

Вернувшись в Талошэйм, Ванделье направился в комнату смены Работы.

Обычно, участвуя в битвах и увеличивая свой уровень, Ванделье мог продвигаться в приобретении новых навыков, но в этот раз он был слишком занят, поэтому ему пришлось оставить своего клона рядом с Боркусом, который сражался с Михаилом, чтобы увеличить свои Очки Опыта, а его Работа «Создатель Зомби» достигла 100-ого уровня.

«Кажется, установление контрмер против Ясновидения займет довольно много времени. Полагаю, я размещу каменные круги в болотах Ящеров и Сциллы».

Ему приходилось тратить столько времени на установление контрмер против перевоплощенных людей, но эти люди представляли большую опасность, поэтому Ванделье нужно было стать сильнее, чтобы противостоять им. Ему было неприятно признавать это.

(Рабочие места, которые могут быть выбраны: (Демон-Командир Трупов) (Демон Болезней) (Духовный Воин) (Кнут-Язык) (Мстительный Берсерк) (Маг Мертвого Духа) (Целитель Тьмы) (Создатель Лабиринта) (Пользователь Короля Демонов) (Магический Канонир) (Создатель Големов) (Маг Короля Тьмы) (Божественный Враг) (Путеводитель Тьмы)

Когда Ванделье прикоснулся к хрустальному шару, списку Работ, которые отображались в его сознании, шар показал ему еще более опасные Работы.

«Если предположить, что Путеводитель Тьмы похож на Путеводитель Демона ... Может ли у одного человека быть столько работ с путеводителями? Но Божественный Враг ... Если кто-то узнает, что у меня была такая Работа, они немедленно посчитают меня злобным существом».

Несмотря на то, что Ванделье недавно установил отношения с богами, несомненно, именно Родкортэ или Альда, бог закона и судьбы, были причиной появления этой Работы.

Однако это также может быть потому, что он уничтожил Губамона. Нет, эта Работа не появилась, когда он брал Работу Создателя Зомби, поэтому это определенно был Родкортэ.

Взяв себя в руки, Ванделье выбрал Работу, к которой он решил приступить.

«... Я выбираю «Создатель Големов».

Учитывая бонусы, которые он мог получить к значениям его атрибутов, лучше всего было выбрать Работу Путеводителя Тьмы, похожую на Путеводителя Демона. Однако Ванделье выбрал работу Создателя Големов, которая, скорее всего, была связана с Алхимией.

Он создал Золото Жизни и Духовное Серебро, а также успешно воссоздал два из трех святых Граалей Алхимии. Он считал, что если сможет еще больше повысить свой навык Алхимии, то сможет приблизиться к достижению своей мечты: созданию тела Дарсии.

Эта Работа и навык Трансмутации Голема были безусловно полезными.

(Уровень навыков Трансмутации Голема и Алхимии увеличился!)

(Навык Трансмутации Голема повысился до навыка Создание Голема!)

(Навыки: Плотничные Работы, Инженерное Дело и Кузнечное Дело объединились с навыком Создание Голема!)

- Имя: Ванделье
- Раса: Дхампир (Темный эльф)
- Возраст: 9 лет
- Титул: (Король Гулов), (Король Затмения), (Второе Пришествие Короля Демонов), (Хранитель Деревень Культивирования), (Святой Сын Виды), (Чудовище), (Чешуйчатый Король), (Король Щупалец)
- Работа: Создатель Голема
- Уровень: 0
- История Работы: Маг Атрибута Смерти, Трансмутер Голема, Укротитель Нежити, Разрушитель Душ, Пользователь Ядовитого Кулака, Пользователь Насекомых, Заклинатель Деревьев, Путеводитель Демона, Заклятый Враг, Создатель Зомби
- Атрибуты:
  - o Жизнеспособность: 2241
  - o Мана: 1,082,220,588 (+324,666,176)
  - o Сила: 996
  - o Ловкость: 748
  - o Выносливость: 1053
  - o Интеллект: 2225
- Пассивные навыки:
  - o Сверхчеловеческая сила: Уровень 5
  - o Быстрое исцеление: уровень 10 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Магия Атрибута Смерти: уровень 10
  - o Сопротивление влиянию Статуса: уровень 8
  - o Магическое Сопротивление: Уровень 6
  - o Видение в темноте
  - o Очарование пути демона: Уровень 2
  - o Отмена заклинания: Уровень 6
  - o Руководство: Путь Демона: Уровень 4

- o Автоматическое восстановление Маны: уровень 6
- o Укрепление подчиненных: Уровень 7
- o Секреция яда (когти, клыки, язык): Уровень 5
- o Повышенная ловкость: Уровень 3
- o Расширение тела (язык): Уровень 5
- o Усиленная сила атаки без оружия: большая
- o Усовершенствованная физическая способность (волосы, когти, язык, клыки): Уровень 4
- o Вытягивание нитей: уровень 3
- o Увеличение Маны: Уровень 3
- Активные навыки:
  - o Кровавая работа: Уровень 3
  - o Пределы превышения: Уровень 8 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Создание Голема: Уровень 1 (Произведенный от Трансмутации Голема!)
  - o Магия без атрибута: Уровень 8
  - o Контроль Маны: уровень 7
  - o Форма Духа: Уровень 8
  - o Плотницкие работы: Уровень 6 → Объединяется с Созданием Голема!
  - o Инженерное Дело: Уровень 4 → Объединяется с Созданием Голема!
  - o Кулинария: Уровень 5
  - o Алхимия: Уровень 7 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Невооруженная боевая техника: уровень 6
  - o Разрушение души: уровень 10 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Многоразовое Использование: Уровень 6
  - o Дистанционный контроль: уровень 7
  - o Хирургия: Уровень 6 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Параллельная обработка мысли: уровень 6
  - o Материализация: Уровень 4
  - o Координация: Уровень 4

- o Высокоскоростная обработка мысли: уровень 5
- o Командование: Уровень 4
- o Техника слияния с растениями: Уровень 5
- o Наматывание нитей: Уровень 5
- o Бросок: Уровень 5
- o Крик: Уровень 4
- o Магия мертвого духа: Уровень 5
- o Техника слияния с насекомыми: Уровень 5
- o Кузнечное дело: Уровень 1 → Объединяется с Созданием Голема!
- o Артиллерийская техника: Уровень 4
- o Техника владения щитом: Уровень 1 (НОВИНКА!)
- o Техника владения броней: Уровень 1 (НОВИНКА!)
- Уникальные навыки:
  - o Убийца Богов: Уровень 8 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Гротескный Ум: Уровень 7 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Умственное Вмешательство: Уровень 6 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Строительство лабиринта: Уровень 6
  - o Слияние с Королем Демонов: Уровень 4
  - o Бездна: Уровень 4 (УРОВЕНЬ ПОВЫСИЛСЯ!)
  - o Враждебность
- Фрагменты Короля Демонов:
  - o Кровь
  - o Рога
  - o Присоски
  - o Чернила
  - o Панцирь
- Проклятия
  - o Опыт, полученный в предыдущей жизни, не переносится

о Не удастся изучить существующие рабочие места

о Невозможно получить опыт самостоятельно

Голос диктора громко звучал в голове Ванделье. Его навыки творения внезапно слились с навыком Создания Голема, который был превосходной версией навыка Трансмутации Голема.

«Хм ...?»

Ванделье был немного озадачен. Из своего предыдущего опыта он знал, что навыки, существовавшие на основе умственного слияния, не исчезали при слиянии с другим навыком.

Поэтому он попытался сразу же проверить новый навык на Смертельном Железе, бросив кунай, который он держал в руке, но ... он почувствовал странное ощущение.

«Я чувствую некоторый дискомфорт, но от Детектора Опасности: Смерть нет сигнала ... проблема в моей Мане?»

Когда он попытался превратить кунай в Голема, чтобы изменить его форму, он интуитивно подумал о двух возможных способах сделать это. Один из них был обычным методом. Другой метод, для осуществления которого требовалось много Маны, был на порядок выше обычного.

«Что это за странное чувство, будто в дешевом магазине, где все продавали за 100 йен, внезапно начали продавать дорогие товары за миллион йен?»

Ванделье подумал о том, какой прекрасной была бы идея открытия магазина в Талошэйме, в котором все стоило бы одну Луну. Он задавался вопросом, насколько выгодными были магазины Земли, в которых продавали все за 100 йен. Однако в Талошэйме было много жителей, которые бодрствовали ночью, поэтому число магазинов, работавших 24 часа в сутки, увеличивалось.

Его мысли блуждали в странном направлении, сначала он превратил кунай из Смертельного Железа в Голема, применив обычный метод.

Изменение формы меча было таким же, как и всегда.

«Далее, попробуем второй метод, который потребляет много Маны ...»

Мана Ванделье значительно уменьшилась. Не на миллион, а на сто миллионов.

Затем в руке Ванделье появился кунай и тяжело упал ему на ногу. К счастью, он был сделан из жидкого металла, поэтому не повредил его ногу, но ... несмотря на то, что он был жидким, кунай был таким же тяжелым, как и железо, поэтому Ванделье было действительно больно.

С мокрыми глазами Ванделье посмотрел на Смертельное Железо в форме куная, которое лежало у его ног, и кунай из Смертельного Железа, чью форму он изменил, превратив в Голема.

«Люцильяно обрадуется, когда увидит это».

Как и можно было понять по названию, навык «Создание Голема» позволяет создавать

материю и использовать ее в качестве Голема.

До сих пор Ванделье не мог создавать Големов с помощью Трансмутации Голема без использования уже существовавшего материала в качестве основы. Даже когда он создавал конструкции, для этого ему были необходимы камни и пиломатериалы.

Однако превосходный навык, Создание Голема, позволял создавать материю из ничего.

Но взамен он использовал большое количество Маны. Ванделье понадобилось более ста миллионов Маны, чтобы создать один единственный кунай из Смертельного Железа, сколько же ему понадобится Маны для создания обычных Големов, занимающихся перевозками, или боевых Големов?

Однако, если Ванделье найдет способ правильно использовать этот навык, он сможет построить настоящую крепость в бесплодной пустыне.

«Но у меня уже есть Кночень, поэтому думаю, мне не нужно это делать».

Костяное скопище Кночень, который был объединением большого количества костей, на самом деле можно было считать «передвижной крепостью», способной летать по небу. В настоящее время он находился в южной части болота, помогая Ордену Рыцарей Темной Ночи во главе с Ислой.

«Теперь мне надо проверить, сколько Маны потребляет та или иная материя, в зависимости от ее свойств и количества, но до этого я попытаюсь проверить, смогу ли я восстановить устройство воскрешения», - пробормотал про себя Ванделье, покинув комнату смены Работы.

Монстры-Драконы, обитавшие в Подземелье С-класса, Драконьей Саванне Боркуса, которые теперь назывались динозаврами, в ужасе бежали от непонятной сферы плоти, появившейся в Подземелье.

«ХАХАХАХАХАХА!»

Эта сфера плоти не была похожа на лапки животных, таких как у собак или кошек. Это был огромный, сферический кусок мяса.

Выноска: Лапы собак и кошек на японском языке переводятся, как «сфера плоти», поэтому это своего рода игра слов.

Эта сфера приближалась к динозаврам и раскидывала в стороны кусты папоротника, которые стояли на ее пути. Несмотря на то, что динозавры были чудовищами, рожденными в Подземельях, которые считались более опасными существами по сравнению с обычными монстрами, они не могли не бежать при виде этого странного чудовища.

Многочисленные руки и ноги выступали со всех сторон этой сферы, двигаясь по земле.

«ХАХАХАХАХАХАХАХА!»

Из этого шара исходил громкий женский смех.

Даже тираннозавр-рекс бежал в ужасе от этого чудища.

Однако тираннозавр-рекс был монстром 4-го ранга. Они считались мелкими монстрами в Драконьей Саванне Боркуса, Подземелье С-класса.

Тираннозавр-рекс бежал в направлении ревущего Огромного Трицератопса 5-ого ранга. Уже готовый к бою, Трицератопс атаковал его, отбросив плотоядного тираннозавра в сторону, и побежав в сторону сферы плоти.

«ХАХАХАХАХА! Вы не остановите меня! Спиральная Атака!», - кричал женский голос с чрезвычайно странным произношением.

В этот момент руки, торчащие из куска плоти, начали быстро двигаться, резко увеличивая скорость вращения плоти.

Сфера столкнулась лоб в лоб с Огромным Трицератопсом, высота которого превышала десять метров, и мгновенно отбросила этого огромного динозавра в сторону.

Огромный Трицератопс, чьи рога и шейные позвонки были раздавлены от удара оземь, а также несколько тираннозавров-рекс, которые не смогли избежать столкновения с Трицератопсом, полетели в разные стороны.

Если не обращать внимания на размер монстров, эта сцена напоминала несколько животных, которых сбил автомобиль на высокой скорости.

«Хахахахахахаха! Зиг!»

Выноска: Зиг - это немецкое слово, означающее «победа».

<http://tl.rulate.ru/book/2820/397471>