

"Мой огненный шар разорвет тебя на части!"

"Ха! Попробуй мой огнестрел!"

На арене Арло маг высокого уровня дуэлировался с рейнджером. Обычно рейнджер постоянно менял расстояние и угол между ними, делая всевозможные причудливые движения, чтобы увернуться от заклинаний мага и найти шанс нанести победную атаку. Однако если у рейнджера был конь, то он получал еще большее преимущество в мобильности и количестве атак.

Между тем, типичная тактика высокоуровневого мага была противоположной. Маг накладывал на себя кучу защитных магических заклинаний, а затем призывал кучу пушечного мяса. В конце они уравнивали атакующие и защитные магические заклинания и искали возможность победить противника.

Это все еще была дуэль между эльфийским рейнджером и магом. Однако зрители не совсем понимали, что происходит на этот раз.

Этот фиолетововолосый эльф-рейнджер не владел обычным оружием эльфов - зачарованным луком. Вместо этого он держал в руках гномье оружие, которое эльфы обычно считали ненадежным - оно часто саморазрушалось и взрывалось. Также этот рейнджер не использовал в качестве коня обычного лесного священного единорога. Вместо этого рейнджер ехал на громогласном железном коне.

Этот королевский эльф [1] 1 был одет в черную куртку в стиле панк и кожаную кепку. Одной рукой он умело управлял железным конем, быстро кружа по арене, прыгая по кругу, взбираясь на стену, делая внезапные остановки, стоя на одном колесе и выполняя другие причудливые трюки.

В другой руке он держал серебряное ружье и непрерывно атаковал противника, как только видел свободное место. По сравнению с гномьим огнестрельным оружием, в котором обычно использовались свинцовые пули с низкой атакующей силой, в этом ружье использовались высококачественные алмазные пули с внешним покрытием из серебра и магической краски. Пули переливались разными цветами.

Красивый эльф-рейнджер, казалось, был чрезвычайно уверен в своих силах.

Его движения были довольно плавными, и он иногда раскачивал свое ружье в воздухе, заставляя патроны автоматически перезаряжаться. Благодаря развевающимся на ветру волосам он выглядел очень круто. Многие зрительницы с криками поддерживали его.

Однако противнику эльфа-рейнджера не было никакого дела до его действий. Маг в серебряных доспехах игнорировал все атаки рейнджера и просто стоял на месте. Маг произносил всевозможные заклинания, такие как магия метели, магия мороза, магия града и магия ледяного столба. Множество высокоуровневых заклинаний с эффектом области действия сыпались дождем, как будто этот маг обладал безграничным количеством маны.

Тем временем магическое ружье рейнджера при каждой пропущенной пуле проделывало большие дыры в стенах и земле арены, но они лишь отскакивали от доспехов мага ослепительными искрами. Одновременно с этим маг постоянно применял АОЕ-магию, из-за чего рейнджеру, сидящему на железном коне, приходилось метаться по всей арене.

Сила атаки рейнджера вовсе не была низкой. Рейнджер Эйд с золотым рангом уже достаточно

хорошо владел ружьем, чтобы использовать с ним специальные магические стрелы эльфов. Единственная причина, по которой маг мог игнорировать его атаки, заключалась в том, что доспехи мага обладали смехотворно высокой защитной силой.

На маге была серебряная броня, покрывавшая все его тело. Из-за того, что все до последнего кусочка кожи было закрыто, никто не мог разглядеть его лица. Под обсидиановой хрустальной маской на лице было выражение, спокойное, как тихая вода. Внешний слой доспехов сиял особым свечением, присущим только митрилу. Магические чары на доспехе обеспечивали ему дополнительные три защитных слоя, а привлекающий внимание кристалл дракона на груди доспеха испускал пугающе мощные волны маны. Неважно, насколько богатым был человек, при виде таких доспехов все восклицали: "Откуда только взялся этот мегабогач!".

Кроме того, серебряная эмблема в виде шипастой розы на спине меча-брони, несомненно, указывала на то, что эта меча-броня - новейший продукт Thorn Garden: Я могу делать все, что захочу, потому что я богат! #1. Да, с определенной точки зрения, это несколько странное название, которое я дал этому костюму из митрила, лучше всего объясняло его свойства.

Внутренние батареи брони меча обеспечивали силу, лед и гром; три различных типа защитных слоев. Толстая броня была полностью изготовлена из митрила, лучшего магического металла из всех. Эти четыре объединенных слоя физической и магической защиты привели к тому, что магические алмазные пули Эйда не смогли пробить броню ни на йоту. Пули непрерывным потоком врезались в броню, но рикошетили от нее. Их отклоняли и магические барьеры, из-за чего Эйд был очень расстроен.

По здравому смыслу, дуэль, когда одна сторона не в состоянии причинить вред другой, должна быть односторонней. Если только что-то не изменит ситуацию, популярный эльф-рейнджер Эйд, который в данный момент одерживал победу за победой на арене, будет обречен на поражение.

"Все кончено!"

Когда железный конь Эйда проехал по слою льда, созданному магией метели, колеса внезапно заскользили. В тот момент, когда Эйд потерял контроль над своим железным конем, на него обрушилась ледяная тюрьма. Теперь, когда эльф оказался в ловушке и ему некуда было бежать - легкая мишень для следующего крупного заклинания мага, - Эйд без колебаний поднял руки вверх в знак капитуляции.

"...Этот маг выиграл пятнадцать дуэлей подряд. Даже "Охотник кровавой луны" Адэ проиграл ему, и все равно односторонне. Эти доспехи просто смешны".

В Облачной Башне для магов и воинов, которые любили сражаться, арена была одним из немногих источников развлечений. Арена также была одним из немногих мест, где маги играли в азартные игры в Стране Магов. Арена Або была одной из таких арен, где каждый день проходили бесчисленные поединки.

Среди видов дуэлей были учебные дуэли для получения практического опыта, дуэли, чтобы просто посмотреть, кто лучше, дуэли между учителем и учеником с целью обучения, и, конечно, дуэли между противниками, которые серьезно пытались убить друг друга. Однако сегодняшняя дуэль была самым обычным видом дуэли, обычной дуэлью, в которой зрители могли сыграть в азартные игры на победителя.

Обычная дуэль означала, что поединок не будет смертельным, и обе стороны будут что-то

ставить на кон. Это помогало обеим сторонам получить боевой опыт, а победителю - ощутимые преимущества и репутацию. Однако, поскольку большинство магов не были заинтересованы в личном выходе на арену, большинство участников дуэлей на арене были представителями профессий типа воинов и рейнджеров, несмотря на то, что это была Страна магов. Участниками этих поединков обычно были не маги, проживающие в Стране Магов, или телохранители магов.

Рейнджер Эйд был телохранителем королевского принца эльфов. Аде считался известным рейнджером в своем родном городе, и после того, как он купил железного коня и магическое ружье в Торн Гардене, он смог быстро освоить ряд самообучающих навыков скоростной езды на железном коне и стрельбы. Многие из его противников, имевших более высокий уровень силы, чем он, были побеждены его скоростным и подвижным стилем атаки.

Однако после того, как Эйд одержал десять побед подряд, он встретил самого сложного противника, с которым когда-либо сталкивался на арене - мага, который носил полный доспех из мифрила. По сравнению с ним доспехи этого мага могли бы заставить даже дракона показаться бедным.

Магу не нужно было обращать внимание на свое положение или произносить защитные магические заклинания. Он просто стоял без движения в своей тяжелой броне меха, и ни один из его противников на арене не смог пробить его защиту. Тогда маг просто произносил длинные магические заклинания в свое удовольствие и действовал как стационарная артиллерия.

Если у мага заканчивалась мана, он мог даже пополнить ее запасы с помощью батарейных блоков брони меха. С нелепо высокой защитой и почти безграничной маной, это была определенно бесстыдная тактика.

"Вперед, я невероятно богат!"

"Будьте осторожны, дракон может ограбить вас, когда вы выйдете на улицу!"

Зрители подбадривали эту восходящую звезду арены. "Я невероятно богат" - это прозвище, под которым этот маг зарегистрировался для участия в боях на арене, и никто не знал его настоящей личности. Несмотря на то, что маг использовал в лучшем случае заклинания Серебряного ранга, он сумел одолеть многих сильных противников, в том числе двух, которые были в ранге Легенды!

Если самостоятельно освоенные Эйдом новые техники, основанные на новой технологии, свидетельствовали о том, что новые технологии могут повысить боевую мощь, то "Я невероятно богат" доказывал еще более фундаментальную максиму мира: богатые всегда будут самыми могущественными.

Когда маг в сверкающих серебряных доспехах вернулся к своему личному месту отдыха на арене, он внезапно рухнул на землю, так как доспехи начали выпускать большое количество пара из своих выхлопных труб.

Тем временем несколько гномов и гномов-инженеров уже давно были готовы и ждали. Они немедленно приступили к обслуживанию доспехов. Когда шлем доспеха был снят, под ним обнаружилось более молодое лицо, чем можно было ожидать.

"Коэн, как ты себя чувствуешь?"

Все верно, настоящий персонаж "Я невероятно богат" не был высокоуровневым архимагом. Вместо этого он был моим аколитом, Коэном, мастером меча четырех стихий, который едва дотягивал до серебряного ранга.

"...С маной драконьего кристалла, пополняющей мою собственную ману, я могу творить заклинания, не испытывая недостатка в мане. Но драконьи кристаллы такие дорогие..."

"Не беспокойся. Просто развлекайся там и рассматривай это как ценный опыт. Что касается драконьего кристалла и других магических материалов? Расслабься. За нас заплатит кто-то другой".

В моем предыдущем мире война всегда была величайшим стимулятором технологических инноваций. Только когда люди оказывались на краю пропасти, они доставали свои ненадежные и непроверенные технологии и придумывали, как использовать эти неразвитые технологии для уничтожения врага.

Магическая инженерия была новой областью науки, которая также родилась в результате войны, и ей тоже было суждено развиваться благодаря войне. Получившиеся продукты пользовались огромной популярностью, когда я впервые начал продавать их через "Сад Торна". Например, два типа мехов, которые я назвал в честь элементов из "Звездных войн", - "Воины ситхов" и "Джедаи" - получили большое признание сразу после того, как я начал продавать их на рынке.

На самом деле я не ожидал, насколько популярными станут мои мехи из "Звездных войн". Я даже не планировал делать их основным товаром магазина, потому что, хотя оба типа мехов значительно повышали мобильность и обороноспособность пилота, не говоря уже о том, что они были оснащены портативными батареями, дело в том, что они все еще были построены из обычных металлов. Это не могло не сказаться на эффективности заклинаний. Хотя Четырехэлементные Мечники и Магические Стрелки, которые полагались на "внешнюю помощь" в своей магической боевой силе, могли игнорировать влияние металла на ману, чистые маги, очевидно, не сочли бы эти мехи из Звездных Войн наиболее эффективными условиями для применения магических заклинаний.

Что я недооценил, так это... насколько богаты были маги!

Действительно. Современные технологии были ограничены, но богатство магов было безграничным. Если бы я заменил каждую деталь мехи из "Звездных войн" на самые высококачественные материалы, то даже при идентичном чертеже мехи разница в качестве была бы огромной. В конечном счете, все материалы высочайшего качества были магическими. Если бы все детали были заменены на магические материалы высшего качества, получившаяся броня меча была бы совершенно другого уровня.

Металл влияет на заклинания? Ну, он не влияет на заклинания, если это самый качественный магический металл - митрил! Доспехи этого меха были полностью изготовлены из самого качественного митрила, созданного мастерами-алхимиками. Конечно, она была чуть дороже обычной, примерно в сто раз дороже золота.

Не хватает магических материалов для восполнения маны? Как насчет того, чтобы снабдить его корзиной с кристаллами дракона! Там также было много перьев феникса и сердец великого демона! Мы даже можем продавать вам шкуры гигантских волков по дюжине штук, если у вас есть деньги. Мы даже могли поставлять глаза дракона инферно, которые можно найти только в

низших измерениях.

Вы не знаете, как выгравировать защитные магические заклинания? Маги-чародеи уровня Эмблемы Бесконечной Истины могут сделать это за вас. Вы хотите, чтобы в вашей личной броне меча были выгравированы заклинания "Абсолютная защита", "Точная телепортация на большие расстояния" или "Метеоритный дождь" в качестве защитных заклинаний? Что? Вы хотите выгравировать только магические заклинания с четырьмя кругами? Ты смеешь смотреть на нас свысока?

Ты беспокоишься о том, что наши мехи будут слишком тяжелыми, что приведет к снижению скорости? Ты шутишь со мной? Вы когда-нибудь слышали о ракетных рюкзаках гномов? К тому же, мы можем просто вытравить несколько дополнительных антигравитационных заклинаний, которые уменьшат вес мехи. В конце концов, у нас полно высококлассных магических материалов.

Так, не забудьте об улучшениях наших эльфийских мастеров. Я хотел ангельские перья на шлеме, внешний вид мехи должен быть в популярном сейчас стиле стимпанк, с двумя вулканами, вытатуированными на плечах, и иллюзорной магией, постоянно извергающей магму? Круто, правда? Я также хотел повязку на глаза с тремя светящимися красным глубокими изумрудами, а также злой глаз дракона!

Итак, помимо моих личных запросов, которые заставили всех вокруг удивляться моему чувству эстетики и тому, насколько я чуунибё, другие маги заказали гораздо более обычные костюмы доспехов меча. Все они хотели получить практичные модификации, которые улучшили бы их личную безопасность. Самым важным было то, что они были очень богаты, с несметными сокровищами, накопленными за многие годы. После того, как эти маги узнали из моего предыдущего объявления, что их могут заставить сражаться с могущественными будущими противниками, они, естественно, были готовы расстаться со своими деньгами, чтобы защитить свои жизни.

Я сделал небольшие расчеты и без колебаний перекинул работу по созданию мехов на других, а сам занялся самой прибыльной частью: согласованием заказов на доспехи.

Предпосылкой для таких долгосрочных заказов было то, что мы должны были выполнять то, за что нам платили. Если нам платили такие высокие цены, значит, мы должны были поставлять высококачественные товары. И если я хотел привлечь все больше и больше богатых клиентов, готовых платить смехотворно высокие цены и даже инвестировать в нас, я должен был показать им высококачественные товары, достойные того, чтобы они заплатили цену.

Вот почему такой слабый маг-новичок, как Коэн, сейчас носил "Я могу делать все, что захочу, потому что я богат! Меча №1 и сражался на арене. Множество архимагов высшего уровня наблюдали за его сражениями, а некоторые маги высшего уровня даже лично пытались вызвать его на дуэль, чтобы проверить истинную силу защиты этой смехотворно дорогой "брони денег". После того, как маги узнали, что пилот был всего лишь новичком, который начал изучать магию менее двух лет назад, они без колебаний утроили сумму, которую платили мне, поклявшись, что их личные индивидуальные доспехи превзойдут эту модель №1, в которую был одет Коэн.

На самом деле, получив деньги от магов, я вздохнул с облегчением.

В противном случае мне пришлось бы придумывать какую-то идею, чтобы найти средства на все магические материалы высшего уровня.

Почему мне не хватало магических материалов? Ну, я не начал работу над другими магическими мехами. В старые времена, когда портные запасались тканью для пошива одежды, существовало негласное правило, согласно которому количество ткани, которое они заказывали, и количество ткани, которое было у них на складе, никогда точно не совпадали. Каждый рулон ткани был немного короче, чем указано в списке. И после изготовления нескольких комплектов одежды у портного таинственным образом оставалось достаточно ткани, чтобы сшить комплект одежды для себя.

У меня не было в запасе такого количества магических материалов высшего уровня. Книга "Я могу делать все, что захочу, потому что я богат! #1" была создана на средства от предварительных заказов, которые я получил заранее. Если бы я не смог получить достаточно заказов, чтобы продолжить финансирование необходимых мне магических материалов, образовалась бы огромная дыра, которую нужно было бы как-то заполнить.

Я подбодрил Коэна. Моя цель заключалась в том, чтобы он приобрел практический боевой опыт, а также продемонстрировал мощь и боевую силу Тернового Сада. Это также станет отличным испытанием для брони меча. Я не мог не вздохнуть и не воскликнуть, глядя на то, как все идет.

"Функции доспехов меха намного превзошли наши первоначальные ожидания. Я полагаю, что это поговорка о том, что даже изобретатель никогда не может предсказать эффект от своего изобретения? Изначально я думал, что эта фраза - просто чепуха. Я никогда не думал, что однажды мне докажут, что я ошибаюсь".

Только подумав о том, что мой эффект бабочки заставит архимагов высшего уровня быть хорошо вооруженными до зубов при вступлении в бой, превратив их из прежних стеклянных пушек в подвижные неприступные артиллерии - для магов запретных заклинаний больше не будет так легко подкараулить убийц в тени - я почувствовал, что "история" игры определенно пойдет по другому пути.

"

К тому времени, когда мы столкнемся с демонами, вооруженными мощными огромными мечами из древности, и злыми богами верхом на гигантских диких зверях, на нашей стороне будут архимаги в доспехах меха и рейнджеры, разъезжающие по полю боя на железных конях. У нас также будут таурены, оснащенные тяжелыми пушками, и зомби с электропилами... Хм, такие командные бои вызывают ощущение, что со стилем рисунка что-то не так.

После выхода с арены нас ждала масса работы. Я неосознанно стал крупнейшим торговцем оружием в Облачной Башне, и теперь мне предстояло проверить ход выполнения еще одной моей программы.

Эта программа не была настолько честной и открытой, чтобы увидеть свет.

Потребовалось целых два часа езды на конной повозке, чтобы, наконец, добраться до места назначения. Мы пересекли несколько гор и рек, на улице почти совсем стемнело, прежде чем мы, наконец, прибыли на кладбище за городом Арло.

Уже наступили сумерки, и прохладный ветер пронесся через горы. Деревья вокруг нас тряслись, словно в них вселились демоны. Наши лошади, казалось, были чем-то напуганы: они без сил рухнули на землю, отказываясь идти дальше.

"Вздох. Каждый раз, добравшись сюда, я могу пройти остаток пути только пешком".

"Неудивительно, что 'Ассоциация Демонов Души' так любит это место. Негативная энергия здесь почти соответствует масштабам негативной энергии в Плоскостях Нежити. Было бы странно, если бы трупы не становились нежитью после попадания на такое кладбище. Судя по окружающей обстановке, это место должно быть побочным продуктом какого-то неудачного эксперимента.

Поскольку Харлойс была наполовину неживым живым существом, ее всегда особенно интересовало это место. Я видел, как черная кошка появлялась и исчезала в тенях этого отдаленного горного места, что действительно делало это место похожим на место из истории о призраках.

"Посмотри туда, это так далеко от дороги, но здесь все еще есть поле для посевов".

"Хмф!

Это определенно тайный разведчик Ассоциации Демонов Души. Как вы думаете, можно ли собрать здесь урожай? Единственный продукт, который здесь можно собрать - это зомби".

Хорошо, я и сам это знал. Никто, кроме сумасшедших, не додумался бы сажать урожай в таком месте, где дуют прохладные ветра и присутствует негативная энергия.

Хотя мы сотрудничали с Ассоциацией Демонов Душ, обменивая наши деньги на их магическую информацию, было очевидно, что они все еще намерены собирать информацию о нас. Они поставили разведчика рядом с купленным нами участком земли, который был наполнен негативной энергией.

В конце концов, у нас была цель, связанная с этой землей.

"Как состояние большого парня?"

Харлойс спокойно сидела на земле, и ее глаза казались довольно пустыми и безответными. Однако это просто означало, что ее клоны в данный момент собирают для нее информацию. Вскоре ее глаза снова наполнились светом жизни.

"Отлично. Она уже вошла в период полуспячки. Она сможет передвигаться еще через две недели или около того".

Я удовлетворенно кивнул. Поскольку все шло гладко, нам просто нужно будет вернуться сюда через две недели, чтобы собрать конечный продукт.

"...Просто эти сопляки из Ассоциации Демонов Души постоянно приходили сюда, чтобы проверить, как идут дела. Похоже, они до сих пор не оставили попыток выяснить, зачем мы купили этот участок земли. Не стоит их винить. Ты же Йонгье, в конце концов. Вполне естественно, что обычным магам нежити любопытно, чем вы занимаетесь".

"Пусть смотрят вокруг сколько хотят. Все равно они ничего не смогут обнаружить. Кто бы мог подумать, что то, что нам действительно нужно, - это просто земля здесь, наполненная негативной энергией? Наша цель - не отдельная новая нежить, а целая группа. Наш новый продукт - это все кладбище, вот и все".

Мы недавно создали и назвали этот новый вид нежити кладбищенскими демонами.

Они были наполовину нежитью, наполовину элементами, созданными большим количеством

отрицательной энергии, разъедающей землю. Кладбищенские демоны были мощными источниками негативной энергии. Они не только были способны усиливать другую нежить, но даже были носителями нежити среднего и малого размера.

Эти неживые существа не были нашим оригинальным изобретением. В древние времена среди нежити существовала подобная, но в последнее время таких существ не было. Это был экспериментальный вид, который мы воссоздали, используя современные технологии и знания из древних текстов.

Когда я был в Лесу Снов, больше всего я завидовал преимуществу леса и способности Джилл изменять окружающую среду. Даже если нельзя было выбрать, в какой обстановке сражаться, можно было изменить обстановку на более благоприятную.

Это и использовали кладбищенские демоны. Они были движущимися кладбищами, в которых нежить могла пополнять свою отрицательную энергию, обмениваться частями тела и наращивать боевую мощь. Любая раненая нежить, которая не была полностью мертва, могла довольно быстро восстановиться, находясь внутри кладбищенского демона.

Метод сражения древесных духов вдохновил меня. Возможно, нежити больше не нужны мощные виды войск. Нежити не хватало рабочего класса, который мог бы лечить их, как друиды или жрецы лечат живых - поддерживающего рабочего класса. Нежить изначально должна была преуспеть в истощении. Если бы у них была способность исцелять себя на поле боя, их общие боевые возможности возросли бы намного больше, чем у любого другого вида боевой нежити.

Конечно, мы проделали весь путь не только ради этого.

Ворон приземлился на голову черной кошки и превратился в серебристую жидкость, которая соединилась с ее телом. Когда Харлойс получила информацию от своего летающего клона, она слегка кивнула, что очень обрадовало меня.

"Большая рыба наконец-то попалась на крючок?"

Примечание:

[1] ED/N: Королевские эльфы - это представители четырех эльфийских аристократий. Все предыдущие случаи высших/верхних эльфов означают то же самое, и я изменю их в будущем. Это делается для того, чтобы отличить их от вымерших высших эльфов.

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2143745>