

Перед выходом, Алиса собрала постельное белье и отнесла его куда-то в коридор. Вернувшись, она дала пару своих старых клинков Сэйре. Хоть суккуб и ходила в форме нашей школы, она была ей не по размеру. Алиса была чуть ниже, и плотнее, чем Сэйра. Пришлось сначала зайти в магазин и потратить баллы на несколько новых шмоток. К сожалению, ничего на хп и броню не было. Разница была лишь в доп регенах и статах на интеллект, но не более. 50 единиц за штаны и куртку я даже не учитываю. При моей тысячи это не цифры. Мы взяли несколько комплектов самого дорого. Благо у Алисы хватало баллов за задания и турнир. Да и я свои вкинул. Продавцу, нанятому школой, было вообще фиолетово, кто и зачем пришел. Купили и ладно. Безразличие и безучастие это грех. Осуждаю.

Нам же лучше, лишних вопросов не возникло, да и учеников не было видно. Мы ходили, когда уроки уже начались. Прогульщиков, кроме нас, видимо не было. Я краем глаза заметил пару карет у западного выхода, и как десятки мужиков носили разные вещи, но не более. Скорее всего, укрепляются и готовятся к войне, Дез же дал Трис пару гривен за разлом, так что ей теперь на все хватает.

Ну, у нее свои дела, у нас свои. Пусть делает то, что считает нужным. Нас это мало касается. Кстати, надо, наверное, подумать о временной базе, а то в общежитии уже мало места для нас троих. Да и кровать всего одна. Попросить у Трис сделать ее ученицей и выделить еще одну комнату? О, а мне же комнату должны были дать. А я и забыл про это. Ни комендант, ни Трис об этом не упоминали. Да и я привык к комнате Алисы. Все-таки там столько сигналок и ловушек стоит...

Школа была ближе всего к разлому. Ближайшая деревня находилась довольно далеко за школой. Топать оттуда было бы дольше, чем из общежития. Так что пока решим вопрос с еще одной комнатой и останемся тут. А временную базу потом сделаем, когда-нибудь. Как руки дойдут.

Но это все вечером. Сейчас самое важное это гринд. Так же запасшись едой, мы отправились в путь.

В этот раз идти так далеко не пришлось. Еще до той поляны, где мы остановились в прошлый раз, мы встретили первых монстров. Ими оказалась большая группа демонических животных. Стая кабанов и лоси выглядели отвратительно. Жуткие клыки, костяные наросты и изувеченные тела больше походили на зомби, чем на демонов.

Особой тактики у нас не было, да и смысл ее продумывать, когда наш враг 5-10 уровней. К сожалению, дебафф от школы на них не действовал, и так просто, как с волками не было. Я ваншотил парой луны, а девчонкам требовалось гораздо больше. Алиса убивала за пять-шесть ударов, а у Сэйры с уроном все было еще печальнее. Разница в статах клинков сказывалась очень сильно. Я подумал, что лучше было бы отдать свои клинки Сэйре, но разница в стате ловкости перевесила. Я значительно быстрее, и пока я убил больше половины, Сэйра прикончила только одного. Так что самое правильное решение отдать самый большой урон самому быстрому. Вряд ли я с ее клинками буду наносить урона больше, чем здоровье монстров, хоть у меня и много очков силы.

После первой же пачки, Алиса апнула свой 9-ый, а Сэйра так и осталась на своем уровне.

Суммарно мне капнуло около восьми сотен опыта. И это за 20 с лишним существ. Маловато, конечно, но значительно больше, чем с волков. Мой опыт как был на нуле, так и оставался. Отлетел Трис автоматически.

- А сколько надо, что бы на 10-ый перейти? - спросил я, пока мы шли дальше.

- У меня пишет, что нужно двадцать пять тысяч, шестьсот очков опыта.

- Дофига. Система x2 от прошлого количества себя давным-давно изжила. Хорошо, хоть с 10-го уровня меняется. Да и, слава демонам, нет среза за то, что мой уровень значительно выше вашего. Так получается, за одного монстра нам на троих падает около сотни. Как вас из группы кикнуть?

- Никак, мой Лорд. Если я являюсь частью вашей армии, а Алиса является вашей хозяйкой, то мы все автоматически в одной группе. Вы же никому из нас не отправляли приглашений в группу? Значит, и выйти из нее нельзя.

- Откуда ты знаешь, уже была до этого в армии?

- Нет, я училась в школе, и нам это объясняли. Все-таки нас готовили к вступлению в армию и сражениям.

- О, полезно. Жаль, конечно, что кикнуть нельзя, если бы вам падало в среднем по 50 с каждого, было бы быстрее. А, и старайтесь как можно меньше тратить силы и убивать за один-два удара.

- Есть. - ответили обе девушки одновременно. Я что, стал лидером пати? Алиса же должна, хотя, какая разница?

Нам очень хорошо везло. Довольно часто нам встречались большие стаи мелко-уровневых монстров. Они были дезорганизованы и не могли окружить. Мы хорошо маневрировали, и получалось так, что девчонки в один момент дрались только с одним монстром. Я вообще кружился вокруг них, вырезая тех, кто хотел принять участие в дуэли. Ловкость больше сотни очень мне помогали. Какое-никакое, а подобие тактики у нас получилось.

Сэйра на удивление оказалась достаточно способной. Пройдя с нами уже несколько стай, она умудрилась не получить даже царапины. Хоть ее урон и оставлял желать лучшего, с ловкостью у нее проблем не было.

Я уже думал над тем, что нам нужна балансная команда. Танк, пара дд, хил, маг и лучники, но смотря на ситуацию теперь, мне кажется, что это не так уж и эффективно. Танк вряд ли бы смог так уворачиваться. А постоянно заниматься починкой щита и брони было бы слишком долго. Да и нужен ли хил, если мы даже урон не получаем? Алиса вполне может справиться с лечением после боя. Да и маны ей хватит. А вот лучников да, явно не хватает. Может переквалифицировать Сэйру в лучника? Но это постоянная проблема со стрелами...

- На следующей стае, апну 10-ый. - Доложила Сэйра.

- Ууу, а мне еще пол столба нужно. - Пробурчала Алиса.

- Сэйра, а сколько у тебя было утром? - Спросил я. Что-то я прошляпил этот момент.

- Я успела поднять 9-ый уровень, аккурат перед нападением инквизиторов, а после них ни с кем не сражалась. Так что около нуля.

- Около нуля, говоришь? Алиса апнулась с первой пачки, что означает, что вы шли очень ровно, но у тебя в два раза быстрее. А, точно, ты же получаешь x2 опыта, из-за того, что ты мой

первый воин в армии. Получается, Алиса всегда будет отставать. Жаль. Не спеши пока, с выбором класса. Подожди Алису, и отправляйтесь вместе.

- Хорошо.

Сэйра доложила о своем прогрессе еще до того, как мы устали. Я вообще не испытывал каких либо проблем, хоть и приходилось бегать. Но правильное соотношение бой/отдых приносили свои плоды. Да и небольшой перекус, на который мы сейчас остановились, играл большую роль.

- Отлично. Значит, еще столько же, и уйдете на выбор класса. Я с вами вряд ли буду всегда, так что выбирайте класс так, что бы потом выжить самостоятельно. Сбалансированная конст пати, это конечно, круто, но вам еще жить и жить потом.

- А ты куда собрался деться то? – Спросила ошарашенная Алиса.

- Меня могут убить, да и мало ли вам придется вытаскивать меня из очередного плена. Или еще что. Быть всегда вместе не получится. – ответил я почти безразлично.

- Как просто ты говоришь о своей смерти. Ты же теперь бессмертный. Воскреснешь через пару лет.

- Не пару, а десять. И что ты будешь делать 10-ть лет? Трис тоже думала, что будет со мной и героем до пенсии, а потом мы резко разошлись. Так что будь готова ко всему.

- П-поняла. Я хочу как сейчас, пару мечей и магию в запасе. Это какой класс? Воин?

- Наверное? Мужик там, на распределителе, вообще странный. Мой выбор класса был не такой, как описывала преподавательница в школе, так что не знаю, что будет у тебя. Попроси у него стихийного воина. Либо магического. Только давай без святых обойдемся. А то будешь лечением мне только урон наносить, как и Сэйре, в принципе. Учитывая твой стиль, тебе бы идеально подошел паладин, но это святой. Что-то типо смеси между воином-танком и хилом. Про воинов дд и хилов я не слышал. А из темных таких вообще нет. Темные с хилом в принципе не дружат, так что даже я не знаю, что тебе бы подошло. Ну, он мужик системный, что-нибудь адекватное да даст. Главное, что бы не святое.

- Хорошо. На месте разберусь.

- Лорд, а что мне взять?

- Да не зови ты меня Лордом. У меня имя есть. Рома. И не смотри, что в стат-листе написано Текуз. Рома я, Рома.

- Хорошо, так что мне взять то?

- Хороший вопрос. В отличии от Алисы, ты часть моей армии. Значит надо бы заранее продумать твоё место и задачи, с которыми ты будешь сталкиваться. Но жизнь – не шахматы. Так что тоже не знаю. У вас в школе что-то было по этому поводу?

- Нет, выбор класса идет в старшей школе, перед выпуском. До него, к сожалению, школа не дожила. Да и со старшими я не общалась. Они вечно были заняты учебой.

- Понятно, тогда, наверное, тоже, что и у Алисы? Я имею ввиду на свое усмотрение. Кем

будешь, там и найду применение.

- Поняла.

Убрав лишнюю еду и воду обратно в инвентарь, мы продолжили охотиться.

Да уж, сила владыки по истине ужасающая. Столько монстров за такой короткий промежуток времени вышло. Пропускная способность его разлома огромна. Хорошо хоть, до сильных дело не доходит. Пока размениваемся на мелочевку.

Вырезав очередную пачку, девчонки доложили о квесте на смену класса, и мы немного вернулись на уже зачищенную территорию. Пройти мы успели не так много, монстров хватало. Надеюсь, пока их не будет, на меня наткнется пара стай. Разделится ли опыт, если их не будет рядом?

Толкнув еще раз напутственную речь о том, что я приму любой их класс, кроме святых, я положил им руки на головы и сказал:

- Ну, что будет - то будет. С демоном.

Кивнув, девчонки синхронно исчезли в дымке телепорта, а я сел на теплую траву и открыл почту. Спама не было, да и кроме сообщения о руководстве армией мне никто не писал. Да уж, и никому я не нужен, и слава демону.

«Введение: Армия – твоя важнейшая часть. Основа Лорда-демонов. Если ты потеряешь всех своих воинов, то не сможешь быть полноценным представителем своего класса. Лорд без армии – инвалид. Защищай и наращивай свою армию при каждом удобном случае, однако, набирать слабаков тоже не советую. Раскачивать их и постоянно возиться с ними тот еще геморрой. Да и слоты у тебя не бесконечные. В идеале – набрать в каждый слот чудовищно сильных разумных монстров, таких как костяной дракон Рогаш. Но это в идеале. На практике же нужна продуманная градация. Например, в моей армии только пять Генхеллов. Для повышения статуса на Повелителя – демонов, мне осталось найти шестого. Но, что бы стать повелителем, у каждого твоего ГенХелла должны быть свои воины. Точное количество и статусы всех воинов для продвижения есть отдельная инструкция, я лично участвовал в создании системы статусов. И эта инструкция храниться у Повелителей и передается только перспективным Лордам. Если тебе еще такого не выдали, то ты лох. Шучу, новичок, не лох. Новичок не равно лоху. А вот если ты уже пару лет Лорд, и до сих пор не получил такую инструкцию, тогда ты точно лох. Соболезную, хули. Тогда и эту можешь выбросить, она тебе не поможет.»

Ахуенное введение. Ничего больше я сказать не могу. И кто автор? А, нашел. Чо? Автор – Дезер Мори? Написано в 1253 году. Лоооол? А че, Дезер жил задолго до моего рождения? Ну, я знал, что он намного старше нас с Героем, но не настолько же. Хотя, судя по стилю написанного, это точно он. Ля и мне прислали настолько древнее зло? Система же поменялась, ало. Дай новый выпуск.

Не помогло, чего то по свежее мне так и не прислали. Кстати, а Дезер никогда не говорил, что он был Лордом-демонов. Я думал, он уже родился Владыкой смерти. Хех, чем дольше живешь, тем больше знаешь.

«Глава 1: Эффективный кач.

Каждый воин в твоей армии, это ключ к большому уровню. Если ты набрал неразумных – убей

их всех, и набирай разумных. С животными тебе придется ходить бок о бок и постоянно отдавать им приказы. Память их плоха, а что-то сложное они исполнить не могут. Так что наш выбор – разумные. Лучше всего подходит сбалансированная группа разумных. В которой есть свой лидер. Отправив такую группу на зачистку святых земель, ты можешь быть спокоен за свой уровень. С воина тебе капает 1% опыта вне зависимости от того, где он находится. И ты не воруешь у него опыт, а он идет тебе сверху. То есть условно 1x1 существо бы получило 100 опыта. А если ты сидишь в своем замке, и твой воин убивает это же существо 1x1, то ты получаешь единичку опыта, а твой воин 100. То есть с этого же монстра падает уже не 100 опыта, а 101. Если ты не понял, то выброси эту книгу и не читай ее больше. Со старшего воина тебе падает 2% опыта. О рангах своих солдат читай в главе 3.

Система со всеми рангами одинаковая. Так что самый эффективный кач, это отправлять хорошо продуманную армию на захват земель. Но если ты выведешь всю свою армию, то на тебя нападут другие Лорды и отберут твою территорию. Эффективный кач, это конечно, здорово, но не переусердствуй.

Глава 2: Стратегия.

Стратегия – это залог победы. У тебя как минимум должно быть 2 направления войска. Защита и нападение. Это базовые основы. В нормальной армии их около 5, в моей же больше 30-ти. Открывать тебе все я не буду, но подскажу некоторые. Стража, внутренняя безопасность, разведка, кухня, земледельцы, мастера - ремесленники, атакующий отряд, карательный отряд, совет, аналитика, финансисты, отдел захвата, дезертиры, шпионы, и так далее и тому подобное. Суть, наверное, понял. То есть не надо набирать только тех, кто способен драться со святыми. Ты – как руководитель страны, должен быть автономен и самодостаточным. В случае, если действующий Владыка падет смертью храбрых, его престол землями ада займет повелитель. Если все повелители полягут, то ты, скорее всего, тоже, но если выживешь – станешь следующим правителем. Если ты читаешь это, то ты демон, и знаешь нашу иерархию. Но если вдруг нет – знай. Далеко не все демоны являются частью чьей-то армии. У нас очень много свободных и миролюбивых крестьян. Однако, они гражданские, и наш долг защищать их любой ценой. Условно, ты в ответе за тех, кого приручил. Если ты посмел брать с них налоги, и кушать еду, которые они вырастили на твоих землях, ты обязан их защищать. Гражданские – основа государства. И ты можешь стать правителем этого государства. А править демонами без личной структуры управления бесполезно. Тебя будут обманывать, кидать на налоги, и попросту свергнуть мятежом. Так что обязательно заведи себе внутреннюю безопасность. Отдел – отвечающий за действия всех твоих подданных. Внутренняя безопасность не равно стража. Стража ловит воров и убийц, а суд их судит и казнит. Внутренняя безопасность же следит за тем, что бы стража не ловила невинных, а суд не брал взятки и не отпускал виновных. На старте, можешь ограничиться двумя отрядами. Это защита тебя и, если есть, твоих земель, и отряд охоты. То есть те, кто будет добывать тебе опыт, материалы, артефакты и многое другое. Те, кого ты в любой момент можешь отправить на вражескую территорию.

Глава 3: Ранги.

Каждый солдат в твоём войске имеет ранг. Ранги очень важны. Во-первых, это градация. То есть разделение. Одни подчиняются другим. А все подчиняются тебе. Представь, что у тебя десять тысяч войска, и тебе надо командовать каждым, лично раздавая указания. Представил? Страшно, да? Хе. Мне тоже. Поэтому мы и придумали градацию. Отдай приказ генералу, а он уже своим. Все комментарии, которые я приписываю к рангам, это мое личное мнение. Факт только в количестве опыта, что ранг дает тебе. Какой кому ранг дать, и что он будет означать, думай уже сам.

Воин - низший ранг, который является простым солдатом без подчиненных и кого-либо в твоём войске. Условное пушечное мясо, которое не жалко пустить ради высшей цели. 1% опыта.

Старший Воин - Так же низший ранг, однако это уже не пушечное мясо, а существо, которое тебе хоть немного важно. Может управлять воинами. 2% опыта.

Старшина первого ранга. - Вот с этого ранга начинаются уже немного разумные существа. Как минимум, этот ранг может говорить. 3% опыта.

Старшина второго ранга - Ну, тут без комментариев. 5% опыта.

Младший Юнкер - Юный кандидат в будущего офицера. То есть, если у тебя есть подозрение, что у демона есть талант, но он еще юн и не опытен, рекомендую этот ранг. По крайней мере, звучит и оскорбительно, и довольно круто. 7% опыта.

Старший Юнкер - Все еще юный кандидат в будущего офицера. То есть тут ты уже верен, что у демона есть талант, и он его активно демонстрирует. 8% опыта.

Капитан - Мне это название больше всего нравится из всех, но другие отказываются делать капитана топ рангом. А жаль. Звучит круто. По крайней мере, капитаном может быть ветеран, который уже продемонстрировал способности и лидерские качества. 10% Опыта.

Сотник - Тут название говорит само за себя. Существо, способное своими лидерскими навыками управлять в общей сложности сотней других существ. То есть это условно два капитана, у которых по 49 своих существ. Суть ты понял, надеюсь. 12% Опыта.

Командир - Командующий малыми войсками. По сути - основная часть армии. В нашем узком кругу высшей знати, оценка Лордов идет по смыслённости Командиров. 15% Опыта.

Генерал - Один из Высших рангов в армии. Не только выдающийся воин и гениальный стратег, но и тот, кто проявляет разумную инициативу и предлагает хорошие идеи и планы сражений.

Маршал - Предпоследний ранг в твоей армии. Существо, которое по гениальности равно даже тебе. Грубо говоря, это глава совета. То есть существо, которое на серьезных щах может пояснять тебе за стратегию. Я дал этот ранг только двум своим демонам. Которым я полностью доверяю и могу поручить даже самые сложные задачи. И я уверен, что они их выполнят. 18% опыта.

Гранд-Маршал. - Высший ранг в армии демонов. Твоя правая рука. У меня Гранд-Маршал всего один, и он глава отдела внутренней безопасности. Тот демон, с которым ты можешь спокойно уснуть в одной комнате. Абсолютно преданный, и гениальный демон. Тот, который может на равных объяснить тебе, что ты не прав. Естественно, его голос даже весомее совета. Единственное существо, что может не принять его приказ - ты. А он - единственное существо в твоей армии - которое может оспорить твой приказ и сделать по-своему, но на благо тебе и армии. 20% опыта.

Хоть я и дал такие странные комментарии, но ты не думай, что каждый из них может тебя предать. Система, подчиняет разум, волю и желания твоего войска. Грубо говоря, они даже подумать об измене не могут. Даже суккубы, имеющие резист к магии контроля разума, все равно ему подчиняются. Это абсолютный закон мира, и его нарушений еще не было и не будет. Оно так работает. И работать по-другому просто не может.

Система дарит радость за служение тебе, а фразы, оскорбляющие тебя, вызывают гнев и

раздражение. Так что аккуратнее с этим, и не удивляйся, если твой солдат убьет твоего друга, за то, что тот тебя в шутку оскорбит. И нет, у них не слетают катушки, просто это очень больно, слышать, как господина оскорбляют.

На этом, пожалуй, все. Остальное ищи в других книгах. А если тебе их не дают, то ты делаешь что-то не так. Если тебе понадобится совет, ты всегда можешь спросить у меня. Я помогу тебе, ведь мы на одной стороне и одно делаем дело. Бывай.»

- А мы вернулись – Только я закрыл книгу, все еще переваривая прочтенное, я встретился глазами с счастливой Алисой и жутко довольной Сэйри.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/58617/1741837>