

Согласно боевым правилам, на поле боя наиболее важны практические функции. Такие вещи, как красивый внешний вид, даже не стоило рассматривать.

Хотя гуманоидная меха может показаться потрясающей, на самом деле ее методы атаки были довольно просты. Поскольку она имитировала атаку человека, ее легко было предугадать и защититься от нее, а поскольку при ходьбе ей нужно было сохранять равновесие, большое количество ресурсов и деталей было потрачено на балансировку мехи.

Это, несомненно, было критическим количеством отходов, особенно когда технология была еще незрелой.

Но тогда какой тип боевой мехи был наиболее эффективным?

"Ей нужно много места для огнестрельного оружия, поэтому лучший способ - это множество отдельных секций, в которых можно разместить больше оружия и деталей!"

"Давайте откажемся от шагающего механизма, который является просто пустой тратой ресурсов. Пока оно может убивать, все будет хорошо, даже если оно будет ползать по земле".

"Я чувствую, что ему нужно как можно больше отдельных частей, чтобы он мог даже отпустить сломанные части, реорганизовать себя и все еще быть в состоянии сражаться. Таким образом, наши логистические возможности поднимутся на совершенно другой уровень".

"Если враг состоит из магов, то чем больше боевой механизм, тем больше цель. Это совершенно точно не может быть слишком большим, да, самое главное - не быть слишком высоким".

Собрав мнения друг друга, инженеры-маньяки отказались от здравого смысла и создали этого страшного боевого зверя - Короля поездов, нулевой прототип!

Название, несомненно, произошло от Роланда. Форма соединений между его частями напомнила Роланду поезд.

И сейчас перед всеми предстал именно такой металлический монстр. У этого металлического монстра было множество частей, соединенных друг с другом, как вагоны поезда, а его металлические ноги, имитирующие ноги насекомых, прочно вонзались в землю. Этот гигантский многоногий металлический монстр привлек всеобщее внимание, как только появился.

"Поезд? Разве это не просто сороконожка?"

Удивление Хемета было практически таким же, как и у Роланда, когда он впервые увидел его. Да, когда эта боевая меха была построена в реальности по чертежу, ее первоначальный внешний вид в форме поезда стал больше похож на металлическое насекомое. По сути, это была металлическая сороконожка, расхаживающая по полю боя!

И вот, принимая во внимание возможности поля боя, его конструкторы, которые уже отказались от здравого смысла и эстетики, также были вдохновлены этим. Они сразу отказались от неудобного метода использования колес и вместо этого придали ему металлические лезвия в качестве ног, которые больше подходили для более разнообразных типов местности. Каждая "нога" представляла собой лезвие, которое могло атаковать само по себе, так как все тело Короля поездов было напичкано оружием с ног до головы.

Удивление Хемета вскоре сменилось демонстрацией боевой эффективности. Сороконогий монстр на большой скорости пронесся мимо крепостной стены, разбрызгивая горячее масло из труб по обеим сторонам, и от искры все стены замка, мимо которых он проходил, превратились в моря огня.

Эти огненные моря на его пути вызвали у зверей вопли агонии, но только когда он достиг места назначения, воткнул свои металлические ноги в землю и превратился в стальной барьер, он показал свою истинную форму.

Все его части, напоминающие вагоны поезда, раскрылись, открыв новейшие гномские пушки в каждой из них. Как божественный артефакт, принадлежащий культу, который верил в "как можно больше пушек", Король поездов использовал свои действия, чтобы показать, что на самом деле означает фраза "больше пушек - больше мощи".

"Инженеры с нечетными номерами! Запускайте свои пушки!"

*Бум! Бум!

Все поле боя за западной дверью замка превратилось в море огня. Бесчисленные зверолюди были одарены взрывами, когда каждый пушечный снаряд приземлялся.

Но в то же время авангард зверолюдей, который уже находился на стене замка, приближался к Железнодорожному Королю.

Они злобно ухмылялись и издавали злобные рыки, намереваясь использовать свою собственную свежую кровь в битве с этой стальной глыбой. Они хотели показать этим слабым людям, какой должна быть настоящая и надежная сила.

Они были уверены, что если им удастся подобраться на близкое расстояние, то инженеры, управляющие пушками, не станут для них противниками. Им нужно было лишь мгновение, чтобы разбить эту дорогую игрушку на кусочки.

Но поскольку Димлет имел репутацию демонического интеллектуала, как он мог оставить такую вопиющую слабость?

"Режим ближнего боя, активировать! Выдвинуть лезвия!"

В одно мгновение все металлические ноги сороконожки снова поднялись вверх, а ее острые концы трансформировались в острые лезвия для уничтожения врага! Затем острые лезвия начали бешено вращаться с огромной скоростью!

Но это было еще не все...

"Инженеры четных номеров, зажигайте свои огнеметы!"

На этот раз вагоны поезда открылись, чтобы показать шокирующее количество мощных огнеметов, управляемых потными инженерами, которые ждали именно этого момента.

"Огонь! Поддерживать огнеметы в течение двадцати секунд!"

"А-а-а!"

Пламя, способное выстрелить на расстояние в несколько десятков метров, создало коридор отчаяния. Хотя и было несколько невероятно сильных зверей, которые прорвались сквозь

пламя, вращающиеся лезвия без колебаний нанесли бы убийственный удар.

"А-а-а! Эти проклятые люди..."

Теперь нападавшие зверолюди оказались между молотом и наковальней. Либо их нанизывали на лезвия, либо превращали в мясо для барбекю.

Убийство было лишь одним из предназначений Короля поездов. Его мегадлинное механическое тело само по себе было одним из лучших барьеров и импровизированных крепостных стен, так что невероятно уставшая обороняющаяся армия могла наконец найти время перевести дух и отдохнуть.

После того, как эта подвижная стальная стена начала действовать как барьер на поле боя и очистила все перед собой, она воспользовалась возможностью выпустить большое количество обжигающе горячего пара через свои вентиляционные трубы.

Потребление энергии Короля-поезда было слишком большим. Всего за несколько коротких минут все его детали и двигатели перегрузились и перегрелись, и инженеры стали обливать перегревшиеся двигатели холодной водой в качестве экстренного метода охлаждения.

Зверолюди заметили этот короткий период охлаждения. В тот момент, когда они колебались, стоит ли снова идти вперед, их ждала еще более страшная сцена.

"Оружейные отряды, отряды огненных шаров, приготовиться!"

Теперь перед ними была самая отчаянная сцена. Инженеры подняли свои пушки, а магические мечники в самом деле запрыгнули на верх вагонов Короля Поезда и начали готовить свою магию. Сверкающие огненные птицы начали собирать многочисленные огненные шары, которые, возможно, не были столь высокого уровня, но кто сможет увернуться от нескольких сотен огненных шаров, выпущенных одновременно?

Пью! *Пью!* *Бум!*

Каждый огненный шар и смертоносный выстрел усиливали отчаяние зверолюдей, столкнувшихся с огневой мощью и технологиями нового поколения. Короткое, примерно двадцатиметровое расстояние между ними и людьми было сродни разнице между жизнью и смертью, и сожаление "еще один шаг" сопровождало их до самой смерти.

Непрерывный взрыв каждого огненного шара привлекал все внимание на поле боя, и все больше и больше территорий очищалось от чудовищ. Поскольку на поле боя правили маги, а они собрались вместе, смертоносная сила резко возросла.

Наконец, вожди племени зверолюдей не смогли больше терпеть это.

Под предводительством вождя племени Кагра множество гарпий, похожих на облака, покрыли стены замка. Вместе с ними был и рыцарь-дракон, которому в прошлый раз посчастливилось спастись: зеленый дракон Османия и его рыцарь-наездник из племени волка Какадзи вернулись.

Армия зверолюдей поставила все на карту в этой битве и выслала свои немногие оставшиеся воздушные войска.

"Сбить этого рыцаря дракона!"

Если у этого боевого зверя и были какие-то другие слабые стороны, кроме неустранимой неспособности сражаться в течение длительного времени, так это то, что он был слишком сосредоточен на наземных частях и не обладал противовоздушными возможностями.

Рейн сразу же понял, в чем слабость гарпий. Им не хватало физической силы, поскольку большинство их метательных копий были сделаны из дерева. Хотя они могли достаточно легко убивать людей деревянными копьями, у них не было возможности угрожать стальному королю поездов. Что касается воздушных заклинаний? Неужели у них действительно хватало концентрации, чтобы произносить заклинания, хлопая крыльями и не падая с неба? Если бы они действительно обладали такими навыками, они могли бы быть архимагами с самого начала.

"Этот рыцарь-дракон - единственная угроза; убейте его!"

Нынешняя принцесса-рыцарь была уже не просто командиром у западной двери замка. Хотя она еще не получила повышения за свои многочисленные достижения, боевые заслуги были гораздо эффективнее любого звания или титула на поле боя. По правде говоря, она уже была ведущим командиром, отвечающим за всю линию обороны замка Красного Клена.

Но в настоящее время никто не мог выполнить ее приказы. Рыцарь зеленого дракона был слишком осторожен и летел так высоко в воздухе, что ни стрелы, ни магия не могли его достать.

Согласно прошлой тактике этого рыцаря-дракона, при возникновении напряженной боевой ситуации он нападал из воздушной засады, причем ядовитый туман его дракона был необычайно смертелен. Возможно, его одиночные усилия и не влияли на общую ситуацию, но он определенно наносил серьезный удар по боевому духу обороняющейся армии. На этот раз было очевидно, что его целью был Король поездов.

Также было очевидно, что он намеревался использовать гарпий в качестве дымовой завесы, чтобы создать еще одну возможность для засады в хаосе.

Все эти дни битвы также нанесли тяжелые потери рыцарям-грифонам людей. Те, кто еще мог летать, уже участвовали в битве, так как после стольких дней войны обе стороны сражались, полагаясь в основном на силу воли и выносливость.

"Аргх!"

Но на этот раз засада рыцаря зеленого дракона была блокирована.

"Тимье!"

Точно, гигантский костяной дракон внезапно вылетел из замка и выстрелил, как пушечное ядро, прямо в зеленого дракона, заставив его потерять равновесие в воздухе.

Но сразу же после этого костяной дракон, изрешеченный ранами, снова упал вниз. Будучи главным командиром воздушной армии, Тимье всегда сражался впереди своих солдат, и сейчас и он, и его костяной дракон были в плохом состоянии. На такую атаку у них ушли все силы.

Но пока рыцарь дракона-зверя все еще пытался восстановить равновесие, смерть пришла за

ним, так как принцесса-рыцарь была уже позади него.

Хотя Рейн была одной из немногих, кто имел воздушного коня, она не была настолько самоуверенна, чтобы считать, что сможет победить в прямом бою против такого сильного рыцаря-дракона, но найти подходящую возможность для засады во время боя было одним из ее самых сильных навыков.

"Умри!"

На поле боя не было такого понятия, как удача. Хаотичная ситуация всегда доказывала, кто действительно сильнее, а кто слабее. Рыцарь-дракон Какадзи даже не успел обернуться и посмотреть, кто это был, как длинный меч Рейна обрушился на него.

С головы, которая полетела, капала кровь, а на лице застыло выражение недоверия. Могущественный Какадзи умер вот так просто, его глаза, злобно сверкавшие, все еще были наполнены шоком.

"Раргх!"

Молодой зеленый дракон Османия болезненно завыл, узнав через договор о смерти своего хозяина и получив боль своего хозяина. Но он страдал недолго, так как окровавленные руки Рейн вытащили копье на ее спине и собрали ауру голубого цвета.

Копье Истребителя Драконов Бастлара внезапно ударило в голову зеленого дракона!

"Аууу!"

Зеленый дракон жалобно завыл, беспомощно хлопая крыльями, но его противодействие, Копье Истребителя Драконов, продолжало проникать все глубже в его мозг, и он мог только встретить свою неизбежную смерть. Разбрызгивая повсюду драконью кровь, Рейн завершила свое собственное достижение - убила дракона!

"Убийца драконов Рейн!"

"Принцесса-рыцарь!"

По мнению всех, всякий раз, когда Северные земли встречали опасность - как и бесчисленное количество раз в прошлой истории - молодой правитель вставал на их защиту.

Радостные крики человеческих солдат помогли молодой женщине-рыцарю полностью избавиться от впечатления нежного цветка. Теперь имя принцессы-рыцаря было известно всем как имя настоящего рыцаря.

Рейн отпрыгнула от зеленого дракона в воздухе, и ее наездник Ледяной Кошмар подхватил ее. Она сама едва могла поверить в происходящее, глядя, как зеленый дракон падает с неба.

"Отец, я сделала это! Я больше не бесполезная принцесса цветов; теперь я могу защитить свое племя и Страну Тумана".

По какой-то необъяснимой причине Рейн вдруг подумал о человеке, которого в этот момент не было на поле боя.

"Если бы он узнал об этом, похвалил бы он меня или прочитал нотацию о моем безрассудстве?"

"Я думаю, что Его Высочество Роланд, скорее всего, сначала прочтет тебе лекцию, а затем беспечно найдет повод наградить тебя. Но я сомневаюсь, что это будет та награда, которую ты хочешь".

Слова Фригидного Кошмара заставили Рейн покраснеть. Она вдруг поняла, как неудобно было ее сознанию быть связанным с ее Фригидным Кошмаром.

"Опасность приближается! Будьте осторожны!"

Известность всегда сопряжена с неудобствами. Еще один рыцарь-дракон пытался устроить засаду, и даже через такое расстояние Рейн чувствовала пронизывающую до костей ненависть.

Но даже Рейн не ожидала, что ее рот расплывется в улыбке, когда опасность окажется прямо перед ней.

Она облизывала губы в предвкушении и наслаждалась возбуждением от того, что находится на грани смерти в бою. Она наслаждалась этой войной.

Но в ее сердце также закралось сомнение в том, что по мере продвижения битвы она чувствовала возбуждение и ясность ума без видимых причин. Предсмертные крики звероловцев вызывали в ее сердце радость, словно она была рождена для битвы, и эта бойня помогала ей пробудить спящий талант.

Ей нравилось это место, нравилось слышать крики врагов, нравилось видеть, как льется свежая кровь. Это таинственное возбуждение заставляло ее чувствовать, что она горит.

Даже если все это можно было объяснить как волнение новичка на поле боя, то тот факт, что ее собственная сила явно росла, не мог этого сделать.

"Забудьте, давайте перестанем думать об этом; это в любом случае хорошо... Вон тот идиот - раскаленное масло все еще не готово? Брось его мне и сожги этих звероловцев до смерти!"

В перерывах между боями рыцари возбужденно сплетничали друг с другом об увиденном, восхищаясь тем, что их принцесса действительно была потомком Тумана, так сильно изменившись в бою. Но, по мнению немногих, кто проявлял беспокойство, в Рейне произошли очевидные изменения, которые не были так заметны на первый взгляд.

В глазах Рейн постоянно мерцал кроваво-красный свет. Души умерших не могли войти в цикл реинкарнации, и вместо этого их засасывало в тело Рейна, когда они рыдали перед смертью. По мере непрерывного "кормления" Рейн на ее спине вырастали огромные черные крылья, которые смертные глаза не могли разглядеть.

В этой темноте на нее смотрела одна пара встревоженных глаз. Выражение лица этого человека было наполнено явной нерешительностью. Возможно, для других людей это было бы незаметно, но в поле зрения Элизы эти черные крылья были заметны как ничто другое.

"Она тоже потомок демона? Проклятье.

Роланд, все так, как ты и ожидал; Рейн тоже потомок демона. Это худший из возможных исходов. Судя по ее свирепости и природному таланту поглощать души, она должна быть как минимум потомком Повелителя Демонов. Теперь это совершенно очевидно: оба живых потомка Тумана являются потомками Принца Бездны Карвенза."

"Карвенц! Что ты наделал?"

В далеком лабиринте я зарычал от гнева, так как был полон ярости, услышав эту новость, но вызванная мной версия духа Карвенза лишь невинно покачала головой.

"Что? Я ничего не сделал! Я просто помогаю тебе нападать на людей!"

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2142029>