Выпавший из коробки SSR ранга законченный предмет оказался… Короткой палкой, не дотягивающей до размеров волшебной палочки, скорее это походило на дирижерскую. Короткая маленькая дирижерская палочка.

Неужели это?

Я осторожно взял предмет и развернул окно.

[Маэстро (SSR) ур. 35]

[Тип: Предмет]

[Атака: 35-50]

[прочность: 10\10]

[Создает и контролирует магические летающие клинки. Сила атаки одного клинка соответствует силе атаке предмета. Количество клинка прямо пропорционально количеству поглощаемого МП]

[При атаке непосредственно предметом урон будет равен 1 проценту вражеского хп, а также накладывается рандомный бафф]

[«Давайте! Играйте!» - Злобный Дирижер]

Это и правда «Маэстро»!

Я присвистнул, поигрывая палочкой. Все особые предметы SSR ранга имеют уникальные эффекты, но даже среди них Маэстро выделяется. Помимо своей основной функции, создания магический левитирующих клинков и запуска их во врага по желанию управляющего палочкой, есть еще одна особенность, не отображенная системой: эффект клинков уникален для каждого персонажа. Если палочкой воспользуется Лили, то это будут клинки из пламени, если Юпитер – из молнии. У меня нет магического атрибута, так что мои будут пустыми. Это отличное оружие средней дистанции, если у бойца достаточно МП, конечно, так что даже я, персонаж не магического класса смогу сражаться как маг средней руки. Но что я ценю в этой штуке больше всего, так это накладываемый при атаке бафф. Он накладывается если атаковать непосредственно самой палочкой. В игре каждый раз, когда кто-нибудь из персонажей получал этот предмет, я бил им остальных. Один процент от хп это конечно мощно, но накладываемые баффы неоспоримо круче.

Погоди те ка… То есть мне придется теперь треснуть этой палочкой каждого в команде???? В моей голове тут же пронеслось видение. Видение, как я подхожу к каждому члену своей команды по очереди и бью их маленькой непонятной штуковиной… В игре было не важно, атакую ли я союзника, но это реальность. Если ударить человека ни с того ни с сего, он не станет молчать, и все с таким трудом выстроенное мною доверие тут же рухнет словно песочный замок.

И как мне уговорить их быть избитыми?

Я посмотрел на маленькую палку у меня в руках и взвыл.

Вы неправы и поэтому я вас ударю? Вытяните руку? Лягте? Да нифига! Нельзя заменить наказание на избиение, это просто невозможно в наших рабочих отношениях. Неужели нет

способ треснуть каждого так, чтобы все всё поняли и согласились?

Полная страдания ночь только начиналась.

***

Утром следующего дня.

[Уровень 4]

[Время до начала: 10 дней]

До начала следующей сцены осталось десять дней.

Выбравшись в город, я первым же делом посетил глав плотников и каменщиков.

- Лорд!

- Что привело вас, лорд?

Двое мужчин вместе над чем-то работали в одной из мастерских. При виде меня они оба вежливо поклонились. Я подошел ближе, тут же переходя к цели своего визита.

- Мы начнем восстанавливать форт.

- …!

- Форт?… Тот самый?

Лица мужчин напряглись и сделались серьезными, когда они поняли, о чем я. Я кивнул.

Форт. Небольшой заборик, построенный прямо за черным озером, место, где проходило обучение туториала, где мы сражались с паучьей армией. В той битве он был настолько потрепан, что его надолго забросили. Теперь пора заняться его восстановлением.

- Не думаю, что мне нужно разъяснять вам его важность.

Оба лидера молча кивнули. Передовая линия обороны перед озером, откуда выбираются монстры. Если хорошенько управлять этим местом, то можно без проблем избавляться от направляющихся в Кроссроуд тварей. К тому же форт вполне способен блокировать такие вражеские ходы, как диверсии. Проблема лишь в том, что его тяжело поддерживать: форт расположен очень близко к озеру, так что все атаки приходится встречать в лоб и удерживать врагов там же, ведь если не сдержать волну, то форт окажется в окружении и все находящиеся там погибнут.

- Вторжения становятся все активнее, так что проводить ремонтные работы опасно. – Главы смотрели на меня с тревогой. – Однако, необходимо восстановить форт, чтобы успешно противостоять монстрам в будущем.

- Да…

- Мы понимаем…

- Дорога дотуда занимает много времени, к тому же работы придется проводить в паузах

между атаками, так что это долгосрочный проект. Но даже так, медленно, но верно мы начнем его восстанавливать. – Я обвел пальцем сложенные в мастерской булыжники и доски. – Сперва нужно найти материалы и перевезти их, конечно я предоставлю все необходимые ресурсы, в том числе рабочих, а вы составьте список того, что вам нужно для работы и передайте мне.

- Да, Ваше высочество!

- Доверьтесь мне.

- Это ради всего человечества, так что постарайтесь. – Я положил на стол первые отведенные на ремонт деньги. Для того, чтобы заставить что-то двигаться, необходима смазка, и не важно, механизм это или человек.

Дальше я остановился в кузнице, где работа кипела с самого утра. Как только я зашел внутрь, ко мне тут же кинулся глава.

- Добро пожаловать, Ваше высочество! Вы пришли понаблюдать за созданием ружей?

- Нет, не торопитесь с этим. – Я уже получил Черную королеву три дня назад, так что прямо сейчас у меня не было необходимости в еще трех ружьях. – Я здесь, чтобы починить кое-что.

Я махнул Лукасу, и он вывалил на стол целую груду поврежденной экипировки. Два SSR ранговых копья и щита Евангелины, поврежденных и полностью уничтоженных, - итого четыре предмета SSR ранга. Хорошо, что никто не умер, потому что меня начинало мутить от одного только взгляда на искореженные предметы. Особенно, учитывая, что два из них были уничтожены по моей вине. Как же я зол!

- Вы сможете достать из них ядра?

Процесс разложения предмета состоит из извлечения ядра и переплавки исходных материалов. Если экипировка нетронута, то есть пятидесятипроцентная вероятность получить ядро соответствующего ранга, однако проблема в сломанных предметах. В зависимости от тяжести повреждений, шансы падают еще ниже. Если тебе повезет, то можно получить цельный камень, однако обычно после разложения достаются только фрагменты исходных материалов.

Отдайте мне мой SR! Ну пж!

Я мысленно выл, готовый просить всех известных мне богов о милости, но внешне сохранял невозмутимость, подобающую лорду.

Глава кузнецов опустил голову, с нечитаемым выражением.

- Сделаю все возможное, Ваше высочество.

- Буду ждать результатов.

Глядя, как обломки переносили внутрь кузницы, я вышел. Уйдет коло двух дней на их переплавку и извлечение остаточных элементов. Будет неплохо вернуть хотя бы одно ядро.

Вознеся краткую мольбу, я забрался в стоящую у дверей повозку. Последний пункт – мастерская алхимиков.

***

- Мы изучили фрагмент брони голема, что вы принесли нам. – Проводивший меня внутрь глава алхимиков указал на группку столпившихся вокруг брони работников. Кусочка, что мы получили во время свободного исследования, и кучи других таких же, полученных в большем объеме во время минувшей битвы. – В нем заложены технологии столетней давности. После тщательного изучения, мы сможем увеличить прочность стен и брони.

С помощью некоторых монстров можно улучшить оружие нашей стороны. К примеру, големы позволят нам увеличить общую прочность брони. Изучение поможет.

- Сегодня я пришел за артефактами. – Глядя поочередно то на Лили, то на главу алхимиков, я сказал: Нам надо больше артефактов ПВО. Они есть?

- Вы имеете в виду… Те, что смогут сбивать врагов в воздухе?

- Да.

Есть определенные правила, по которым происходит появление монстров. К примеру, летающие монстры появляются раз в пять уровней: раз с первого по пятый и раз с шестого по десятый. Что-то вроде такого. Так что летающие монстры попадутся либо в четвертом, либо в пятом уровне. Хорошо, если они попадутся в четвертом, я могу справиться с ними уже сейчас, а вот если в пятом… Ну, там ситуация немного осложненная, противник этого уровня считается своеобразным боссом, так что число и сила монстров сильно отличается от обычных.

Нам в любом случае надо быть готовыми к появлению воздушных противников, так что я занялся установкой соответствующих оборонных артефактов уже сейчас.

- Помимо реставрируемых артефактов составьте список всех обладающих антивоздушным элементом.

- Понял, Ваше высочество!

Лили вместе с главой кинулись в сарай. И пока они там копались, я думал.

Битвы против воздушного врага крайне отличаются от привычных. Все препятствия и баррикады для него не представляют никакой угрозы, так же, как и высота стены, ее прочность. Да даже дальнобойные атаки малоэффективны. Летающие твари быстро преодолевают расстояние между озером и стеной и вступают в бой лицом к лицу. Другими словами, прямое столкновение неизбежно.

Наши тактики с использованием дальнобойных орудий и тем самым уменьшение вражеской силы бесполезны. Надо создать единый непрерывный фронт.

От мыслей об этом у меня неизбежно заболела голова, и сам того не заметив, я накрыл лоб ладонью

Пусть я и говорю так, но у нас не хватит людей! Да даже если у меня появится еще одно пати!

Стоп, у нас не то чтобы нет дополнительных персонажей, просто большинство из них ранга N и без особых навыков, низкоуровневые. Если их взрастить, то толк будет, но они никогда не дотянут до главной команды.

Да почему ж здесь так мало хороших персонажей!

Главная команда офигенна: два SSR ранговых рыцаря, один SR ранговый маг широкой области и один читер-снайпер, - а вот на второй команде фонтан изобилия талантов иссяк. Пусть я всего и на четвертом уровне, стоит ускориться, мне срочно нужны способные люди.

В это время вернулись Лили и глава алхимиков.

- Список анти-воздушных артефактов!

- Вижу. – Я взял в руки листок, пробегаюсь по наименованиям взглядом. – М, хорошо, вот этот, этот и этот вот, всего три. Займитесь их починкой, а после установите на стене.

- Хорошо! Сейчас же займусь! – Лили выхватила у меня листок и исчезла в мастерской. Хэй, постарайся там, тогда я попробую не брать тебя в данжи.

Попрощавшись с главой, я вышел. На улице меня ждал Лукас. Он мягко улыбнулся, когда я поправил воротник, устало вздыхая.

- Вы отлично поработали, мастер.

- Всего-то раздал указания да помотался туда-сюда. – Лукас подал мне бутылку с водой, и я жадно опустошил ее. Он направился к карете.

- Вы закончили с делами? Отправимся в поместье, вам стоит отдохнуть.

- Услышь кто, подумает будто я смертельно болен. – Это мои заботы, так чего ты накручиваешь? Едя по улицам города, я вернул Лукасу бутылку. – Нам нужно еще кое куда.

- А? Разве вы уже не посетили все мастерские?

- Мастерские да, но остались места, которые ими не являются. – Я улыбнулся. – Мы построим кое-что еще. И мне нужно встретиться с людьми, которые там будут работать, да и найти место под здание.

- Что это будет? Новое водохранилище? Или учебный центр, чтобы воспитывать собственных рыцарей?

- Неа, это не военный объект. – Я открыл карту города и прошелся по ней несколько раз в поисках подходящей локации. – Я собираюсь построить казино.

-…Простите? – Лукас ответил не сразу, будто бы не понял, так что я повторил.

- Казино, говорю, буду строить. Место, где богатые и знатные могут легально спустить деньжат.

Если быть точнее, то я собираюсь стоить отель, где будет казино.

- Как думаешь, где будет лучше…

Лукас, смотрящий на меня с непонятной тоской, вместо ответа лишь тепло улыбнулся. Что, переживаешь?

- Как и ожидалось, мастер всегда мастер.

- А? почему?

- Подумать только, вы собираетесь открыть казино в такой глуши. Поистине не можете избавиться от своего характера и позабыть вкус азарта. Я могу только восхищаться.

- Я те щас врежу! – Я попытался ткнуть в Лукаса деревянной палочкой, но не смог и сдался после нескольких попыток.

- Нет, Лукас, послушай! Я делаю это не ради собственного веселья! – Я поднял указательный палец и честно выкрикнул. – Я пытаюсь завлечь к нам остальных героев!

http://tl.rulate.ru/book/96841/3168859