

Мой разум начал работать быстро, поскольку эти демоны странной формы были очень быстро преследуемы. Скорость Гена и его людей была очень высокой, но они не были быстрее этих демонов.

Если так пойдет и дальше, то в конце концов они догонят нас, и результат будет один - смерть.

Смерть здесь не была концом моего пути, но мне придется начать все сначала, и я могу опоздать, чтобы спасти ситуацию и остановить замок от контроля над вторым уровнем.

Я стиснул зубы, так как сейчас было не время думать о результатах моего провала. Все это было из-за того голоса, этот ублюдок смеялся надо мной прямо сейчас в моей голове.

Я знал: если бы я послушался его и сделал то, что он мне сказал, я бы в конце концов умер. Я не знал, что со мной случится, но превращение в этих демонов было судьбой более достойной, чем смерть.

Этот голос был причиной всего этого, и он не переставал издевательски смеяться в моей голове.

Внезапно меня осенило, и я огляделся вокруг в поисках чего-нибудь, что могло бы помочь. Мы бежали без цели или какого-либо плана, просто бежали посреди этого странного места.

"Ген, я хочу, чтобы ты подумал вместе со мной. Эти демоны отслеживают нас по голосу в голове. Есть ли способ заставить его исчезнуть?"

Я понятия не имел, поэтому решил спросить у Гена, который секунду смотрел на меня, прежде чем повторить мои слова игрокам вокруг нас. Похоже, он был похож на меня, хороший боец и плохой мыслитель, поэтому он попросил помощи у своей команды.

Надеюсь, мы были не так уж безнадежны, поскольку один из игроков быстро заговорил:

"Я могу создать защитное поле, которое изолирует любое постороннее вторжение, как тот голос. Однако это особый навык, которому я научилась здесь, и для его активации и функционирования нужно много сердец демонов."

Она была волшебницей с длинным гладким посохом, который напомнил мне красивый правящий скипетр моего отца. Она казалась нерешительной, но если есть решение, то я с радостью потрачу на него свои жемчужины.

"

Не беспокойся о сердцах, просто скажи, что еще тебе нужно", - сказал я.

"Ничего, у меня есть несколько сердец с последних битв. Я могу начать навык сейчас, но мне понадобится больше, чтобы навык продлился".

Я просто кивнул ей, так как это был единственный план, который мы могли использовать прямо сейчас. Мои глаза больше не были сосредоточены на этих демонах, я наблюдал только за магом, ожидая, пока она закончит свое умение.

"Ты знаешь, что ее умение защитит нас только от звука", - вдруг тихо прошептал Ген едва слышным голосом. Я понял, что он имел в виду, ведь это умение защитит нас только от будущего преследования.

Пока же у нас не было никакой возможности избежать охоты этих демонов.

"Не волнуйся, у меня есть план", - мягко ответил я, доставая шар, который ранее использовал, чтобы пробраться в замок.

"Это... ты собираешься использовать его? Тогда нам не нужен навык, верно?" удивленно воскликнул Ген, увидев мой шарик.

"Нет, навык - это краеугольный камень нашего побега. Даже если нам пока удастся проскользнуть сквозь этих демонов, наше местоположение всегда будет открыто для этого звука. У нас не будет отдыха от преследований, и мы даже можем нарваться на более сильного врага.

Прежде чем мы сможем использовать этот шар, нам нужно сначала применить навык. Время должно быть правильным, как только она использует навык, вы бросите меня и пойдете ей помогать. Используй этот порин, так как там ты найдешь достаточно демонических сердец".

Я достал один порин бронзового цвета, в который переместил часть демонических сердец. Все было улажено, и я ждал, когда же волшебница закончит свое умение.

Я был не один, так как буквально все внимание было приковано к этой девушке. Ее умение было для нас спасительным, и это оказывало на нее еще большее непреднамеренное давление.

Я уже собирался что-то сказать, чтобы отвлечь коварные взгляды, но сзади меня раздался громкий рев, который прекрасно справился с задачей.

Демоны, похоже, уловили в этом звуке предупреждение о том, что мы собираемся сделать, и начали еще больше безумствовать.

Однако, что бы они ни пытались сделать, нас от них отделяло безопасное расстояние. Когда мы бежали, спасая свои жизни, волшебница сказала с некоторой усталостью в голосе:

"Я сделала это, теперь звук изолирован идеально".

"Сейчас!" тут же сказал я, выпрыгивая из рук Гена, в то же время я выбросил свой шар и был готов прыгнуть в него. В тот же момент Ген уже бежал к девочке, неся с собой порин, полный сердец.

Шару не понадобилось и двух секунд, чтобы стать достаточно большим, чтобы унести часть из нас, поэтому я прыгнул, Ген понес девушку, как и я, и прыгнул, а также несколько игроков, которые были достаточно сообразительны, чтобы понять мой план.

"Прыгай или умри!" крикнул Ген оставшейся кучке игроков, которые были шокированы, увидев шар. Как только Ген крикнул им, шар был готов нести всех нас, и это была хорошая новость.

Однако плохая новость заключалась в том, что все это происходило в то время, как скорость нашего бега стремительно падала, и это дало демонам шанс сократить расстояние до нас.

"Не в мою смену, защитные отражающие щиты активированы!"

На этот раз я был не так уж беспомощен, так как шар был особым боевым предметом, который был разработан, чтобы стоять плечом к плечу с сильными боевыми предметами, такими как защитные башни.

Неважно, насколько сильны были эти демоны, перед моим шаром они были как муравьи. Их атаки не причинили никакого вреда никому из моих игроков, так как щит прекрасно защищал их, а в качестве бонуса их атаки отражались от них и заставляли их драгоценные щиты разбиваться вдребезги.

И я не собирался упускать этот золотой шанс.

"Все игроки слушают меня, атакуйте!" крикнул я, подбрасывая копьё высоко в воздух и позволяя ему упасть на кончики пальцев. Я также использовал два своих драгоценных навыка:

"Вспомогательный навык Пента".

"Навык копья с головой дракона".

Эти два навыка были активированы в то же время, когда копьё было готово к запуску.

Не колеблясь ни секунды, я метнул копьё, за которым последовали пять теней драконьих копий, чтобы атаковать уязвимых демонов.

Четыре демона стояли перед нами с разрушенными щитами. Они уже были готовы к расправе, и я не проявил к ним никакой пощады.

Из-за недавней напряженной погони эти игроки совсем забыли, что эти демоны были их товарищами несколько минут назад, однако я не забыл об этом. Поэтому, когда все демоны упали на землю, я повернулся, чтобы спросить:

"Каков диапазон твоего мастерства?"

Девушка-маг все еще была шокирована таким стремительным развитием событий, однако Ген хлопнул ее по плечу, чтобы подбодрить. Она сделала глубокий вдох, когда он сказал ей что-то, чего я не мог слышать, прежде чем она ответила мне:

"Это двести метров при стандартной норме потребления, но я могу увеличить ее до одного километра, если вам нужно. Однако это потребует в десять раз больше стандартной нормы потребления".

Ее ответа было достаточно, так как тела этих демонов находились в зоне действия ее умения, однако меня интересовало другое, и я спросил:

"Что это за стандартная норма потребления?"

"Это десять сердец в час", - ответила она. Десять сердец в час - это то, с чем я мог жить, даже сто сердец в час было не так дорого по сравнению с выгодой от избавления от этого надоедливого голоса.

Нам не хватало информации, так как это место вызвало у меня то же чувство, что и мое первое подземелье. Я лишь надеялся, что оно окажется таким же, как и старое подземелье, без каких-либо трудностей, когда его большой секрет будет раскрыт.

"Слушайте сюда, идите туда, возьмите тела демонов и принесите их мне".

приказал я всем игрокам вокруг меня. Я не хотел препарировать демонов здесь, в конце концов, наше место уже было известно обладателю этого голоса. Мне нужно было двигаться и найти подходящее место для укрытия. Что касается препарирования этих демонов,

то это будет потом.

В тот момент, когда игроки начали хватать большие тела демонов, я услышал странный звук, доносящийся издалека.

Мы находились в самом сердце этого странного леса, однако этот голос был узнаваем для меня, даже если я слышал его издалека.

"Это кавалерия, нам нужно спрятаться!" тихо пробормотал я, поворачиваясь, чтобы посмотреть на Гена, и обнаружил на его лице еще более расстроенное выражение.

"А что с демонами?" - он указал в сторону далеких тел демонов. Эти демоны были тяжелыми, и доставка их сюда заняла бы много времени.

"Эта кавалерия здесь, чтобы забрать тела этих демонов. Как я и боялся, в этих демонах есть что-то особенное. Мы должны взять их с собой", - сказал я, начав двигать шар в направлении тел демонов.

"У нас нет времени, они быстро приближаются", - сказал Ген.

"Я знаю", - крикнул я, полностью сосредоточившись на передней части:

"Держитесь за шар и не позволяйте телам демонов выпасть из ваших рук".

"Это безумие!" услышал я тихое бормотание Гена, прежде чем он побежал в сторону шара, ожидая вместе с другими игроками, чтобы поддержать своих товарищей.

Как только шар достиг их, игроки сразу же прыгнули и схватились за край шара одной рукой, а другой держали тяжелое тело демона.

Если бы все зависело от нескольких игроков внизу, то мы не смогли бы достать ни одного демона, однако с помощью всех нам удалось доставить на палубу игроков и четыре тела демонов.

"Держитесь крепче, это может быть непросто".

Я крикнул, так как это еще не конец, кавалерия всегда славилась своей высокой мобильностью, этим пугающим фактором, который обычно решал победу от поражения в любой битве. Поэтому было нормально, что они были позади нас.

Однако на этом мы закончили, и у меня не было причин не использовать всю мощь этого шара и не взлететь с максимальной скоростью в небо. Это движение было быстрым, однако мои игроки были профессионалами, так как они не упали и не позволили упасть едва приобретенным демонам.

Меньше чем через минуту мы не увидели даже отдаленной тени этих кавалеристов.

Мне не нужно было лететь высоко или быстро, поэтому я начал замедлять шар и снизил его высоту.

"Теперь давайте посмотрим, что за шум вокруг этих демонов. Расчлени их очень осторожно и не уничтожайте ни одной части", - сказал я своим игрокам, поскольку они, как и я, задавались вопросом, какие тайны хранят в себе тела этих демонов.

<http://tl.rulate.ru/book/42105/2183732>