Глава 9Маршал II

[Старший пилот] Юго Лессепс.

*****

Клан в котором я состою, собирает людей, чьи профессии связаны с производством. Исследователи, механики, химики, кузнецы - в этом мире уже долгое время существуют подобные профессии. Но если сравнивать мастеров и тианов, в большинстве случаев первые искуснее. Это связано с боевыми и другими способностями эмбриона, а также ускоренным изучением навыков. Качество созданного продукта и вероятность успеха зависит от уровня навыка и ловкости, так что при создании обычных вещей, то, насколько реально умелые руки у мастера - совсем не важно. Поэтому, даже игрок-новичок может творить на одном уровне с экспертом. Глава клана любил говорить: “В отличие от боевой системы, крафт сейчас не сильно отличается от эпохи MMORPG без погружения. Даже косолапые неудачники справляются”. Но также, он говорил: “Но это касается только создания уже существующих вещей. А для того, чтобы сотворить что-то новое - необходима сила воображения. Подобрать материалы и концепцию чего-то, что никогда не видел, это мастерство на ином уровне.”

Таким образом, ремесла в Infinite Dendrogram делятся на две основные категории: создание уже существующих в мире вещей: “изготовление”, и создание чего-то нового: “творение”. В обоих случаях необходимы материалы и достаточно развитые навыки. Но при изготовлении используется рецепт, в котором уже описаны все этапы работы, а при творении - рецепт нужно придумывать самому. И недостаточно просто представить, что ты хочешь сделать. Необходимо хорошо понимать процесс, разбираться в науке и магии этого мира, раздобыть все необходимые материалы и потом преуспеть в самом создании. Так и получается, что для создания чего нового требуется слишком много. Поэтому в первые пол года после запуска игры, проводились только легкие кастомизации уже существующих предметов. И мой клан изменил это. Глава произвел прорыв в творении. А смог он сделать это, так как владел мастерством творения в реальности.

Империя Драйф занимается инженерией. Механизмы в этом мире работают за счет магии и вообще сильно отличаются от реальных, но в то же время у них есть много общего. И глава нашего клана использовал это. Аспирантов кафедры инженерии, умелых механиков на роботизированных заводах, дизайнеров тяжелой техники или просто фанатов машин и оружия - он собрал всех игроков, что владели знаниями в машиностроении в реальности и организовал создание новых предметов.

Конечно же, если бы он просто пригласил всех - мало кто пришел бы. Поэтому он позвал их для работы над конкретным проектом: “Создание человекоподобного боевого робота”. Именно в то время в империи Драйф все еще не было человекоподобных магомехов. В то время использовалась только механическая броня “Маршал” и боевая машина “Гейст”. И целью главы было создать такого робота. Такая идея вдохновила многих, и вскоре в клане собралось несколько десятков ученых и инженеров. И объединившись под общей идеей, они взялись за воплощение этого проекта.

“Нам необходимы знания, оборудование, мастера, материалы, деньги, воображение, навыки,

удача и лаборатория для экспериментов!” - были первые слова главы, когда началась работа над проектом. Слишком много необходимого. Но все это было добыто. Используя свои знания в науке, они покоряли искусство магии и учились на своих ошибках. Бесчисленные провалы, потраченные зря ресурсы, бросившие клан участники - было много проблем, но они продолжали идти к своей цели. “Это словно Проект X*”, - сказал когда-то один из участников, и остальные кивнули. Я не видел этой передачи, но похоже в их время, особенно в Японии все о ней знали.

И через 2 месяца в реальности, пол года в Infinite Dendrogram, был создан первый успешный образец. Это был человекоподобный робот “Маршал II”. Оружие уровня полудракона готовое к массовому производству. Магомех, сделан на основе механической брони “Маршал”. В момент, когда был представлен рецепт создания магомеха “Маршал II”, наш клан начал свой путь к званию величайшей гильдии империи Драйф.

*****

Сражение перед фортом постепенно доходило до конца.

“Юго, на 5 часов “Пушка” 1.

- Понял.

Следуя указаниям Кюко, что шпионила в дыму, я развернул корпус и выстрелил ручной пушкой в указаном направлении. Мушкетер, что бежал ко мне с магическим ружьем не смог увернуться и был разорван ядром пушки MRW03. После взрыва осталась только его рука держащая ружье. Такие использовались когда-то в империи. Думаю много старого оружия еще ходит через ту страну.

- Следующий.

“На шесть часов, “Боец” 2.

- Понял.

Я быстро развернул туловище робота и используя центробежную силу ударил нападавших сбоку воинов боевым ножом SRW02. Первый не смог среагировать и нож прошел сквозь: броню, мясо, кость, мясо, броню, в таком порядке. Второй же среагировал и остановил атаку огромным щитом. Это возможно, только потому, что в Infinite Dendrogram люди могут обдать нечеловеческой силой. Многие могут отбить атаки и даже ранить такую огромную махину, как Маршал II. У этого бойца хорошая реакция. И он сильный.

Но,

- Следи за ногами.

Я надавил ножом на щит воина и пнул его в ногу. Защитные металлические пластины не смогли справится с пинком Маршала II, чей вес больше 10 тонн, и нога сломалась.

-!!??!!?

Боец заорал нечеловеческим голосом и перестал обращать внимание на нож. Воспользовавшись этим, я ударил ему в затылок и разрубил голову напополам.

- Следующий.

“Никого не вижу.”

- Понял, следи за всем вокруг, особенно со стороны форта.

“Да.”

Пока-что разобрались.

- Фух… - вздохнул я так, словно пробежался только что по опасному мосту. Среди поля боя стоял только мой Маршал II, а все вокруг устилали трупы бандитов.

- ……

Я творец этой ужасной сцены. Я убил много людей, и у меня есть мысли на этот счет. Но я не чувствую ни боли, ни сожаления. Еще перед встречей с Ребеккой… я слышал о банде Гузмейз. Во время работы над планом я изучал влиятельные силы в королевстве, тогда и узнал об горной банде разбойников Гузмейз. Уже тогда они украли много детей и убили несметное количество людей, пытавшихся их спасти. Когда забираешь чью то жизнь, то и свою уже не уберечь. Я… так считаю. Правда когда так говорит бессмертный в этом мире мастер, это может звучать высокомерно.

- Что ж.

Если судить сбоку - это чистая победа. Но это точно не так. Хоть мое HP и не упало ни на 1%,

Маршал II в плачевном состоянии. Из-за повреждений полученных в бою где-то треть брони была уничтожена, и внутренний скелет тоже сильно пострадал. Также левая рука работает с задержками. Маршал II это специальная экипировка как повозка или корабль, и полоски HP у него нет. Но если бы была, я думаю она была бы заполнена где-то на 30% сейчас. Вот настолько жестокой была битва. Это может показаться странным любителям фантастических аниме про роботов, но враги ведь тоже - герои из фантастических аниме. Их топоры ломают сталь, и даже стрелы пробивают металлические пластины. Если бы клан не настраивал магомех под мастера, и если бы не мои навыки старшего пилота... они бы просто задавили количеством.

- Фух.

Вздохнув еще раз, я достал из сумки зелье маны ур.5. Каждое движение магомеха отбирает у меня магическую энергию. Сейчас у меня осталась половина MP, если не восстановить - в последующих битвах будет еще сложнее.

“Юго.”

Оторвав губы от горлышка бутылки, я ответил: “Чего тебе, Кюко?”

- Если бы ты использовал навык эмбриона, было бы значительно проще.

- Заткнись.

Это правда. Если бы я использовал эмбриона, победа не далась бы с таким трудом. Да куда там, я бы победил без единой царапины. Ведь мой эмбрион - естественный враг таких как они.

Но.

- Я не могу. Я использую этот навык только когда план начнет выполняться. Не раньше. Глава дал такие указания, и я пообещал.

“Да никто же не видит, и Рея нет.”

- Все равно. Я использую этот навык до плана… только если не будет иного выхода.

Но к счастью, выход был.

- Упрямец.

- Я просто трезво мыслю. Что же, в той повозке должно быть сидят дети.

Я могу их спасти, но тогда враг узнает, что детей можно использовать как заложников, чтобы шантажировать меня. Это опасно, если придется сражаться еще. Хорошо, если больше бандитов нет, или же Рей перебил их все остатки внутри форта, но если нет, то это слишком опасно. Придется оставить их. И пока я думал…

- ……, фух.

“Юго.”

- Чувствую.

Я еще раз вздохнул и повернув рычаг, перезарядил пушку, воспользовавшись запасными магазинами на поясе. Все же левая рука плохо двигается.

- Можно было бы подлатать Маршала II, если бы вернуть его в гараж на некоторое время… но придется отказаться от этой идеи.

Ведь времени на это не было вовсе. Направив пушку на врата в форт, я выстрелил. Пролетев через открытые ворота, ядро врезалось в то, что стояло за ними и взорвалось. Такой взрыв спокойно разнес бы 5 человек так, что куска мяса весом более килограмма не нашлось бы. Но то, что стояло там, было покрепче человека.

- А, как же больно. Да еще и горячо, - сказало то, выйдя из форта без каких либо признаков боли на лице. Это был огромный демон. Голова быка, во рту огромные острые клыки. Ростом он был как Маршал II, больше чем в два раза выше человека, проходя через ворота в форт ему пришлось наклониться. Абсолютно очевидно, он на порядок мощнее остальных бандитов. Меня бросило в легкую дрожь.

- …значит я наконец-то вижу главу Гузмейз?

- Ага. Я второй глава горной банды Гузмейз, “Мощный гладиатор” Гуз.

Продолжение следует.

*PROJECT X Challengers - документальная передача, что шла на канале NHK с 2000 по 2005 год о создании механизмов, предметов искусства и тому подобного.

http://tl.rulate.ru/book/6607/196870