

Мораль рыцарей и путешественников, устремилась в небеса, так как не смотря на всю отчаянность положения и готовность умереть, они увидели свет надежды! Их голоса были воодушевленными и из-за этого монстры, чья агрессия подпитывалась Буйством Подземелья, немного отступили, прислушавшись к инстинктам.

Из-за этого, у воинства Моркси, возникла возможность для атаки, однако первыми в бой, ринулись Клык и крысы-сестры.

Благодаря навыку «Преодоление Лимитов» и окружающей его, «Ауре Страха», смог своим ревом ошеломить Холмового Гиганта, в ногу которого через мгновение, вонзил свою челюсть...который был всего в половину меньше, чем Горный Гигант.

Марору и Уруми, покрытые пламенем и морозным воздухом, накинулись на Холмового Гиганта в тот момент, когда он начал падать на спину. Другой Холмовой Гигант, попытался ударить их кулаком, однако....перед ним буквально возникла Суруга.

Закричав от боли, Холмовой Гигант одернул руку, так как столкновение со стальной шерстью, было не самым приятным из ощущений, не говоря уже о том, что она была вздыблена, отчего Холмовой Гигант, попал кулаком по стальным иглам.

Не давая Гиганту времени для восстановления, Суруга взмахнула своим хвостом как кнутом и....

«Текучий Порез!»

«Рассечение Камня!»

Брюхо Гиганта, было вспорото когтями Натании и мечем Саймона.

«М-мой меч и правда рассек его!? Только подумать, что он сработал против Гиганта! Как и ожидалось от Наставника!» потрясенный, произнес Саймон.

«Они так гладко режут, что даже жутко становится!» произнесла Натания, не менее потрясенная и смотрящая на кровь, сочащуюся изо рта и ран Гиганта.

Саймон и Натания, были экипированы трансформирующимися конечностями, которые они получили от Вандалье.

Искусственная рука Саймона, сформировала на его голове шлем, который защищал голову, а также разного рода пластины, на других частях его тела, тогда как ее другая часть, приняла форму меча, которым он и вспорол Гиганта.

Искусственные конечности Натании, сформировали доспех на нижней части ее тела и более длинные когти на ногах и руках.

Их доспехи, обладали куда меньшим количеством декораций, чем доспехи Задирис и Басдии, и в основном, были черного цвета, отчего совершенно отличались от доспехов вышеупомянутых.

Если Задирис и Басдиа были магическими девчонками, то Сайсон и Натания, были скорее как загадочные персонажи из старого телешоу, или как злобные боссы.

Тем не менее, их искусственные конечности, работали идеально; клинки из жидкого металла, были острее бритвы и прочнее Митрила и Адамантита, не говоря уже о железе. Если бы их оружие было из железа, то им пришлось бы приложить куда больше усилий для того, чтобы нанести смертельные ранения монстру 6 ранга, такому как Холомовой Гигант, даже с учетом Наставления и Божественной Защиты Вандалье.

Хоть Саймон и Натания скорее всего были тут не причем, монстры начали истошно вопить от ужаса, вместо того, чтобы угрожающе рычать.

Их свирепость в данный момент, была просто за гранью из-за Буйства Монстров, однако инстинкты, кричали об опасности. Из-за того, что их численность была так резко сокращена, некоторые из них начали вспоминать страх, который позабыли.

Последний Горный Гигант, развернулся и начал убегать прочь. Это, словно послужило сигналом для других монстров и все они, разом отвернулись от города и кинулись прочь.

Они выглядели совершенно поверженными, испуганными настолько, что им было совершенно плевать на своих раненых собратьев.

«Они....убегают!?» пробормотал потрясенный рыцарь.

«Мы...победили....мы победили!» крикнули путешественники.

Рыцари и путешественники, начали праздновать свою победу и даже не думали гнаться за монстрами. Конечно, в спину монстрам было запущено несколько стрел и заклинаний, однако все опасались, что если броситься в погоню, то можно будет лишь получить ненужные ранения.

Граф Моркси, облегченно вздохнул, «Пока что, мы можем расслабиться.»

Он даже не думал о том, чтобы отдавать своим людям приказ, броситься в погоню за монстрами. Рыцари, как и путешественники, были измотаны и погоня, может зайти в леса, отчего у монстров, возникнет явное преимущество, так как невозможным станет использование тактических формаций.

Монстры, которые остались от Буйства, «пробудились» и стали как самые обычные монстры, которые никогда не покидают Прибежищ Дьявола, так-что их присутствие там, не является угрозой для города.

Конечно, в конкретно данной ситуации, все эти монстры, являлись высокоуровневыми монстрами, которые обычно не появлялись в ближайших Прибежищах Дьявола, отчего скорее всего, они вытеснят более слабых монстров, что приведет к некоторому хаосу, но....эту проблему решит Гильдия Путешественников, выставляя заказы на их уничтожение.

Прибежище Дьявола, в течение некоторого времени, скорее всего будет закрыто, пока не разрешится ситуация, так-что у ряда путешественников, станет меньше охотничьих угодий для добычи материалов и прочих ресурсов Прибежища Дьявола, но....

Ситуация будет конечно проблемной, но это было лучше, чем необдуманый приказ о погоне, который мог привести лишь к большим потерям.

Так думал Граф Моркси и скорее всего, Бачем и Берард, разделяли его взгляд.

Однако....обстоятельства были немного иными для Дарсии...это могло привести к завершению битвы до того момента, как Вандалье одержит победу над реинкарнированными индивидами.

«Ч-что нам делать...? Я думала, что все немного затянется, но....с-стоит ли нам гнаться за ними?!» думала она, сильно волнуясь, «Гуфадгарн -сан, кажется занята и я не рыцарь, да и не путешественник, так-что наверное ничего страшного, если я ненадолго покину это место, верно?!»

«Успокойтесь, Дарсия. Я не думаю что есть смысл гнаться за ними только нам.» сказала Басдиа, «Ван и остальные, сражаются неподалеку, на поле, верно?»

«Мы закончили с истреблением монстров, так-что если кто-то сражается с загадочными бандитами, то обязательно найдутся люди, которые захотят оказать им поддержку. Они сражаются в месте, которое видно со стен города, верно?» произнесла Задирис, «Рыцари и путешественники, уже готовы к подобному сражению и...те, кто получил легкие ранения, очень быстро смогут добраться до туда на лошадях.»

И это обязательно приведет к неминуемой, скоропостижной смерти. Для кого-то, кто обладает обычной силой, сражение между Вандалье и Фитуном, было сродни катаклизму, так-как одной ударной волны, будет достаточно для убийства рыцаря, или путешественника из присутствующих. Иными словами, для Вандалье они будут обузой, а не подкреплением.

Это конечно, было актуально и для сражений Канако и остальных.

К несчастью, это касалось и сражения Майлса, о котором подумала Дарсия, ведь на данный момент, оно проходило в лесу, ближе чем сражение Вандалье. Скорее всего, результат будет плачевным, если она попытается отвлечь всех на сражение Майлса.

Чтобы предотвратить это, Задирис, Басдии и Дарсии, нужно было что-то придумать....

«Может вам просто пойти и самой поддержать его, Дарсия-сан?» предложила Натания, «Вы его мать, так-что вас никто не остановит. Если вы поспешите, то сможете помочь Вандалье и тогда, сражение будет два на одного, что позволит закончить его до прибытия остальных.»

«Она права,» сказал Саймон, «Здесь нет никого, кто ранен прям уж очень серьезно, так-что никаких проблем не должно возникнуть....может вам стоит отправиться туда прежде, чем граф и его люди, решать вступить в сражение с бандитами?» произнес он, глядя на облегченное выражение лица графа.

«Верно!» произнесла Дарсия, вдохновившись, «Тогда я быстро....ха!?»

В этот самый момент, убегающие монстры развернулись и вновь начали наступать на город.

Их глаза вновь налились кровью; с первого взгляда было понятно, что они вновь впали в буйство и стали еще более агрессивными, чем ранее.

Позади монстров, находилась женщина с кнутом укротителя и молодой мужчина, похожий на мага.

«Все как и сказал Фитун-сама! Монстры! Прижмите Темную Эльфийку и двух Гулей к стенам города!» крикнула женщина, командуя ордой.

«Подумать только, что нам тоже пришлось выйти....неужели у командира такие трудности?» пробормотал маг.

Эти двое, били героическими духами, которые расположились там на случай того, если вдруг Буйство Монстров будет подавлено прежде чем сражение между Фитуном и Вандалье, будет решено.

Они были расположены очень далеко от Моркси и передвигались по небу с помощью магии, чтобы избежать ловушек Легиона и остальных.

Видя то, что орда монстров разворачивается, рыцари и путешественники, начали вновь готовиться к сражению, восстанавливая тактические формации.

Дарсия и Гули, вновь подняли свое оружие и устремили взгляды на пару героических духов, которые каким-то образом, смогли вновь ввести монстров в состояние буйства.

«Нам видимо, придется всерьез сражаться с этими двумя, да?» произнесла Дарсия и подняла посох, «Трансформация!»

Имя: Ирис Берхарт

Раса: Пахабный Маджин — Принцесса Рыцарь Суккуб (Человек)

Возраст: 21 год (физически 19)

Звания: Принцесса Рыцарь Освободитель, Принцесса Маджин

Ранг: 11

Уровень: 61

Профессия: Пахабная Принцесса Меча Демона

Уровень профессии: 80

История профессий: Ученик Рыцарь. Младший рыцарь, Воин, Фехтовальщик, Фехтовальщик Проклятого Духа, Ученик маг, Маг, Укротитель, Рыцарь Маджин, Укротитель Демонов, Наездник Демонов, Маг Атрибута огня, Магический Фехтовальщик.

Пассивные навыки:

Сверх усиление силы атаки с Мечом: среднее (пробуждено из Усиления силы атаки с Мечом!)

Усиление значений атрибутов: Лояльность: 10 уровень (ПОВЫШЕН!)

Сверх усиление ловкости: 1 уровень (пробуждено из Усиления Ловкости!)

Усиление подчиненных: 8 уровень (ПОВЫШЕН!)

- Сверх усиление силы атаки с Мечом Проклятого Духа: большое (Пробуждено из усиления силы атаки с Мечом Проклятого Духа!)
- Мрачное зрение
- Привлечение: 7 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Бесконечная сексуальная выносливость: 5 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Увеличение маны: 4 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Ментальное укрепление: 8 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Само-улучшение: Наставление: 6 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Само-улучшение: Верхом: 4 уровень (НОВОЕ!)
- Скорая регенерация: 3 уровень (НОВОЕ!)
- Магическое сопротивление: 5 уровень (НОВОЕ!)

Активные навыки:

- Демоническое боевое фехтование: 1 уровень (Пробуждено из Фехтования!)
- Техника щита: 8 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Техника брони: 10 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Стрельба: 7 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Верховая езда: 5 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Домохозяйство: 3 уровень
- Тихая поступь: 5 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Координация: 10 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Превосходство лимитов: 1 уровень (пробуждено из Преодоления Лимитов!)
- Преодоление лимитов — Меч Проклятого Духа: 8 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Командование: 5 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Иллюзорная трансформация: 7 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Вытягивание живучести: 7 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Этикет: 2 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Полет на высокой скорости: 4 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Не атрибутивная магия: 3 уровень (ПОВЫШЕН!)

- Магия атрибута огня: 7 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Магия атрибута воды: 4 уровень (ПОВЫШЕН!)
- Контроль маны: 3 уровень (НОВОЕ!)
- Техника безоружного сражения: 4 уровень (НОВОЕ!)
- Подготовка: 1 уровень (НОВОЕ!)
- Нисхождение Духа Фамильяра Падшего Демона: 1 уровень (НОВОЕ!)

Уникальные Навыки:

- Божественная защита Зеркса
- Божественная защита Вандалье

Первопроходец принцесс, которые не были рождены с этим статусом (от знатных родителей). На протяжении последнего года, она получала инструкции не только от самого Годвина, но от его бабушки, которая пробудилась в Месте Отдыха Виды, вместе с Чистокровными Вампирами. Благодаря этому, уровни ее «Привлечения» и «Иллюзорной Трансформации», заметно возросли. Бабушка Годвина, также является тем, кто научил ее «Подготовке» и техникам «Искушения», из знаний воителя.

Однако, она не изучила такие техники как «Техника спальни». Как говорила бабушка Годвина, «Опытных индивидов достаточно много и иногда, лучше использовать собственную неопытность как оружие, вместо того, чтобы полагаться на плохо развитую технику.».

Она конечно же, отказалась уточнять о каком опыте и каких индивидах идет речь.

Имя: Немезис Георг

Ранг: 9

Раса: Проклятый Святой Меч Темного Демона

Уровень: 80

Пассивные навыки:

- Особые пять чувств
- Ментальная порча: 4 уровень
- Физическое сопротивление: 10 уровень
- Магическое сопротивление: 10 уровень
- Усиление значений атрибутов: Ирис: 10 уровень
- Само-улучшение: Субординация: 10 уровень

□ Усиление значений атрибутов: Наставление: 10 уровень

□ Лечение убийцы: 5 уровень

Активные навыки:

□ Фехтование: 9 уровень

□ Техника брони: 7 уровень

□ Техника щита: 4 уровень

□ Верховая езда: 4 уровень

□ Стрельба: 4 уровень

□ Техника безоружного сражения: 3 уровень

□ Этикет: 3 уровень

□ Координация: 6 уровень

□ Командование: 4 уровень

□ Форма духа: 10 уровень

□ Материализация: 3 уровень

□ Нисхождение Духа Фамильяра Падшего Демона: 1 уровень

Уникальные навыки:

□ Божественная защита Вандалье

Георг Берхарт, чьим сосудом стал священный меч Немезис Белл. Его можно было отнести к Проклятому Оружию, типу Нежити, которая была оружием, одержимым злым духом.

Ему уже удалось вернуть в свое распоряжение множество навыков, которыми он обладал при жизни и также, он был способен использовать Форму Духа и Материализацию, чтобы создать тело и сражаться самому.

Однако, он был убежден, что существование в качестве меча Ирис, было истинной формой его существования, так-что он редко прибегал к Материализации. Будучи в руках Ирис, он был куда более могущественны оружием, чем сражаясь лично.