

Если бы у Роланда было время вернуться в Лес Грез через воды, он бы не узнал его - он сильно изменился.

Деревья стали выше, задевая облака. Появилось еще больше странных зеленых растений всех видов. Однако самое большое изменение не имело ничего общего с "природой".

"Ха! Сегодня мне удалось победить зомби-мутанта. Это принесло мне 10 очков справедливости!"

"Неплохо, но я думаю, что осталось только три Малых Плода Силы, которые могут навсегда увеличить твой показатель силы. Если ты не поторопишься и не накопишь достаточно очков, чтобы обменять их в ближайшее время, тебе придется подождать до следующего месяца".

"Осталось только три? Когда я проверял вчера, их было еще пять. Сейчас только десятое число месяца. Почему они уменьшаются такими быстрыми темпами?"

"Ну, группа наемников "Взрывной медведь" вернулась с большим урожаем. Они обменяли два Малых Плода Силы, один для своего лидера и один для своего главного воина щита. Ух! Я так завидую!"

"Проклятье! Мне нужно спешить! Мне все еще не хватает 200 очков справедливости. Иначе мне придется ждать следующего месяца".

Самым большим и очевидным отличием от того, что было два месяца назад, было то, что это место стало невероятно "популярным". Лес Снов больше не был местом, где обитали только лесные духи.

Как только гильдии авантюристов в Эйхе узнали о предметах, доступных в обмен на Очки Справедливости, даже такое бедствие, как Катаклизм Нежити, не смогло бы отпугнуть этих искателей приключений, рискующих жизнью ради сокровищ и богатства. Временно построенные дома были заполнены людьми до отказа, а в лесах стояло еще больше палаток. От нескольких сотен до нескольких тысяч человек ежедневно прибывали в Лес Мечты по морю.

Видя, насколько популярным становится это место, некоторые из первых прибывших искателей приключений даже открыли свои собственные таверны и гостиницы с помощью духов леса. Другие искатели приключений открыли другие предприятия.

Гильдии наемников и искателей приключений открыли здесь свои отделения, а кузнецы и алхимики - магазины.

После нападения нежити на Найтрэйн Сити авантюристы Леса Снов получили признание от правительства Барди. Для Империи Барди это был способ снизить нагрузку на фронт. Уничтожая нежить здесь, авантюристы не только получали очки справедливости, но и денежное вознаграждение от правительства Барди.

Два источника дохода от одной и той же работы, не говоря уже о том, что в Лесу Снов постоянно производились чудодейственные зелья, способные надолго увеличить базовые показатели? Бесчисленное количество влиятельных людей привлекал Лес Снов, и они приходили сюда, чтобы заработать очки и золото.

Нежить была очень недовольна этим. Их раздражало, что они вынуждены сражаться в Городе Найтрэйн и одновременно держать оборону в Лесу Грез. Однако атаковать западный Лес Грез было невозможно, поэтому им оставалось только продолжать усиливать давление на Найтрэйн

Сити и находящихся там рыцарей-драконов. В конце концов, это была их главная цель.

После того как нежить наконец объявила войну Империи Барди, народ Барди начал истребление нежити, к которому давно готовился. Вся нежить в королевской столице была немедленно уничтожена, и обе стороны отказались от своего прежнего союза. Смерть Асо привела к тому, что Республика Тарк потеряла контроль над высшими уровнями правительства Барди. Поэтому в конечном итоге Республика Тарк могла лишь попытаться захватить нужные им земли силой.

Основные армии нежити шести Планов Нежити, численность и подготовка которых насчитывала десятки тысяч лет, были не тем, с чем могли справиться "Герои Контракта", которые были лишь разрозненными людьми или небольшими командами. Даже разведывательные миссии обычно заканчивались ранениями и гибелью приключенцев.

Однако новые солдаты нежити, которые постоянно телепортировались на смертный план, стали лучшими целями для искателей приключений. Были и такие авантюристы, которые объединялись в большие эскадрильи, превосходящие даже военные эскадрильи, и могли попытаться сразиться с небольшими эскадрильями нежити.

Эти "охотники", сошедшие с ума от потенциальной выгоды, действительно доставили нежити немало хлопот, заставив их бросить значительную часть своих сил на защиту от приключенцев Леса Снов. Это также помогло значительно снизить давление на город Найтрэйн. Многие искатели приключений также получили большую выгоду от предметов, которые они могли обменять на очки справедливости, убивая нежить.

Конечно, не всем людям так везло.

"Что с ними случилось? Они такие жалкие..."

"Шшш, не дай им услышать тебя, им, вероятно, не нужна твоя жалость. Они из наемной группы "Око справедливости", которой вчера не повезло встретиться с генералом-скелетом, оседлавшим Костяного Дракона. Эти двое - единственные выжившие. Даже их лидер, Святой Рыцарь золотого ранга по имени Остия, погиб. Они действительно жалки".

Брезент временно покрывал землю. Там молодой человеческий воин, у которого не хватало одной руки, сжимал голову светловолосой женщины и жалобно рыдал, а на спине молодого человеческого воина была привязана женщина-воровка из племени кошек - ее единственный выживший спутник. У этой кошачьей воровки не было правого глаза и правой ноги, а по пустому выражению ее все еще красивого лица было ясно, что она потеряла желание жить дальше.

У этих двух оставшихся в живых людей из Ока Правосудия были перевязаны раны, которые все еще кровоточили. Путь, по которому они возвращались сюда, был покрыт полосами крови.

"С Оком Правосудия покончено..."

Известный лидер наемников Святой Рыцарь Остия погиб в бою, а все основные силы группы превратились в трупы, которые даже не были восстановлены. С легендарной группой наемников из Белого Катлана было покончено.

. Два оставшихся в живых послушника не могли нести флаг Ока Справедливости, не говоря уже о том, что оба они были серьезно ранены и, вероятно, должны были уйти из наемников.

Однако молодой человеческий мужчина-воин, которого звали Каит, так не считал. Вдоволь наплакавшись, он вытер слезы, надкусил бинт и заново наложил повязку на культю отсутствующей левой руки. Его заплаканные глаза, казалось, горели внутри inferно, что говорило о его решимости отомстить, а также о тяжелой ответственности, которая теперь легла на него.

Он передал голову своего лидера, светловолосой женщины, которую он только что нес, своему спутнику, вору-коту. Затем он направился в Церковь Закона, где выдавались все задания, намереваясь сообщить о своем проваленном задании. Однако кто-то преградил ему путь.

"Учитывая, насколько серьезно ты ранен, ты, вероятно, не сможешь больше работать над квестами. Тем не менее, не стоит допустить, чтобы ты умирал от голода, не имея возможности работать. Как насчет того, чтобы присоединиться к нам? Мы возьмем тебя к себе".

Группа наемников приветствовала Каита в этот момент, казалось, делая ему любезное предложение. Но для тех, кто действительно понимал, что это значит, это не было чем-то вроде благодарности за его упорство или что-то в этом роде. Это был скорее гнусный способ воспользоваться слабыми, когда они в упадке.

"Эти парни намерены воспользоваться шансом и присоединить группу наемников "Око справедливости" к своей собственной группе? Наживаться на мертвых? Как отвратительно!"

Даже если Око Справедливости было почти полностью уничтожено, это не означало, что группа наемников теперь бесполезна. Репутация и слава группы были самым большим богатством. В конце концов, славная история и список успешно выполненных заданий - лучший способ заставить потенциальных клиентов поверить в них и хорошо заплатить.

Что касается материальных богатств, большинство групп наемников держали счет в гильдии наемников и даже хранили там оружие, снаряжение и предметы. Все это было накоплено наемниками за бесчисленные годы.

"Не будьте импульсивными и не вступайте с ними в бой. Это группа наемников Слока из Ауланда, или, возможно, правильнее было бы назвать их бандитской группой. У них ужасная репутация. Похоже, они хотят избавиться от своего позорного прошлого и взять себе имя группы с гораздо лучшей репутацией".

Наемник-ветеран остановил своего спутника, который был полон гнева из-за этого акта несправедливости. Использовать в своих интересах почти уничтоженную группу наемников, очевидно, тоже было нарушением табу - почти все считали это крайне неэтичным. Однако группа наемников Слока прибыла примерно с сорока или пятьюдесятью хорошо вооруженными и экипированными людьми. Даже если эти два болтающих наемника были недовольны действиями группы наемников Слока, они не осмелились вмешаться.

Но даже если они не осмелились, кто-то другой осмелился. Фактически, это даже можно назвать ее ответственностью.

"Пожалуйста, отойдите в сторону".

Молодой холодный тон заставил всех остановиться от удивления, а ее ярко-рыжие волосы произвели на всех глубокое впечатление. Все, кто стоял вокруг и наблюдал за происходящим, тут же уступили ей дорогу, словно она была героем из легенды.

Эта, казалось бы, слабая и маленькая девушка-дух дерева три дня назад казнила наемника за

совершение преступлений - грабежа и убийства. У нее было такое спокойное выражение лица, когда она медленно отрезала куски плоти преступника и все время спрашивала, как он себя чувствует. Она собрала кровь преступника в пробирки и наблюдала за его смертью с таким спокойным выражением лица, что у всех, кто ее видел, создавалось невероятно глубокое впечатление.

Это была Темперанс Саманта, первый лидер древесных духов, та, которая теперь получила прозвище "Кровавая Роза".

Девушка-дух леса стояла сейчас с невозмутимым выражением лица, как всегда, и члены группы наемников Слока поспешно отошли в сторону.

Благодаря ее наказаниям всех чужаков, осмелившихся совершить здесь преступления, все узнали, кто на самом деле является главным боссом в Лесу Снов. Тот, кому не повезло попасть в недоброжелательное положение к лесным духам, узнал об этом на собственном опыте. Ни один человек из группы наемников Слока не хотел испытать на себе наказание быть подвешенным вверх ногами на высоте нескольких сотен метров от деревьев в течение трех дней и ночей подряд.

Между тем, молодой однорукий наемник по имени Каит твердо стоял на месте, без малейших признаков страха или колебаний в глазах. В глазах Саманты промелькнуло одобрение, прежде чем она спокойно задала ему вопрос.

"Как результаты твоего задания по патрулированию сектора D2?"

"...Квест был завершен. Была обнаружена секретная база разведчиков нежити. На этой базе было два небольших отряда рыцарей смерти в черных доспехах и генерал-скелет уровня Повелителя нежити. Был даже Костяной Дракон. Наш лидер... капитан Остия сказал, что цель нежити, вероятно, состоит в том, чтобы разведать все пути, по которым мы входим и выходим из леса, чтобы им было легче устроить засаду и убить нас".

Услышав это, все присутствующие почувствовали жалость к тому, как неудачно сложилась судьба Ока Правосудия. Это должно было быть обычное ежедневное задание по патрулированию, но Око Справедливости случайно наткнулось на Повелителя Нежити, который построил разведывательную базу. Неудивительно, что вся группа наемников была почти уничтожена. Однако, к счастью, среди всех этих несчастий было двое выживших, которым удалось спастись и рассказать всем новости.

"Отличная работа. Ваша группа наемников получит 100 очков справедливости на ваш счет, как и было обещано, вместе с оговоренными ресурсами. Где ваш капитан?"

Каит повернул голову, чтобы посмотреть на красивую золотую голову.

Он прикусил губы так сильно, что они начали кровоточить, а его единственная оставшаяся рука еще крепче сжала флаг Ока Правосудия.

"С сегодняшнего дня я являюсь капитаном и лидером Ока Справедливости, уважаемая леди Саманта. Я - Бронзовый Святой Рыцарь Каид, готовый служить вашему делу".

Однако Саманта покачала головой.

"Остия была единственной, кто согласился взять на себя этот поход. Очки справедливости и

ресурсы могут быть предоставлены только ей".

"Но..."

услышав это, Кайт внезапно встревожился, в то время как множество "умных людей" вокруг него уже поняли "правду".

"Я никогда не ожидал, что, несмотря на милую внешность древесных духов, они окажутся такими коварными и умными. Она намерена отказаться от своего слова".

Однако никто не ожидал, что Саманта вовсе не собиралась отказываться от своих слов. Вместо этого Саманта указала на голову блондинки и сказала:

"Я просто поговорю с ней напрямую".

Она поманила пальцем, отчего из отрубленной головы поплыл рваный белый туман. В Лесу Снов все души, которые хотели вернуться на реку Стикс, нуждались в разрешении размеренной воли.

Любые сожаления или нерешенные желания могли привести к тому, что душа, погибшая в битве, не захочет покидать этот мир. Мало того, неразрешенные желания обычно приводят к тому, что человеческие души сходят с ума. Остия уже умерла, и ее душа пребывала в состоянии смятения и хаоса. Очевидно, что общаться с ее душой было невозможно. И если Остию просто оставить в покое, то вполне вероятно, что ее душа со временем превратится в нежить.

"Нет никакого способа поговорить с ней таким образом..."

Вместе с тихим бормотанием Саманты, внезапно пророс цветок и покрыл душу, которая приняла форму рваного белого тумана. Несколько секунд спустя в этой области засиял зеленый свет, так как был активирован Цикл Реинкарнации. Далее из цветка раздался знакомый голос.

"Разве я уже не умер...?"

"Капитан!!!"

Женщина-кошка, у которой было такое оцепенелое выражение лица, мгновенно ожила от волнения, с трудом подползая к цветку. У Кайта тоже было выражение крайнего изумления. Слезы радости покатались по его лицу.

"Как это возможно!?"

Но когда цветок снова скрылся в земле, перед ними уже не было той высокой красавицы, которую они знали как Остию. Вместо нее они увидели светловолосую девушку с острыми ушами и блестящими глазами, которые указывали на ее вид - древесный дух.

"Остия, услуга по перерождению тебя в древесного духа требует оплаты в размере 50 000 очков справедливости. На счету твоей группы наемников недостаточно очков справедливости. Поскольку ты теперь одна из нас, я позволю тебе войти в долг вместе с нами".

"Сестра Остия!"

Женщина-воровка была вне себя от радости и прыгнула в объятия светловолосой молодой древесной духи, ее слезы и кровь от ран текли вместе. Кайт, стоявшая рядом, тоже была тронута, а все зрители были полны изумления. Такая услуга, как "возрождение из мертвых", напрямую нарушала Цикл Реинкарнации, и никто здесь никогда не слышал о том, что такое возможно.

\*Хлоп\*.

Саманта до конца помогала своими добрыми делами. Она хлопнула в ладоши, отчего темно-зеленый свет окутал раны и отсутствующие конечности двух выживших членов Ока Правосудия. Когда свет померк, у них выросли новые конечности, белые и чистые, как нетронутый нефрит. Эти воины-инвалиды вернулись к своему здоровому состоянию.

Эти двое ранее раненых воинов были слишком заняты тем, что радовались возрождению своего капитана в другой форме, чтобы заметить, что их раны уже зажили.

Саманта знала, что сейчас не время вступать с ними в дискуссию. Она проигнорировала все удивление и недоверие вокруг и просто ушла.

Вскоре после этого в списке обмениваемых товаров появилась возможность обменять Очки справедливости на исцеляющую магию силы леса, а также возродиться после смерти в виде древесного духа. Для исцеления любой серьезной травмы требовалось лишь большое количество Очков Справедливости. Однако вариант возрождения после смерти, казалось, имел невероятно сложные требования.

"50 000 очков справедливости - это, конечно, неважно, но это доступно только для женщин без судимостей? Это сильно ограничивает число людей, которые могут это получить. И что вообще значит, что древесные духи должны согласиться и одобрить тебя? По сути, это говорит о том, что эти древесные духи будут решать все".

"Ну, посмотри. Внизу мелким шрифтом написано: "Если есть самцы, которые не возражают против продолжения жизни в такой другой форме, это тоже хорошо. Но во избежание моральной путаницы, все мужчины, которые возродятся после этой службы, будут отмечены магической татуировкой, указывающей на их прошлый пол".

Несмотря на то, что требования в 50 000 очков справедливости, отсутствие судимостей и необходимость получить одобрение древесных духов были довольно строгими, многие влиятельные личности все еще сходили с ума от этой идеи. Сейчас уже было общеизвестно, что древесные духи относятся к Серебряному виду, и многие могущественные личности, желающие достичь вершины, даже готовы были начать все с самого начала. Еще большее число могущественных личностей, приближающихся к концу своего жизненного пути, привлекала эта возможность. Конечно, тот факт, что здесь не будет мужчин-духов дерева, отпугивал многих нормальных мужчин... но, ладно, нужно признать, что было и много ненормальных мужчин, которые пришли сюда именно по этой причине.

"Большое спасибо! Мы готовы служить вам всем, чем вы пожелаете, если только вы этого захотите".

Саманта, однако, покачала головой, услышав благодарность Остии.

"Я не сделала ничего достойного вашей благодарности".

Саманта без выражения покинула первого нового представителя своего вида, который был бывшим человеком и сохранил свои первоначальные воспоминания. Саманта загадочным образом вспомнила слова, которые Роланд сказал ей перед уходом.

"Ты хочешь знать, как лучше всего управлять всеми чужаками, которые вот-вот придут? ...Поскольку искатели приключений - это эквивалент игроков, будет лучше, если лесные духи будут просто выступать в роли NPC. [1] 1 Это и самый безопасный, и самый выгодный способ. Тебе нужно лишь немного раскошелиться, чтобы заставить их всех работать на тебя изо всех сил".

"Вы не понимаете, что такое NPC? Хм, самая важная часть того, как быть NPC - это оставаться "нейтральным". По сути, тебе нужно держаться на расстоянии от посторонних и относиться ко всем одинаково и справедливо."

"Вы не можете этого сделать? Я не прошу вас всех быть по-настоящему безэмоциональными. Просто притворитесь безэмоциональными на поверхности. Саманта, твое лицо, которое даже не знает, что такое улыбка, делает тебя лучшей для этой работы. В то время все, что вам нужно делать, - это лично решать все возникающие проблемы. Это, безусловно, будет наиболее эффективно".

Судя по реакции людей, Роланд был прав. Однако Саманта почувствовала, как ее захлестнула волна недовольства. Она повернулась и посмотрела на зеркало на стене в своей комнате, изо всех сил стараясь выдавить из себя улыбку.

Однако через тридцать секунд она обнаружила, что ее лицо онемело. Тогда она использовала указательные пальцы левой и правой рук, чтобы растянуть рот и с силой изобразить улыбку.

"Улыбнись!"

Рыжеволосая девушка искаженно улыбнулась себе в зеркале. В это время рядом с ней в зеркале появилось еще одно лицо: Смирение, Джилл из Трех Добродетелей, у которой было выражение отчаяния и неверия, как будто наступил конец света.

"Сестра! Тебя что-то прокляло!? Если ты чувствуешь себя некомфортно, ты должна была сказать мне!"

Ладно, все остальное было обычным явлением: холодная старшая сестра преследовала свою простодушную младшую сестру.

Примечание:

[1] ED/N: Для всех наших неигроманов: неигровой персонаж (NPC) - это персонаж видеоигры, которым управляет искусственный интеллект (ИИ) игры, а не геймер.

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2143913>