой рукой и сказал: - Выпусти Быка, мне нужна диверсия чтобы сделать то, что следует.

- О-о-о, это было здорово! - сказал Дэйв, когда последние останки Королевы Пуков-Людоедов сгорели дотла.

- Да, довольно надоедливый таракан. То, что сказал этот парень, до сих пор не даёт мне покоя, - ответил Ральф.

- Ашкар силен. В последний раз, когда я с ним столкнулся, он чуть не убил меня с удара. И всё

же мы не должны терять бдительность. Если его слова были правдой, он, вероятно, обладает способностью контролировать Бедствия. А судя по тому, что я видел в Ящике Пандоры, там есть довольно неприятные штуковины.

- У меня такое чувство, что эта игра очень скоро станет довольно неприятной.

- Ты не поверишь, насколько правдивы твои слова, - отозвался кто-то знакомым Дэйву голосом из глубин Дебрей.

- Ник? В чём дело?

- Ашкар и его дружки сделали следующий шаг. В настоящее время они выпускают одно из Бедствий, - сказал Ник, появляясь прямо рядом с ними, выходя из водоворота теней.

- Уже? Вот дерьмо!

- Да, злодеи не станут ждать, пока ты будешь принять их подачу. Тебе пора выдвигаться, малыш.

- Куда и что за Бедствие?

- На север.

- Черт, Кровавые Разбойники, а я ещё и не в их вкусе. Особенно с учетом того, что их нынешний лидер потерял своё наследие.

- Это не имеет значения, если это Бедствие сумеет прорваться на север, держу пари, что остальные повалят оттуда. Они вызовут хаос и будут иметь опору в мире. Ты должен немедленно убить его.

- Бро, я не могу убить Бедствие, когда ты ограничиваешь мою силу. По крайней мере, позвольте мне использовать [Перемотку].

- Нет! Она запрещена, использование этого комбо повторно недопустимо. Ты действительно хочешь, чтобы я раздвоился?

- На самом деле, даже одной копии - уже слишком много. Ладно, я посмотрю, что можно сделать.

- Тем не менее, судя по силе этого Бедствия, я не думаю, что тебе стоит беспокоиться о его бессмертии, оно может истечь кровью и умереть.

- Так, выходит проблем быть не должно.

- На самом деле так оно и есть. Это - Бедствие Гнева. Их можно убить, но их сила выходит за рамки вещей этого мира. Оно может разорвать дракона пополам, если придётся. Не медли, иначе будешь разорван на куски, если придёшь неподготовленным.

- Ладно, Ральф, ты же слышал, что он сказал, пойдём и сами посмотрим, - сказал Дэйв, и его приятель согласился.

Они разорвали свитки телепортации на север и оказались в северной столице Кровавых Разбойников.

В тот момент, когда они появились, группа игроков бросилась к ним с мечами наготове, они были кучкой фанатиков, которые принадлежали к падшей гильдии Кровавых Разбойников.

- Как вы смеее показываться здесь!

- Ничтожество, лучше свали, пока не сыграл в ящик молодым, - рявкнул на него Ральф.

Игрок сделал шаг назад из-за вскрика.

Дэйв, с другой стороны, даже не взглянул на парня, он прокричал на весь город: - Слушайте все! Вот-вот случится дерьмо, в этом городе появится Бедствие, и вы либо сражаетесь, либо бежите! Любой, кто хочет сражаться, выходите и помогайте, а если нет, то хотя бы не мешайте и свалите к чертовой матери!

- Кто ты такой, черт возьми, чтобы указывать нам, что делать на нашей собственной земле?

Но ответа от Дэйва и не потребовалось.

У входа в город возник гигантский разлом в пространстве, как будто у пространства выросла пасть, медленно раскрывающаяся, показывающая бесконечную тьму с фигурой существ за пределами того, что человек мог себе представить. Все пойманные и удерживаемые в плену, все, кроме одного. Существа, которому даже несмотря на массивность разлома пришлось использовать свои волосатые руки, чтобы схватиться за края, а затем бесцеремонно раскрыть его сильнее, выходя наружу.

Гуманоид с первобытным телом, но головой быка появился из расщелины. У него было голубое тело, с чуть более тёмного оттенка львиной гривой вокруг шеи.

Его массивные рога торчали изо лба, изгибаясь вверх, а между ними полыхало голубое пламя.

У существа были массивные оковы на руках, зацепленные к цепям, тянувшимся напрямиком в разлом.

Он рванул руками, разрывая цепи на середине, после чего то же самое сделал с цепями на ногах.

Наконец, он схватился обеими руками за оковы на шее, спрятанные за его густой гривой, существо взвыло и разорвало их пополам.

Одного веса сломанных оков было достаточно, чтобы оставить на земле глубокие разломы после падения.

Затем существо глубоко вдохнуло и заревело в направлении города. Одного его рёва было достаточно, чтобы снести множество домов и заставить игроков, находившихся в сотнях метров от него, отлететь.

Ледяная гора за городом содрогнулась от звука рёва существа, пуская лавины. Затем, для всеобщей ясности, все в Завоевании получили уведомление.

Век Бедствий.

Забытая раса вновь появилась в мире Завоевания. Первым появившимся из запечатанного пространства бедствием стало Бедствие Гнева - Бычья Голова.

Печать для остальных Бедствий сильно ослаблена и не может быть восстановлена. Остальные Бедствия вскоре покинут свои запечатанные области и вызовут бессмысленные разрушения в мире, если их не остановить.

Судьба Завоевания зависит от вас, делайте то, что должны, чтобы сохранить этот мир в безопасности.

И удачи вам.

Ральф повернулся к игроку, который препирался с Дэйвом, и сказал: - Что ты там говорил?

Игрок промолчал, как и следовало.

- Какого хрена?! Это даже был не навык?! - крикнул другой игрок, из тех, кто были отброшены ударной волной рёва и потеряли две трети своего здоровья из-за Бычьей Головы.

Дэйв нахмурился и внимательно осмотрел существо.

Бычья голова

Уровень: 666

Ранг: Малое Бедствие Гнева

Уровень опасности: Катастрофический! □ □ □ □ □

Урон: ???

ОЗ: 1,000,000,000

Физ.Защ: 1,000,000

Маг.Защ: 1,000,000

Навыки:

[Первобытная ярость] (Пассивный навык) - Бычья Голова - это концентрированная ярость и гнев старых времен. Ему не нужны никакие навыки или способности, чтобы уничтожить то, что он хочет. Его базовая сила может неограниченно увеличиваться, в результате чего его разрушительная сила выходит за рамки того, что может выдержать любой человек. Любая прямая атака, которую Бычья Голова наносит кому-либо, не использующему совершенный оборонительный навык, мгновенно убьёт цель. Обычные щиты для блокирования ударов Бычьей Головы можно использовать только один раз, после чего они будут уничтожены.

Лор:

Сначала бы хаос, и в этом хаосе была природная ярость. Бычья Голова родился в ней, и вылепленный ей, он не видел жизни, пока не пришел в этот мир. Но жизнь была далека от хаотической природы, в которой он жил, поэтому он стремится навсегда уничтожить её и вернуться в хаос.

- Ну, должен признать, это Бедствие и правда можно убить, но какого хрена, чувак!
Неограниченная сила - это же просто глупо, - застонал Ральф.

- Тебе просто нужно, чтобы он по тебе не попал, это не должно быть так сложно, - сказал Дэйв, вытаскивая Дюрандаль и Щит Аякса.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/1357163>