

- Пожалуйста, не разочаруй меня.

Заброшенная Волна медленно подошёл к одному из трупов. Затем он достал из сумки тёмно-серый хрустальный шар. В центре кристалла вспыхнуло зловещее свечение, сделав его похожим на глазное яблоко. От одного взгляда на нечто такое у обычных людей мурашки пойдут по коже.

Затем Заброшенная Волна начал каст заклинания. В следующее мгновение из хрустального шара поднялся кроваво-красный туман, постепенно просачиваясь в тело.

Через некоторое время труп игрока начал двигаться.

Однако, когда Заброшенная Волна закончил последний слог, высохшая мумия взорвалась кроваво-красным туманом. В мгновение ока кристалл вновь поглотил туман.

"Чёрт! Эти люди слишком слабы!" – Заброшенная Волна в отчаянии топал ногами. Затем он открыл свою системную карту и внимательно просмотрел её.

- Похоже, мне придётся искать экспертов в другом месте. Я помню, что это место было одной из самых ресурсных карт, которые занимал Звёздный Альянс. Там должно быть достаточно много экспертов. Я использую вас, чтобы проверить мои новые способности.

Сказав это, Заброшенная Волна призвал гигантского двухголового волка. Он поехал на нем к Холмам Заката, которые находились совсем недалеко от Леса Каменных Обезьян.

* * *

Штормовая Империя, резиденция гильдии Сумеречного Эха.

- Эхо, ты хочешь сказать, что если мы не передадим права управления городком Нулевому Крылу, Нулевое Крыло не согласится работать с нами?

- Нулевое Крыло держит нас за дураков! Неужели они действительно думают, что Сумеречное Эхо нуждается в их помощи, чтобы защитить городок?!

- Я всегда говорил, что Нулевое Крыло ненадёжно. Вместо того чтобы работать с Нулевым Крылом, мы должны больше инвестировать в оборону городка. В любом случае, у нас есть некоторое время до окончания периода защиты городка. Более того, мы контролируем область вокруг Энергетической жилы. Даже если Зал Природы захочет забрать её у нас, им будет не так-то легко украсть что-то на нашей территории.

- Однако мы и Зал Природы не можем недооценивать. Я только что получил сообщение о том,

что они набрали большое количество элитных игроков во время своего празднования. Они также нашли много сильных независимых игроков. Я не уверен, какие методы использовал Зал Природы, но они убедили многие мощные команды авантюристов присоединиться к ним. Даже если Сумеречное Эхо и Седьмая Улица будут работать вместе, нам всё равно не сравниться с Залом Природы.

- Должно быть, Зал Природы из тени поддерживает какая-то крупная корпорация. С этого момента нам нужно быть более осторожными.

- Поскольку ситуация достигла этой точки, давайте откажемся от переговоров с Нулевым Крылом и сосредоточимся на Энергетической жиле. Как только мы укрепляем оборону городка, с нашим географическим преимуществом, даже Зал Природы должен будет дважды подумать, прежде чем что-то предпринять.

Различные старейшины Сумеречного Эха единодушно согласились, что они не удовлетворяют жадность Нулевого Крыла.

* * *

Тем временем Ши Фэн добрался до края Моря Смерти на своём быстроходном катере Стремительный Дракон.

Игроки признали Море Смерти запретной землей. Однако они также называли его райским садом. Это было связано с различными возможностями, которые существовали наряду с опасностями.

В прошлом бесчисленные игроки, которые жаждали приключений, приходили в эту морскую зону. Некоторые из них благодаря случайным встречам стали известными экспертами.

Но прежде чем Ши Фэн вошёл в Море Смерти, он увидел огромные разбивающиеся волны и услышал свирепый рёв. Он сразу понял, что причиной этих явлений были морские монстры.

- Неразвитое Море Смерти действительно опасно, - Ши Фэн был слегка удивлён, наблюдая за поднимающимися вдалеке волнами.

Хотя он не знал ни внешности морских монстров, ни их численности, судя по движению воды, он мог сказать, что их было довольно много впереди. Если он рискнет и пойдёт дальше, то с вероятностью восемьдесят или девяносто процентов просто умрёт. Быстроходный катер Стремительный Дракон не улучшил его шансов.

В отличие от монстров на суше, морские монстры имели чрезвычайно высокое здоровье. Обычно их было в три-пять раз больше, чем наземных монстров того же ранга и уровня. Включая географическое преимущество, даже морской монстр ранга лорда мог легко

уничтожить команду из сотни элитных игроков.

Если бы пять или более морских монстров заняли этот маршрут, он был бы недоступен для игроков. С таким количеством морских монстров в одном месте, там, вероятно, присутствовал монстр ранга Босса.

Босс в этой области был бы по меньшей мере великим лордом.

На суше монстров такого ранга не следует провоцировать, тем более на море. Без флота кораблей у игроков не было бы выбора, кроме как идти длинным путем вокруг.

По оценке Ши Фэна, впереди должно быть больше десяти морских монстров. С таким количеством, вполне возможно, что присутствовал морской монстр ранга величайшего лорда.

Несмотря на то, что Быстроходный катер Стремительный Дракона был мощным, он был не более чем закуской для величайшего лорда.

В то время как Ши Фэн прокладывал другой путь в Море Смерти, он обнаружил флот кораблей, направляющихся к морским монстрам. Было ясно, что эти игроки искали рейд.

Флот состоял по меньшей мере из тридцати кораблей. Конечно, рыбацкие лодки не в счет.

Флот, за которым наблюдал Ши Фэн, состоял из более чем сотни обычных Быстроходных катеров и многочисленных продвинутых быстроходных лодок. Впереди было даже несколько бронзовых Быстроходных катеров.

По мере того, как флот постепенно приближался к морским монстрам, Ши Фэн получил четкое представление о ситуации через телескоп Быстроходного катера Стремительный Дракон.

Четыре бронзовых Быстроходных катера впереди были украшены изображением копья цвета морской волны. Это изображение было символом флота. Эти символы были не просто для вида. Они имели ту же функцию, хотя и значительно слабее, что и магический массив подавления. Обычно игроки могли получить такой символ только после регистрации в качестве флота в Ассоциации Авантюристов.

– Альянс Свободы? – Ши Фэн был удивлён, когда увидел это синее копьё. – Почему они здесь?

Альянс Свободы не был гильдией. Скорее, это была организация различных мелких гильдий и команд авантюристов. Конечно, не каждая гильдия или команда авантюристов, квалифицированные для вступления в альянс. Для этого они должны соответствовать определенным критериям. Таким образом, Альянс Свободы объединил силы различных морских гильдий и команд авантюристов, чтобы сформировать сверхдержаву в море.

В прошлом Альянс Свободы был даже сильнее, чем военно-морские силы некоторых супер-гильдий.

Однако Альянс Свободы не был активен в Море Смерти. Он занимал Край Моря.

Край Моря был во много раз больше, чем Море Смерти. Они считались военно-морской империей.

В Крае Моря располагались города и союзы, состоявшие из многочисленных островов. Стил игры там был не таким напряженным, как на суше, и конкуренция между игроками там была не особенно интенсивной. Однако здесь было гораздо опаснее, чем на материке.

Более того, игроки, жившие на Краю Моря, были неотделимы от морских сражений с того момента, как присоединились к Божественному Домену. Поэтому, когда дело доходило до сражений в море, игроки с Края Моря были намного сильнее, чем даже эксперты различных крупных гильдий.

– Они просто прокачиваются? – Ши Фэн был на мгновение ошеломлён, наблюдая, как флот устремился к морским монстрам.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2223135>