

Глава 5: Демон Обжорства.

Лефей постучал по столу, вызывая к тишине. Шло экстренное совещание.

– Я слышу, как дрожат сердца лордов. Это нельзя не заметить.

– Это будет проблемно?

В ответ на вопрос Бадырея, Лефей покачал головой:

– Об этом пока можно не беспокоиться. Покидать Гильдию Гермес – глупый выбор. Хотя, откровения Дария...

– Общественное мнение о нас всерьез ухудшилось.

– Верно, мало-помалу это может завести нас в тупик. Но на данный момент никаких видимых повреждений нет. У лордов нет своих войск, в отличие от Гильдии Гермес.

– Если лорды не собираются нас покидать... Тем не менее, может стоит провести определенную подготовку?

– Что ж, если они захотят уйти – то должны будут готовы всё бросить. Я уже отправил некоторые войска в кое-какие области в качестве демонстрации.

Бадырей и Лефей.

Два лидера считали, что этой меры должно быть достаточно, чтобы совладать с лордами.

Королевство Арпен активно поощряло независимость лордов, но те боялись следовать своей воле. В голове Лефея нарисовалась большая картина того, чем могло всё это обернуться, но он постарался проигнорировать её.

«Более верные лорды всё равно не уйдут. Хотя большинство из них изначально... Или же попытка переманивания лордов – часть некоего последующего плана? Или это просто дикий удар ножом?»

– Дарий? – холодным тоном спросил Бадырей.

– Он распорядился всем своим имуществом и скрылся. Охотничий отряд пытался настичь его, но он уже успел сбежать в Королевство Арпен.

– Он уже обо всем рассказал?

– Некоторые вещи всё ещё не вышли в свет, но наиболее важные уже попали в публичный доступ.

Бадырей посмотрел на каждого из собравшихся лидеров.

Они были воинами. Они боролись вместе с ним и захватили Центральный Континент. Они продемонстрировали боевую мощь Гильдии Гермес и доказали свою абсолютную силу в этом

мире.

- Дела идут всё хуже и хуже. Когда это всё началось? – пробормотал Пенатул.

Лефей слегка ухмыльнулся.

- Мы не делали никаких неверных шагов.

- Не делали?

- Я тоже, бывало, задумывался о прошлом. Но еще ни разу не испытывал сожаления за совершенные поступки. Мы не могли быть как все остальные на Центральном Континенте.

- Почему?

- Мы обязаны были делать всё возможное. Нам пришлось долго тренировать войска и проводить бесконечные сражения. Вспомните, иногда нам даже приходилось принимать дискриминационные меры против игроков своей же гильдии.

Лидеры сочувствовали Лефею.

Гильдию Гермес можно назвать тиранами, но они не сильно отличались от других организаций Центрального Континента.

Те, у кого были силы, рвались вперед, словно стая голодных волков к добыче. Они топтали более слабых и уничтожали своих конкурентов.

Гильдия Гермес была сильнее остальных и не скрывала своих методов. Таким образом, в процессе объединения континента за ними прочно закрепилось прозвище «безнравственных».

Но благодаря всему этому, Гильдии Гермес удалось объединить Центральный Континент.

- Мы потеряли общественное мнение из-за негативной реакции на завоевание. Но абсолютно то же самое было бы, если бы Центральный Континент захватил кто-то другой. Империя построена на фундаменте из крови и тысяч убитых людей, – прямо сказал Лефей.

- А как насчет Виида и Королевства Арпен? – поинтересовался Палланкс.

- Будучи конкурентом, я могу честно его оценить и сказать, что всё это – большое достижение.

- Достижение?

- Да. Я должен признать, что он силен. Сколько из нас пойдет в покрытые льдом земли и построит там свое собственное королевство?

Выражения лидеров изменились.

Виида часто сравнивали с Бадыреем и Лефеем. И Лефей был первым, кто высоко оценивал Виида.

- Он завершал невозможные задания и добился высочайшей репутации, победив Церковь Эмбиню. Разве это было частью каких-то предсказаний?

- Нет, мы все думали, что ему не справиться.

- Да, если бы мы не столкнулись с переменной в виде Виида и Королевства Арпен, то результаты были бы идеальными. Но даже если наше государство испытывает проблемы, мы в десять раз мощнее Королевства Арпен. То же самое касается и игроков. Они могут сконцентрировать свои усилия на Центральном Континенте, но вряд ли победят нас.

Напряженные выражения лидеров постепенно расслаблялись.

Даже если они допустили какие-то промахи на своем пути, никто не гарантировал безупречных результатов.

Глаза Лефея светились.

- История помнит победителей. Да, сейчас это немного раздражает, но как только мы объединим весь материк, история Виида исчезнет.

- Хмм.

- На данный момент нам необходимо осознать присутствие Виида и Королевства Арпен. Но мы - Империя Хэйвен. Это государство, построенное на силе многих тяжеловесов Королевской Дороги. После того, как безопасность Центрального Континента полностью стабилизируется, мы в любое время сможем показать свою силу. А все малейшие промахи наших врагов мы будем использовать как собственные возможности.

Речь Лефея в корне изменила атмосферу, царящую до начала совещания.

С первых дней в Королевской Дороге они строили свои планы и получали наилучшие результаты!

Если Бадырей возглавлял вооруженные силы Гильдии, то Лефей действовал как мозг.

Это были два кита Гильдии Гермес, которые напрямую еще никогда не проигрывали.

«Нужно вернуться к текущим делам»

«Да, всё именно так. В ходе завоевания континента всегда присутствует метод проб и ошибок»

На собрании руководящего звена Гильдии Гермес Лефей также представил некоторые меры, связанные с управлением континентом.

По всей империи должны были произойти специальные события, связанные с охотой, заданиями, а также разнообразные фестивали.

Также было объявлено о снижении цен на продукты питания и о введении некоторых стимулов для торговцев.

Местные лорды занялись мелкими бытовыми делами своих подданных, и продвижение гигантской империи дало результаты.

«Мы не должны ожидать каких-либо эффектов. Просто пусть игроки на некоторое время почувствуют себя счастливыми. А за это время мы сделаем кое-какие приготовления»

После совещания Лефей вызвал Леорда, строителя со стороны.

- Этого конечно не должно случиться, но мы должны быть готовы на тот случай, если ситуация в Империи Хэйвен начнет стремительно ухудшаться.

- Вы думаете, что Империи грозит распад? – серьезно спросил Леорд, но Лефей покачал головой.

- Я говорю не о том, что в ближайшее время есть вероятность того, что она рухнет. Мы сильны. Атака на север просто слегка не вышла. Но чтобы подготовиться к любому возможному развитию событий, мы должны построить идеальную крепость.

- Идеальную крепость?

- История показывает, что вечных империй не бывает. Так что мы должны выжить, даже если Империя Хэйвен потеряет какую-то часть своих территорий. Таким образом, чтобы наше господство было более длительным, давайте построим стены и крепость.

- Военная крепость Империи Хэйвен, которая простоит десятки лет...

- Да, Вы всё правильно поняли. Крепость, которая никогда не падёт. Это будет наша последняя линия обороны, и она же поможет защититься Империи от множества других угроз.

Демон обжорства Делама.

Виид и его коллеги наблюдали, как Делам становится всё больше.

50 метров, 70 метров, 100 метров, 140 метров.

Он рос в геометрической прогрессии, поедая рыцарей, монстров и даже чернокнижников демонического клана.

Становясь больше, скорость поглощения людей также становилась быстрее.

- Падите на колени и преклоните ваши головы перед благороднейшим из демонов.

Монстры и члены демонического клана сами шли в пасть к Деламу.

Летающие в небе дрэйки, которые наносили весьма ощутимое количество урона союзным войскам, исчезли, но мощь Делама продолжала расти.

Пэйл взглянул на свой колчан.

- Эти стрелы для него как зубочистки.

- Это слишком большая рыба. У меня попросту не хватит лески, – прокомментировал Зефи, держа в руках удочку.

Глядя, как Делам продолжает набирать силу, их уверенность гасла всё больше.

Им уже доводилось героически сражаться против великанов. Однако, несмотря на потери и ранения, в тех боях всегда была надежда на победу.

- В атаку! Не отступать!

- Элита Королевства Мапон! Вперед, за Его Величество!

Рыцари бросились в атаку и исчезли во рту Делама.

Затем демон выпустил ударную волну, которая уничтожила все живые существа и объекты вокруг него.

Маги использовали самые сильные заклинания, которые только знали. Но Делама продолжал есть.

- Что-то мне не хочется его бить. Это всё вообще причиняет ему какой-то вред? - сжав кулак, произнесла Сурка.

Виид острым взглядом посмотрел на демона.

- Сейчас его Здоровье не снижается. Когда он ест, то получает высокую устойчивость ко всем атакам. Во время еды он обладает способностью впитывать здоровье и ману.

- Тогда, нам нужно дождаться, когда он начнет переваривать...

- Другого пути у нас нет. Но как только он закончит переваривание пищи, то станет еще больше и сильнее.

- А как альянс победил этого демона в оригинальной истории?

Сурка и остальные повернулись в сторону Вида.

Новая надежда!

Знания Вида об охоте в Королевской Дороге были близки к специалисту.

Даже Мейрон, обладавшая широким спектром познаний как телеведущая, не могла сравниться с ним.

- Альянс не победил.

- А?

- Их силы были уничтожены практически полностью. Остались немногие, кому посчастливилось спастись вплавь. Они и рассказали о том, что здесь произошло.

- Но что же тогда случилось с этим демоном?

- Он умер от голода на этом острове. Правда, этот процесс занял более 100 лет.

- Это...

Энтузиазм Сурки и остальных угас еще сильнее.

Это было не какое-то боевое задание S-класса. Это был настоящий ад.

Товарищи считали, что раз в прошлом альянсу уже удалось победить демона, то и у них каким-то образом это получится.

Какую бы сторону они не выбрали, результаты ничем не отличались. Делама в любом случае

съел как своих союзников, так и войска альянса.

Но чтобы добиться успеха в задании, они должны были выжить.

«Не быть съеденным»

«Куааах... У меня даже после просмотра видеоролика с участием Мясистой Личинки были кошмары... Что же будет, если меня съест вот эта тварь?»

Виид сознательно заставил группу думать о подобных вещах.

«Будет две возможности. После этого будет слишком тяжело, так как противник станет чересчур сильным»

Если они не смогут победить Делама, то у них не будет другого выбора, кроме как бежать.

Их могли ожидать весьма суровые штрафы, но подобные вещи были чем-то само собой разумеющимся в подобном приключении.

«Фронтальная атака. Другого пути нет»

Делам не останавливался даже перед яростными атаками своих врагов, продолжая расти в размерах.

300 метров. 400 метров. 500 метров!

При этом, увеличение касалось не только его роста, но и длины.

Он стал намного больше любого великана и походил скорее на дракона или небольшую гору. Через некоторое время кожа Делама покраснела, а сам он поднял голову к небу и открыл пасть.

– Ку-хрэээээээ!

В воздух взлетело темно-серое облако.

– Вах, как жутко! – воскликнули девушки.

– Он рыгнул!

– Демон Обжорства, Делам, переваривает проглоченных существ.

После переваривания, Делам достигнет стадии №1.

С каждым новым телом Делам будет становиться сильнее и поедать еще больше людей.

Оставшееся время: 5 минут.

Делам вновь открыл рот, но на этот раз порция газов вылетела из задней части его туловища.

Массивная туша начала стремительно сокращаться.

Со стороны союзников слышались возбужденные голоса жрецов:

– Мы должны победить его прямо сейчас. Если злой демон переварит всех, кого он проглотил, то получит новую силу и мы все умрем.

– Судьба континента зависит от нас. В атаку!

Историческое сражение шло полным ходом.

Союзные рыцари перестали сражаться с монстрами и начали стекаться к одному единственному месту. Маги, которые находились в безопасности позади войска, перенесли к Деламу при помощи Телепортации и начали использовать атакующие заклинания.

Из-за процесса пищеварения, тело Делама открылось и перестало быть защищенным.

В демона ударила магия и клинки рыцарей. Вместо того, чтобы исцелять своих союзников, жрецы направили все свои божественные силы на Делама. Божественная магия всегда наносила нежити и демонам в десять раз больше урона, чем обычная.

Однако, несмотря на все эти атаки, демон продолжал упорно переваривать пищу.

– Ждите. Нужно подождать еще немного, – сказал Виид, как только его товарищи уже приготовились ринуться вперед.

Виид продолжал наблюдать.

5 минут. Это был слишком короткий промежуток времени.

«Даже если мы тоже примем участие в сражении, то за это время нам его не одолеть»

Несмотря на то, что это была историческая битва, информация о ней была весьма скудной.

«Несмотря на то, что вызвало Делама именно демоническое племя, из-за него они тоже долго не прожили. Проблема заключается в том, смогут ли союзные войска довести демона почти до смерти»

Виид и его коллеги наблюдали за демоном.

К сожалению, нежить была практически бесполезна против Делама. Только такая передовая нежить, как Рыцари Смерти, дуллаханы и привидения могли сыграть определенную роль.

Если альянс сумеет довести Здоровье демона до 10% и ниже, то они получают шанс победить. И история изменится.

«Посмотреть и принять решение. Если я всё-таки решу сражаться, то нужно будет поставить на это абсолютно всё»

Рыцари Королевства Бромба высоко подняли свои мечи.

- Не позволим демону ступить по этой земле! Жертвенный Меч!

Ценой собственного Здоровья, они ринулись вперед, наполненные божественной силой.

Рыцари Королевств Мапон и Келтон также пошли в атаку, предварительно получив благословления жрецов.

Они с легкостью преодолевали сопротивление демонов и двигались к своей конечной цели.

Туловище Делама было широким и беззащитным, так что они продолжали атаковать, пока он был занят перевариванием.

- Определение Жизненной Силы!

- Демон Обжорства, Делама.

В глубокой тьме, куда никогда не проникает свет, обитает демон.

Покинутый остальными, он был вынужден питаться мусором и насекомыми.

Однако после пришествия в этот мир благодаря демонопоклонному племени, у него появилась лишь одна цель: есть.

После того, как он поглотит достаточное количество пищи, то сможет вернуть себе силу, которой обладал в аду.

Его массивное тело может стать протяженностью в 4 км, а сам он будет поглощать горы и озера.

Трудно сказать, сколько может съесть этот демон.

Из-за необходимости есть, чтобы получить силу, в аду его считали неудачником.

Если он не будет есть, то не сможет выдержать непереносимого чувства голода и ослабнет, а затем умрет.

Осталось семь стадий, по прошествии которых он полностью восстановит свою силу.

Здоровье: 74%/100%.

Мана: 88%/100%.

Оставалось 3 минуты и 23 секунды.

Глаза Виида светились.

– Там нет шансов на победу. Божественная сила... Вот что здесь эффективно.

Здоровье демона постепенно убывало под непрерывными ударами рыцарей и магов. Виид и его коллеги ждали этого момента.

– Кажется, есть шанс. Настоящее сражение начинается только сейчас.

– Пожалуй, я ударю его с одной стороны.

Ромуна начала произносить слова самого мощного заклинания, которое знала.

Извержение Вулкана!

– Очисти землю огнем. Пусть она сотрясется и сгорит. Расплавь её, пробудившись из глубоких недр!

Пробуждение Вулкана было одним из высокоуровневых огненных заклинаний. На его активацию требовалось много времени и маны, а на заклинателя накладывались серьезные ограничения.

Максимальный запас маны уменьшался на целых трое суток, так что это заклинание не принадлежало к разряду тех, которые можно было использовать изо дня в день.

В то время, как Ромуна подготавливала свое заклинание, остальные товарищи тоже готовились нанести свои самые сильнейшие атаки.

Пэйл и Мейрон смешались с рыцарями Королевства Келтон.

– Добро пожаловать, лучники, ведающие, что такое справедливость.

– Можно ли нам сражаться вместе с вами?

– Это было бы честью для нас.

Их высокие Слава и Честь привели к тому, что рыцари приветствовали их желание присоединиться к сражению.

– В конце концов, бить его руками... Это кажется как-то нелепо.

– Да у меня просто лески на него не хватит.

– Думаю, за время трансформации его размеры упадут в 10 раз.

Сурка, Зефи, Питон и Рак двинулись вперед.

Ирен присоединилась к подразделению жрецов, которое вело свою атаку.

Но вот с Виидом была проблема!

- Не подходи, некромант!

Альянс отказался разрешить Вииду присоединиться к бою.

- Эта популярность когда-нибудь точно выйдет мне боком... Слушайте, это срочное дело. Разве вы не хотите избавиться от Делама во имя справедливости?

- Заткнись! Где это видано, чтобы некромант рассуждал о справедливости? После того, как мы победим демона, ты будешь следующим!

Виид проигнорировал предостережение рыцарей и заскочил на призрачную лошадь.

- Ментальная Концентрация!

- Вы использовали Ментальную Концентрацию.

Максимальный запас маны увеличился на 24%.

Скорость восстановления маны увеличилась на 41%.

Продолжительность действия навыка: 13 минут.

Навык средней ступени, изученный им в роли некроманта!

За исключением Рыцарей Смерти, дуллаханов и призраков, он отозвал скелетов, зомби и прочую низкоранговую нежить, для того, чтобы сберечь ману.

Забравшись на своего фантомного скакуна, Виид полетел в сторону Делама.

Фух! Фух! Да-да-да-дам!

Вся область вокруг демона полыхала под натиском рыцарей и магов.

Альянс продолжал свой натиск, не останавливаясь ни на секунду.

Новичок с уровнем менее 200-го умер бы здесь, не успев ступить и шагу.

- Вы находитесь в области высокой плотности божественной силы.

Магическая сила некроманта ослабла на 31%.

Армия нежити таяла на пути божественных заклинаний.

В этом месте сложилась вся мощь божественной силы союзных королевств.

Времени оставалось 1 минута и 54 секунды.

А у Делама был еще 51% Здоровья.

«Не знаю, каковы шансы, но это будет непросто. Некромант... Сейчас я нахожусь в состоянии, когда не хватает урона. Это и правда сильно отличается от других профессий»

Ситуация, казалось, воссоздавала историю, в которой Делама поглотил всё живое.

«Кажется, этого недостаточно»

В отличие от оригинального хода истории, в сражение вмешался Виид, а потому немало войск союзников осталось в живых. Тем не менее, избавление от Делама за оставшиеся секунды казалось абсолютно невозможным.

К счастью, уже было уничтожено большинство монстров из демонического племени.

После того, как культисты были оттеснены, им ничего не оставалось, кроме как вызвать этого демона. Однако Делама сожрал не только множество воинов альянса, но и монстров, а также членов самого племени.

«Нужно следовать за толпой»

Виид двигался за своей нежитью, которая за считанные минуты сократилась более чем наполовину.

- Займитесь демоническим племенем.

- Так точно, Хозяин.

Виид приказал Ван Хоку и Торида взять под свой контроль нежить, которая была поблизости от демона. Рыцари и жрецы альянса не должны были отвлекаться на чернокнижников.

В то же время демоническое племя было обеспокоено лишь защитой Делама от крупных атак. Они изливали проклятия и черную магию, чтобы защитить демона, однако не смогли справиться с клинком Вида. Обнажив Меч Лоа, он замахнулся им на одного из последователей демонического племени.

Он использовал Скульптурное Разрушение и вместе с остальной нежитью напал на Племя Золотого Демона.

- Вы получили новый уровень.

- Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

- Вы получили очки опыта.

- В ходе этого задания, вы добились удивительного достижения: Уничтожение остатков Племени Золотого Демона!

Демоническое племя, которое досаждало Королевствам Келтон, Мапон и Бромба, исчезло с лица земли.

Три королевства чтут Ваши заслуги.

Благодаря данному боевому достижению, Слава увеличилась на 6,399.

Дурная Слава уменьшилась на 13,832.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 500.

Вера увеличилась на 20.

Честь увеличилась на 15

Все характеристики увеличились на 2.

Уничтожение остатков Племени Золотого Демона!

В то же мгновение от тела Делама начало исходить сияние, ознаменовав окончание пищеварительного процесса.

Его размеры сократились до пятидесяти метров, но сам демон стал быстрее и сильнее.

У него появилось 12 рогов, символизирующих его власть как демона, а также длинный хвост. В руках у Делама было по трезубцу.

- Айаааак!

- Моя нога! С-спасите!

Повернувшись к стоящим рядом рыцарям, Делама широко открыл свою пасть. Сгенерировалась мощная засасывающая сила и рыцарей всосало в пасть к Деламаму.

Даже не прожевывая их, демон проглотил сотни людей, восстановив тем самым свое Здоровье, а затем начал расти вновь.

- Моя добыча! - проревел демон, глядя на людей сверху вниз своими красными глазами.

Дум! Дум! Дум!

Каждый шаг Делама сопровождался таким грохотом, словно началось землетрясение.

- Этого не может быть!

Сурка и остальные товарищи быстро убежали.

Теперь, когда он закончил переваривать пищу, некоторые атаки и вовсе не наносили ему повреждения.

- Бежим! Демон стал еще сильнее!

- Не сдаваться. Если мы отступим, то наши семьи в Королевстве Мапон будут им съедены.

- Атакуйте магией! Используйте магию, чтобы остановить его!

Союзные силы, которые достаточно хорошо сражались, были ошеломлены новой силой Делама.

Демон попросту игнорировал их жалкие попытки сопротивления и был занят исключительно питанием.

- Отступление!

- Возвращаемся домой. Мы победили, так что давайте эвакуироваться.

Некоторые из союзных войск попытались отступить к кораблям.

Делама побежал к ним в первую очередь, пожирая на ходу рыцарей и жрецов, а своими трезубцами уничтожая стоящие у берегов корабли.

- Не уйдете! Вы все моя добыча, гра-хра-хра-хра!

Демон Делама!

В отличие от других демонов, у него не было мощной магии.

Он просто поедал людей, но и этого было достаточно, чтобы пробудить в них животный страх.

- Такая смерть...

- Кхек. Я предпочел бы сохранить свою честь, чем быть съеденным заживо.

Среди рыцарей были и те, кто выбирал самоубийство вместо возможности стать обедом гигантскому демону.

К счастью, коллеги Виيدا оставались целыми и невредимыми. Именно благодаря нежити, которая на какое-то время заблокировала демона, они получили возможность отступить.

– Что делаем? – спросила Мейрон Виيدا, но тот не ответил, продолжая смотреть на Делама.

Питон, Приправленный Рак и остальные деактивировали свои навыки, считая, что шансов на победу больше нет.

– Хмм. Возможность упущена... Это будет сложно, вне зависимости от того, сколько останется людей. Приправленный Рак, как считаешь? – спросил Питон.

– Мы можем атаковать, когда он переваривает. Божественная магия увеличивает силу атаки в несколько раз, но нанести серьезный ущерб действительно трудно.

– Да?

– Я бил его точно в затылок, но Здоровье практически не падало. Также это опасно из-за беспорядочных атак магов...

– Если ты убийца, то всегда должен быть готов к смерти на широком поле боя.

Приправленный Рак рассмеялся:

– Даже если отбросить в сторону риски для жизни, то это всё крайне сложно, если в руках нет святого меча, как у паладина. Но даже если есть, это всё равно настоящее безумие.

Огромная защита и здоровье Делама делали его невозможной целью для человека.

Единственная возможность предоставлялась, когда он лишался своей защиты и начинал переваривать еду. И то, у них ничего не получилось.

Численность союзных войск уменьшалась, а Делама становился всё сильнее.

Пэйл, продолжая смотреть на демона, покачал головой.

– Думаю, все союзные силы на Острове Джексона вскоре будут съедены. История, кажется, идет своим чередом... Не лучше ли нам уйти?

Табличка с надписью «Задание провалено» уже промелькнула в их головах.

С самого начала игры в Королевскую Дорогу игроки брали задания, проходили их или проваливали. Случались ситуации, когда то или иное задание было слишком тяжелым или длинным, а потому они вынуждены были отказаться от него на середине. Несмотря на то, что это негативно сказывалось на близости и Славе, куда важнее для игроков были их собственные жизни.

Взгляды товарищей устремились к Вииду, однако они и без того знали, что это задание относится к разряду невозможных.

Именно Виид привел их на Острова Джексона, и он должен был принять окончательное решение.

Но Виид, на удивление, был спокоен и продолжал смотреть, как Делама поглощает войска союзников.

- Нужно еще немного подождать.

- Ээ?

- Скоро появится второй шанс. Коварство этой ситуации заключается в том, что у нас недостаточно сил, чтобы убить его. Но он тоже находится не в идеальном состоянии и не может сопротивляться, переваривая пищу.

Питон, за спиной которого висел огромный двуручный меч, попытался незаметно отшагнуть назад.

- Разве это шанс? У него слишком большая Стойкость, и мы не можем навредить ему должным образом. Это как биться головой о каменную стену.

- Тем не менее, шанс будет, когда умрет больше союзников.

- Больше?

- Благодаря рыцарям у нас будет вторая попытка. Я не могу предсказать шансы, но прежде чем убежать, нам следует попытаться еще раз.

Коллеги Виيدا последовали его решению.

До сих пор оставалось внушительное количество солдат и рыцарей, за судьбы которых можно было не переживать.

Делам занял побережье и пожирал окружавших его людей.

Всякий раз, когда он широко открывал пасть, всех, кто находился рядом, засасывало в неё. Однако на Острове Джексона хватало людей и Виид был уверен, что следующая возможность обязательно придет.

- Ухх.

- Демон. Я буду убит демоном!

Боевой дух армии альянса был на самом дне. Солдаты сбрасывали с себя доспехи и ныряли в воду, пытаясь уплыть.

«Прямо сейчас они не смогут проявить свою боевую мощь должным образом»

«Быть съеденным демоном. Это уже чересчур. Инстинктивный страх...»

Коллеги Виيدا считали, что одержать верх над Деламом – слишком трудно.

- Живот... Он полон. Ждите здесь. Скоро я начну есть вас снова... Кхрэ-э!

Делам ухватился за раздувшийся живот, в котором находилось более 10,000 людей, и начал процесс их переваривания.

- Э-это возможность! Убегаем!

- Убираемся отсюда! Мы не должны умереть здесь!

В отличие от первого переваривания, союзные войска решили не вести боевые действия, а попросту сбежать.

Теперь, когда Дела́м стал сильнее, они потеряли всякую надежду и прыгнули в море, пытаясь выжить.

Время на переваривание составляло 7 минут. Оставшееся Здоровье – 94%.

Так как после первого переваривания Дела́м стал сильнее, время второго этапа немного увеличилось.

– Пора.

Ви́ид взлетел в небо на своей призрачной лошади.

– Все внимательно слушайте!

– Вы использовали навык Рёв Льва.

Боевой Дух всех союзников в пределах его действий повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

Ваше Лидерство увеличится на 300% в течение 5 минут.

Был использован Рёв Льва!

В ушах бегущего альянса зазвенел голос Ви́ида. Их Боевой Дух был практически на нуле, но войска заинтересовались происходящим.

– Это тот некромант.

– Он создавал нежить из тел наших братьев!

Ви́ид имел очень мало влияния на союзные войска.

Тем не менее, они до сих пор вслушивались в слова Ви́ида благодаря его характеристикам, таким как Вера, Достоинство, Лидерство и Честь.

Если бы обычный некромант использовал Рёв Льва, то его не слушали бы вообще.

Но это было плодом его приключений и ежедневного труда.

- Вы собираетесь бежать и оставить демона здесь? Сражайтесь! Мир наступит только тогда, когда демон будет убит!

Рёв Льва Вида разнесся по Острову Джексона, но ни одна из союзных армия не была готова атаковать.

Всё, на что повлиял Рёв Льва, так это помог упорядочить бегство.

- Б-бежим прямо сейчас! Нет никакого смысла слушать эти слова!

- Да. Остаться здесь - значит умереть собачьей смертью.

Солдаты продолжали погружаться в море.

Демон Делама!

Мана жрецов подходила к концу.

Обычные солдаты потеряли свою решимость и больше не хотели воевать против Делама. Они знали, что если снова потерпят неудачу, то больше никогда не победят.

Отчаявшаяся армия развалилась. Согласно истории, Делама закончил первый пищеварительный процесс и съел союзные силы, утратившие свою мотивацию.

- Что он пытается сделать? Это, кажется, уже идёт не так, как задумывалось... - оптимистично произнес Питон, наблюдая за ситуацией.

Союзные войска были заняты побегом. Прямо в этот момент солдаты прыгали в море, а рыцари пытались найти в себе остатки духа и продолжать сражаться.

Даже если бы вся армия бросилась в бой, она не смогла бы убить Делама, так как действия Вида были бесполезны.

Тем не менее, Пэйл поднял стрелу с земли и положил её в свой колчан.

- Виид знает, что делает. Он может казаться действительно безрассудным, но он не такой уж и безрассудный.

- Что это значит?

- Даже если перед ним сильный враг, он не уйдет. Он может показаться сумасшедшим, но у него всегда есть стратегия.

- Стратегия?

- Да, он использует всё, чтобы одержать победу.

- Если я останусь - то наверняка пожалею.

- Если победа будет невозможной, он первым ударит. Виид не заботится о таких вещах, как честь. Таким образом, это означает, что у него есть решение для нынешней ситуации.

- И всё же... Как он собирается решить проблему с уроном?

В то же время Виид продолжал вещать Рёвом Льва:

- Если у вас осталась хоть капля преданности, пожертвуйте собой ради своей страны! Или же вы хотите ни за грош быть съеденными демоном? Это остров, и вам уже не сбежать. Даже если вы попытаетесь скрыться, то выживет лишь один из ста. Имейте мужество и сражайтесь, а об остальном я позабочусь.

Он протянул руку в сторону Делама и скомандовал:

- Взрыв Трупа!

Бам! Бам! Бам! Бам!

Песок взлетел в воздух, поднятый ударными волнами от многочисленных трупов.

Тела погибших воинов, валявшиеся возле Делама, взорвались.

Наиболее мощная атакующая магия некроманта.

Если были трупы, то Вииду предоставлялась возможность использовать эту магию. Теоретически, при достаточном количестве трупов, некромант мог высвободить куда большую энергию, чем даже самый высокоуровневый маг.

Делам мгновенно потерял 1% своего Здоровья.

Такой большой урон был нанесен благодаря сотням взорвавшихся трупов рыцарей.

- Эхх...

- То-есть...

Разрушительная сила этого навыка была настолько высока, что союзные войска, занятые бегством, оглянулись в сторону Делама.

Взрыв Трупа! Самый мощный навык некроманта был потрясающим, но его невозможно было использовать, если в округе не было никаких тел.

А в окрестностях Делама трупов действительно больше не было.

- Я - некромант, которого недолюбливают люди. Несмотря на то, что это осложняет заработок денег... Кхе-кхем. Я рад сделать это для ваших семей, королевств и всего Версальского Континента.

Виид облизнул губы.

Так же, как дать детям из садика по конфете, рыцарям требовалось слегка польстить!

- Если мы не сможем победить этого демона, то следующими попадут в его пасть ваши семьи. Рыцари Королевства Келтон, нет никого более мужественного, чем вы! Неужели вы хотите убежать, оставив демона живым?

Рёв Льва Вииды докатился до рыцарей Королевства Келтон.

Понимая, что им всё равно не выжить, рыцари решили не сбегать с поля боя.

В оригинальной истории они тоже не отказывались от сражения с Деламом.

Но была разница между умеренным ведением боя и безрассудной атакой, которая наверняка заканчивалась смертью.

Будучи правителем пустыни, Виид понял, что в определенных обстоятельствах люди чрезвычайно просты.

– Элитные рыцари Королевства Келтон. Вперед.

Рыцари обнажили свои мечи и побежали к Деламу.

– Принять атакующее построение!

За рыцарями следовала пехота. Кавалерия растянулась широкой фалангой и подбежала впритык к демону. А затем воины убили своих бывших коллег.

– Прощай, Павульт.

– Эхх. Будем надеяться, что наша жертва не напрасна, да?

– Не знаю, каков будет результат, но мы жили как рыцари и умрем как рыцари.

Рыцари Королевства Келтон помогали друг другу расстаться со своими жизнями прямиком возле Делама.

Виид вновь использовал заклинание.

– Взрыв Трупа!

Тела погибших рыцарей взорвались и нанесли вторичные повреждения Деламу.

В глазах воинов загорелось пламя.

– Убить Делама!

– Доблесть рыцарей Королевства Келтон будет жить даже после смерти. Я горжусь тем, что веду вас в последнюю атаку. Полный вперед!

Рыцари Королевства Келтон отдавали свои собственные тела, чтобы нанести Деламу урон.

Здоровье Демона, которое до этого считалось непостижимым, благодаря жертвам рыцарей начало падать.

– В атаку!

– Честь Королевства Бромба ярче любых драгоценностей.

Рыцари из Королевства Бромба и Королевства Мапон последовали их примеру. Вииду не пришлось их убеждать. За него это сделал их конкурент, Королевство Келтон.

– Взрыв Трупа!

Виид повторял слова лишь одного заклинания.

Он отпустил армию нежити, ведомую Ван Хоком и Торидо, и использовал накопленную ману, чтобы взрывать тела.

Для восполнения недостающей маны он использовал одно из колец, полученных в те дни, когда был скульптором.

Виид был экипирован предметами, увеличивающими его максимальный запас маны, включая мантию Бэрекена. Поскольку во время первой стадии пищеварения он не использовал магию, его мана восстановилась до максимума.

- Вы взорвали тело Серого Рыцаря, который боролся против несправедливости.

Делам получил 165,482 урона.

- Текущее значение Взрыва Труса увеличилось.

- Вы достигли глубокого просветления в уничтожении и смерти, благодаря чему Ваша Мудрость навсегда увеличилась на 2.

Повышение текущего значения!

Для некромантов Взрыв Труса был удивительно мощным и полезным навыком. Он имел огромную силу, которая могла нанести десятикратные повреждения в зависимости от ситуации.

На данный момент его Взрыв Труса находился на 3-ем среднем уровне.

«Здесь сотни тысяч людей, которые помогут поднять мне мой навык»

Вслед за рыцарями, последовали приказы и от командиров солдат:

- Пехота Королевства Мапон, это ваш последний приказ. Двигайтесь к Деламу. Подходите ближе и умирайте.

- Лучники Королевства Келтон. Бросьте ваши доспехи и стрелы и идите вперед.

- Гордая армия Королевства Бромба, не отставайте!

Рыцари и солдаты бросились к Деламу, буквально взрываясь перед ним.

- Увааак! На смерть!

- Это лучше, чем быть съеденным демоном. Я умру ради защиты своего дома и семьи!

- Люди никогда не падут перед демонами.

Солдаты кричали и прыгали на демона, который переваривал их собратьев.

Инстинктивный страх, вызванный огромным телом и формой Делама, был преодолен.

Люди выскочили на поле боя, выкрикивая слова любви и гордости за свои семьи.

Рыцари без колебаний расставались со своими жизнями. Солдаты также пытались подобраться максимально близко к Деламу, чтобы причинить ему больше вреда.

- Мы не можем проиграть. Маги, приготовьте вашу последнюю магию.

- Это божий промысел. Мы сложим наши жизни.

Маги пожертвовали своей собственной плотью. Это была запрещенная техника, которая временно увеличивала их мощь в 2-3 раза, но причиняла неопишуемые муки и медленно убивала.

Жрецы отдавали богам своё Здоровье, получая новые божественные силы. Они благословляли союзников в последний путь и желали им удачи. В данной ситуации благословления не имели особого смысла, но зато солдаты получали возможность бежать вперед с определенным комфортом.

Здоровье Делама снизилось с 80% до 64%, а затем до 41%.

Виид использовал Взрыв Труса на массовые скопления тел, что вызывало колоссальные выбросы энергии.

- Вау! - сжав кулаки, воскликнула Сурка. Она не была готова к тому, что Виид создаст такую великую и благородную битву.

Энергичные войска союзников стремительно двигались к Деламу, чтобы умереть!

Они бежали вперед, с твердой решимостью убить демона. И история изменилась.

Дзынь!

- Вас благословила Богиня Фрея.

Некроманты искажают цикл жизни, отвергая смерть и вызывая гнев богов.

Нежить имеет неприятный запах и низкое Здоровье из-за проклятия Богини Фрей.

Но Богиня Фрея помнит радость урожая и Ваши достижения, которые распространили красоту искусства на континенте, до того, как Вы стали некромантом.

Королевство Арпен до сих пор поклоняется Церкви Фрей и Богиня Фрея довольна этим.

Фрея: – Даже если ты выбрал неправильный путь, ты – мой ребенок, сделавший мой голос известным всему миру. Ты будешь продолжать получать благословения, если продолжишь идти правильным путем и не потеряешь веру в меня.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 53%.

Восстанавливающие способности организма увеличились на 250%.

Разум стабилизировался и Вы избавились от всех проклятий. Также Вам временно предоставлена божественная магия Церкви Фрей.

Вера, Достоинство, Очарование и Удача навсегда увеличились на 2.

Дополнительные эффекты:

Проклятие нежити ослабло и появились улучшения.

Запах, исходящий от скелетов и зомби, будет уменьшен.

В настоящее время не было вызванной нежити, но кости павших скелетов стали выглядеть чище. Тела скелетов-воинов покрылись травой, а между их костей начали расти деревья.

Даже шлемы Рыцарей Смерти поросли цветами.

– Вас благословила Богиня Гестия.

Богиня Гестия – величайший ремесленник и художник. Она чувствует глубокую близость с Вами.

Гестия: – Я понимаю твою страсть к огню и не сомневаюсь в пути, который ты избрал.

Все атаки будут наносить 230% дополнительного урона от огня.

Потребление маны на использование навыков, связанных с огнем, временно уменьшится.

Все эффекты экипированного оружия и обмундирования увеличатся на 74%.

– Вас благословил Бог Атрок.

Атрок любит войны.

Когда он увидел сражение на Острове Джексона, то решил благословить всех, кто борется против демона Делама.

Атрок: – Сражайтесь. Это превосходно.

Лидерские способности всех рыцарей увеличились. Боевой Дух всех участвующих в битве восстановился.

Воины больше не утратят свой запал.

В зависимости от воли, физические способности увеличатся от 10% до 35%.

– Вас благословил Бог Тирун.

Тирун верит в справедливость и закон, который регламентирует...

- Вас благословила Богиня Ми-Нэ.

Земля окрасилась кровью, что вызвало гнев Ми-Нэ. Однако благородство цели...

- Вас благословил Бог Спирен.

Честь и Слава!

Преодоление страха и ужаса...

- Вас благословил Бог Лю.

С Вами свет солнца...

- Вас благословил Бог Бельчебельт.

Коварное зло ставит на Вас...

- Вас благословил Металлост.

Ведущий драгоценных мертвецов...

Благословения различных богов!

Благословения богов мало того, что было трудно получить, так еще и в таком количестве...

Его характеристика Веры по-прежнему была высока даже несмотря на то что, он стал некромантом. К тому же Виид боролся с демоном.

Боги ненавидели демона, который пытался съесть всё, что было этом в мире, ещё больше, чем некромантов.

Взрыв Трупа был важной частью этой битвы, так что благословения богов не особо ему помогли. Тем не менее, бонусы в виде постоянного увеличения характеристик, всегда были кстати.

«Столько эффектов, а плюс всего один. Будто меня обворовали!»

Благодаря взрывам трупов, Здоровье Делама сократилось до 14%.

При этом оставалось всего 29 секунд!

Благодаря благословениям у него было достаточно маны, чтобы продолжать использовать свой навык. Правда, он и без того мог бы поглощать ману из тел умерших.

- Нет времени. Это наш последний шанс. За Королевство Мапон!

Союзные войска продолжали умирать возле Делама.

Взрывы Виида уничтожали трупы и даже подрывали всё ещё живых людей.

Это было захватывающее зрелище.

Жрецы использовали божественную магию, а маги полностью выливали всю свою ману и Здоровье.

Они были слабее, чем демон, но работали все вместе.

И наконец, Здоровье Делама упало до 2%. Оставалось 6 секунд.

Виид подсчитал, что этого времени хватит, чтобы разобраться с демоном.

– Вааах, удивительно!

– Появился луч надежды.

Группа Пэйла стояла, разинув рты, словно Виид засунул их головы в холодильник, и заморозил их там.

«Сейчас мне нужно сосредоточиться»

Рыцари Королевства Мапон бросились на Делама.

Лучники и рыцари из Бромбы также участвовали в непрерывной череде взрывов.

Здоровье Делама упало до 1%.

Времени оставалось 2 секунды.

«Ждать»

Атаки ближнего боя и заклинания магов непрерывно обрушивались на огромное тело Делама.

«Еще немного...»

Здоровье демона опустилось до 1%.

Но урон был меньше, чем он предполагал.

Хоть это и был всего 1%, но данное число всё равно не было низким и могло быть восстановлено.

Оставалась 1 секунда.

Рыцари рубили своими мечами, а лучники выпускали стрелы.

«Теперь»

В тот момент, когда время достигло 0, Виид использовал навык:

– Ваяние Мгновения!

И в этот самый момент все атаки со стороны союзных войск, как и сам Делама, застыли.

В воздухе повисла полная тишина. Исчезло даже шуршание ветра. Как только было использовано Ваяние Времени, время остановилось, и ожесточенная битва прекратилась, словно была иллюзией.

Магия и стрелы застыли в воздухе, а солдаты замерли на своих местах, не производя ни единого движения.

Сцена, где время застывало, уже была знакома Вииду.

«Второй попытки не будет. Это мой единственный шанс»

Демон Обжорства Делама был на грани окончания процесса пищеварения.

«Для этого момента я использовал Скульптурную Трансформацию и преобразовал все очки Искусства в Силу»

Сражение на Острове Джексона.

Здесь, где был призван один из опаснейших демонов, было по-настоящему трудно и опасно. Для того, чтобы увеличить вероятность успеха задания, здравый смысл подсказывал, что следовало бы трансформировать Искусство в Мудрость, а не в Силу. Тогда нежить стала бы гораздо сильнее, и Виид смог бы вызвать больше войск. Это помогло бы ему быстрее избавиться от членов демонического племени и даже предотвратить вызов Деламы.

«Но это – совсем не выгодно»

Присоединение к союзным войскам и борьба с демоническим племенем. Это достижение само по себе было достаточно маленьким и не стоило того, чтобы он возвращался ради него в прошлое.

Всепожирающий демон Делама!

Правда заключалась в том, что это Виид пришел на Остров Джексона, чтобы охотиться на Деламу и в последний момент съесть его самого.

«Делама считается лучшим среди всех демонов-боссов. Уровень сложности этой битвы самый высокий»

Как правило, очки опыта разделялись между всеми членами группы. Если уровень одного из игроков был выше, чем у остальных, или он нанес большее количество урона монстру, очков опыта давалось немного больше. Тем не менее, редко когда разница была особо большой.

Но на этом поле боя всё было по-другому.

Поскольку здесь сражались десятки тысяч людей и монстров, все они получали опыт и достижения в зависимости от своих собственных заслуг. А для таких крупномасштабных рейдов, как охота на Деламу, результат последнего удара по противнику тоже считался огромным достижением.

В этих случаях игрок мог рассчитывать на получение специальных титулов, навыков, характеристик или просто большого количества сокровищ.

«Я использовал Скульптурное Разрушение и ждал этого»

Последняя секретная скульптурная техника. Ваяние Мгновения!

Он приберег эту технику, чтобы съесть демона обжорства.

– Сияющий Меч!

Из Меча Лоа появился длинный луч света и врезался в Делама.

Секретная скульптурная техника, которой он обучился у Захаба!

Она обладала свойством света, а потому была эффективна против монстров, обладающих свойством тьмы.

«Это должно оказать какое-то влияния на демона. Определенно, должно»

– Очищающий свет поразил Демона Обжорства Делама.

Нанесено 41,238 урона.

Свойство Света увеличило урон в три раза!

На данный момент у него было около 5,000 Энергии Мгновения.

Благодаря охоте он заработал некоторое количество Энергии, но на большом поле боя она сгорала быстрее обычного.

Демон, обладающий огромным запасом Здоровья, был на грани смерти.

Характер Виידа означал, что он никогда не отступал перед возможностью что-нибудь заработать.

Дах-дах-дах-дах!

Виид наносил непрерывные удары по демону Сияющим Мечом.

Из-за магических атак и замерших рядом рыцарей, пространство было ограничено, но, благо, Виид использовал меч из света.

Из головы демона торчали 12 рогов, придавая его массивному телу величественности.

«Я должен найти любые возможные слабые стороны»

Место, выбранное Виидом, оказалось желудком!

Редко когда у обычных монстров уязвимые места находились в районе живота. Однако природой Делама было обжорство. Живот демона был более уязвимым, тем более Виид располагал информацией, что еще никто не пробовал атаковать демона в это место.

Виид сосредоточился на одной точке.

Атака в одну точку, чтобы максимизировать урон!

Поскольку время было остановлено из-за Ваяния Мгновения, сила атаки существенно выросла.

«Перед тем, как время остановилось, его Здоровье составляло где-то 0,3%? Если да, то ему конец»

Виид отступил назад и активировал еще один навык просто для того, чтобы быть уверенным наверняка.

– Клонировующий Меч!

Еще одна секретная техника. На этот раз, относящаяся к Владению Мечом.

Возле Виида появилось 50 клонов.

– Последний удар. Меч Цезаря!

Он использовал всю свою ману, оставив лишь жалкие крохи, на которые больше ничего нельзя было активировать.

Виид думал лишь об одном: «Если Делама выживет, даже несмотря на эту атаку... Нет, я точно выиграю».

50 клонов Виида обрушились на Делама.

Удар Мечом Цезаря!

Затем Ваяние Мгновения завершилось.

– Угрэ-эээээх!

Туловище Делама треснуло, и сквозь образовавшиеся дыры стал бить красный свет.

– Ах, демон пробуждается!

– Невероятно... Демон не умер.

Люди в ужасе застыли на месте. Но в то же время по всему телу Делама продолжали появляться тысячи трещин.

– Ты...!

Красные глаза демона повернулись в сторону Виида, который тихо стоял в трех метрах от него.

На первый взгляд он казался спокойным, но на самом деле Виид боялся смерти. Если он умрет, то потеряет текущее значение навыков и уровни, которые он поднимал с таким большим трудом.

«Это как встреча с домовладельцем, когда задолжал за аренду...»

Тем не менее, его стремление к трофеям было еще выше. Его было достаточно, чтобы Виид преодолел даже страх смерти!

Пасть Делама, которая поглощала солдат и рыцарей, начала растрескиваться.

- Я не поел должным образом... Еще один укус...

Делам широко открыл пасть по направлению к Вииду. Но трещины на его морде и голове продолжали расти.

- Я голоден. Однажды... Когда-нибудь снова...

Внутри Делама что-то вспыхнуло, и демон исчез!

Дзынь!

- Великое боевое достижение!

- Вы приобрели огромный боевой опыт!

- Вы получили новый уровень!

- Вы получили новый уровень!

- Вы получили новый уровень!

- Вы получили новый уровень!

- Тело Демона Обжорства, Делама, было уничтожено.

Благодаря великой битве, Ваша Слава увеличилась на 23,281.

- Вы прошли через сражение, увековеченное в скрижалях истории.

Все, кто участвовал в сражении против Делама, получают 9 очков ко всем характеристикам.

Мужество, Честь и Боевой Дух дополнительно увеличатся на 10.

- Вы победили демона среднего ранга.

Титул «Охотник на Демонов» был изменен на «Истребитель Демонов».

Демоны!

Каждое королевство и религиозная община боится демонов, обладающих могущественной властью и выступающих против богов.

Демоны не должны появляться на земле, и каждое их пришествие вызывает большую войну. Те, кому удаётся одержать верх над демонами, заслуживают огромного уважения среди жителей.

Ваше имя станет более почетным, чем фамилии королевских семей, и будет занесено в историю Версальского Континента.

Атакуя демонов или связанных с ними созданий, Ваша сила атаки вырастет на 16%.

Полученный опыт позволит Вам выявлять слабые места демонов.

При посещении религиозных учреждений, Ваш титул позволит Вам бесплатно получать лучшие благословения.

Благодаря данному титулу, Вы можете получить дворянский титул не ниже «барона» в абсолютно любом королевстве.

- Благодарность Богини Фрей!

Богиня переживала, когда Дела́м появился на континенте.

Как воплощение изобилия и красоты, она не хотела лицезреть мерзкого демона.

Героическая сила лидерства и харизмы!

Богиня Фрея выражает Вам благодарность, как тому, кто до самого последнего момента не терял надежды и добился удивительной победы.

Максимальный запас Здоровья и маны навсегда увеличился на 5,000.

Вера увеличилась на 50.

Ваши отношения с Церковью Фреи преобразовались на «темный альянс».

Ваши земли были затронуты влиянием изобилия. Урожайность в Королевстве Арпен и скорость воспроизводства поголовья скота существенно увеличились.

Очищающая сила красоты!

Любая ручная работа, за которую Вы возьметесь, будет наделена особой красотой.

Красота богов сделает любые товары ручной работы особенными.

Перед Виидом выскочили сообщения о том, что он получил 4 уровня и массу прочих достижений. Что касается благословления Богини Фреи, то оно было абсолютно полезно с точки зрения короля.

«Большие урожаи повлияют на уровень рождаемости и увеличение налоговых поступлений. У орков для питания будет достаточное количество волов»

При хорошем урожае значительно увеличится и безопасность.

Популярность Виида была на пике, а Королевство Арпен пребывало в стабильности. А потому до сих пор не было никаких проблем с безопасностью.

Благословления, предоставленные всему королевству, приводили к замечательному повышению производительности труда.

Общий доход северных игроков тоже должен был увеличиться.

Но это было не важно.

Виид шустро протянул вперед свои руки, вызвав тем самым появление еще нескольких информационных окошек.

- Вы выбрали Разрушительное Движение.

- Вы выбрали рецепт «Неумеренное потребление пищи».

- Вы выбрали 26 пищевых ингредиентов 1-го класса.

- Вы выбрали Трезубец Делама.

Обильные трофеи после победы над демоном!

- Вот он настоящий вкус битвы!

Виид завершил битву на Острове Джексона и успешно вернулся в свою исходную временную зону.

- Скоро на контакт выйдут телестанции. Давайте разделим права на трансляцию.

Глаза Ирен засветились.

- В самом деле?

- Ну да. Это же естественно.

- Это правило не работает, когда дело касается Виид-нима. Что-то тут не так... - пробормотал себе под нос Пэйл, но быстро одернулся.

Боевые рабы!

«Следовать за Виидом - сложно, но теперь мы будем вознаграждены...»

Его разуму было гораздо спокойнее со своими коллегами в Королевской Дороге, чем когда он следовал за Виидом в одиночку, как единственный боевой раб.

Разнообразие профессий создавало синергетические эффекты, и у Пэйла существенно уменьшался объем работы.

То, что Виид стал некромантом, также повлияло на них.

«Совместное использование прав на телевидение означает молчаливое подписание контракта на вечное рабство. Но я не должен им про это говорить»

Пэйл позволил своим коллегам насладиться радостным моментом.

Как и ожидал Пэйл, у Виيدا были веские причины, чтобы разделить прибыль.

«Не пройдет много времени, прежде чем они снова мне понадобятся»

Виид подумал, что может возникнуть неловкая ситуация, если он, как работодатель, не будет платить своим подчиненным. В таком случае возникал риск того, что они могут попросту уволиться.

«Дав им по 100 вон, я заработаю на них 10,000»

Поделившись кое-какой прибылью, он получал полное право дочиста высосать их костный мозг!

- Что ж, тогда перекусим в следующий раз.

- Да-да, меня вообще зовите в любое время.

«Перед тем, как поесть, нужно присмотреть новое поле боя. Куда же мне пойти?»

Группа разошлась по своим делам, а Виид решил приберечь Ваяние Путешествия и отправился охотиться по континенту вместе со своей нежитью.

Благодаря Дарию, черная история Гильдии Гермес стала общеизвестной. Кроме того, внутри у него был свой крот, так что Виид мог не беспокоиться о неожиданных нападениях.

- Поехали, сестренка.

- Куда,

- В пустыню.

- Мы встретимся с теми дяденьками?

Юрин имела ввиду МЕЧей, которых называла дяденьками. Те постоянно говорили, что они никакие ей не дяденьки, однако глаза девушки были точны.

- Нет, я буду делать это в одиночку. Нужно продолжить заниматься повышением уровня.

Картинная Телепортация!

Благодаря Юрин, Виид пересек весь континент.

Вместе с нежитью он охотился в пустыне, а затем отправился в другое место.

- Хух, здесь жарко... Пойдем к морю.

Охотничьи угодья он выбирал абсолютно спонтанно и быстро зачищал их вместе со своей нежитью.

Помимо игроков из Гильдии Гермес, обычные игроки с запозданием приходили к тому или иному подземелью, когда распространялись слухи о том, что здесь побывал Виид.

- Всё закончено?

- Он ушел.
- В Подземелье Бирюль еще никто и никогда не заходил. Но он зачистил его всего за три часа?
- Да, он уничтожил в нем всё живое.
- Он зашел туда на рассвете. Должно быть, там остались какие-нибудь монстры. Я собираюсь пойти там поохотиться.
- Ты что, не слышал? Он полностью его вычистил.
- Ну, там же должно было остаться хотя бы несколько монстров.
- Никого. Он всех убил и забрал все трофеи.

Виид исчез, оставив позади себя абсолютно пустое пространство.

Подземелье, в которое игроки даже заходить боялись, стало чистым настолько, что там даже смотреть было не на что.

Подземелье Глубоких Теней.

Лабиринт Вихря.

Подземный Каньон.

Косая Трещина.

Замок Башерин.

Он отыскал знаменитые подземелья Королевства Арпен, до сих пор не покоренные северными игроками. Каждый раз, когда предпринималась попытка прохождения того или иного подземелья, увеличивалось количество информации о нем. Таким образом, в Библиотеке Моры собралось внушительное количество данных, которые можно было проанализировать, уплатив Торговой Компании Манауэ 2 золотых.

Нежить Вииды стала сильнее, и он начал заходить в подземелья с более сильными монстрами. Когда требовалось, он использовал Ваяние Мгновения, Скульптурное Разрушение и другие техники.

- В использовании нежити для приключений и подземелий есть множество преимуществ. Естественно, это работает только тогда, когда у некроманта подходящая экипировка.

Ван Хок и Торидо следовали за ним.

В сложных и запутанных подземельях он вызвал духов воды и ветра, чтобы найти верный путь.

«Вспоминается Земля Магии. Изо дня в день я был занят охотой. Это всё, что я знал»

Виид с головой погрузился в охоту.

Он избивал сильных монстров и зачищал подземелья, которые были слишком сложными для

остальных.

Если бы он объединялся в группы с простыми игроками, то ему требовалось бы и делиться награбленным.

Кроме того, впустую тратилось бы время на обсуждение того, как вести охоту.

Бесполезные разговоры и обсуждения, вместо того, чтобы охотиться ночи напролет!

- В атаку.

Виид отдал нежити смелый приказ.

Наступление, опирающееся на количество мертвецов!

- Из-за безрассудной команды Лидерство увеличилось на 1.

Некроманты не были рыцарями, а потому повышать Лидерство им было намного труднее.

Вызывавший Рыцарей Смерти и Рыцарей Возмездия, некромант начинал восприниматься абсолютно по-другому. Полный контроль над полем боя при помощи страшной и быстрой нежити! Некроманты могли призвать даже столь грозное существо, как Костяной Дракон.

Проблема же некромантов заключалась в их слабых и уязвимых телах.

Челюсти Ван Хока то и дело проявляли свое удовлетворение.

- Эти люди уже на что-то годны, Хозяин.

- Сражайся усерднее. Ты нежить, и должен мечтать по-крупному. Ты снова должен стать Рыцарем Бездны и возглавить подразделение Рыцарей Бездны.

- Я буду сражаться, пока у меня кости не сломаются.

Рост Ван Хока и Торида!

Став некромантом, Виид получил возможность использовать различные навыки, связанные с нежитью.

Торида не мог пить кровь и слегка застоялся в собственном росте, пока Ван Хок повышал свои лидерские способности.

Каждый раз, когда рос Призыв Нежити, Рыцари Смерти становились всё более устрашающими.

По сравнению с другими некромантами, сочетание его характеристик и навыков повышало

атакующие способности более чем в два раза!

А даже если монстры были слишком сильны, он мог обстреливать их из лука, или взрывать трупы.

– Эй, назад.

– Хозяин, гордость Рыцарей Смерти не позволяет нам повернуться спиной к противнику.

– Я всё равно уйду. Оставайся с подчиненными, пока я благополучно отсюда не выберусь.

Если Виид не мог справиться с противником, то отступал, вызывая еще больше нежити и возвращался.

Сложные подземелья 500-го уровня преклонялись перед армией нежити.

Подземелья 600-ых уровней тоже не были невозможными, но эффективность охоты в них была ниже, поскольку требовалось больше времени на их прохождение. Рыцари Смерти были очень мощными, но и у них были свои пределы.

Всё было бы иначе, если бы Виид использовал Правило Тьмы или Ауру Смерти, но это всё равно занимало слишком много времени.

Конечно, если бы он мог призывать Рыцарей Возмездия, то даже подземелья 600-ых уровней стали бы вполне проходимыми.

В первую очередь преимущество нежити заключалось в их бесконечной выживаемости и обилии материала для их создания!

«Думая об охоте вместе с оживленными скульптурами, зачистка подземелий с нежитью кажется реально быстрее»

Его первоначальная скорость охоты уже была гораздо быстрее, чем у других игроков.

Он не тратил время на восстановление Живучести и перерывы на еду.

Он приобрел все виды полезных навыков и улучшил не только физические способности, но и общую мощь в целом.

Глупо было разделять получаемый опыт с кем-то ещё, а потому он ходил на охоту в одиночку.

Для того, чтобы преодолеть ограничения скульптурной профессии, он комплексно занялся своим усилением!

Добавив в свой арсенал нежить, он модернизировался от уровня ручной стирки до супер высокопроизводительной стиральной машины.

– Торида. Иди вперед и ищи способ разобраться с теми монстрами.

– Понял, Хозяин.

Виид уверенно вел по подземельям свою орду нежити.

С точки зрения чистой эффективности охоты, она была уже в пять раз лучше, чем у других

игроков.

Нельзя было даже сказать как быстро он проносился по подземельям!

«Позже я стану Мастером Призыва Нежити. Вот тогда наступит настоящее веселье»

Виид возлагал на некромантию большие надежды, несмотря на то, что это предполагало большие штрафы. Он собирался неуклонно расти, даже если его нынешняя профессия приводила бы к потерям характеристик.

«Скульптор и некромант. Даже если это и не совершенная гармония, данное сочетание определенно содержит в себе преимущества. А что если следующей я получу боевую профессию?»

Пустынные воины и мастера боевых искусств – сильные профессии.

Когда Виид был правителем пустыни, то видел самый конец. Он стал могущественнее любых монстров. Он обладал силой, способной поставить на колени даже огненных саламандр.

Тем не менее, некроманту трудно было постоянно ходить на массовую охоту без какого-либо отдыха. Его Живучесть и мана быстро потреблялись в ожесточенных боях.

«Благодаря некромантии сейчас мой уровень быстро растет. Я могу создать целую армию и вступить в сражение. А после того, как я овладею этой профессией... Пустынный воин. В принципе, обычный воин или рыцарь дракона тоже будет весьма ничего»

Если он будет тренироваться как воин, то перестанет бояться встретиться лицом к лицу с монстрами класса босс.

Он всегда мог вызвать свою нежить, но становление воином намного упростило бы ему задачу по зачистке топ подземелий в одиночку.

После того, как он достигнет 700-го или 800-го уровня, то сможет вызывать Рыцарей Возмездия и, возможно, даже несколько Костяных Драконов. Не было ни малейших сомнений в том, что это станет огромным подспорьем в любой битве.

«Когда придёт время... Я смогу стать бесконечно сильным»

Виид думал об этих больших планах еще когда осваивал Скульптурное Ремесло. И сейчас он будет продолжать расти, освоив новую профессию.

Другие игроки из всех сил старались получить хотя бы один уровень. Но Виид твердо намеревался выйти за пределы Земли Магии и прожевать всё, что только есть в Королевской Дороге.