

"Тревога! Тревога!"

"Нарушитель!... Нарушитель!..."

Со звуком машинного голоса на поверхности арканной башни появилась полупрозрачная световая завеса. Затем на вершине арканной башни появилась фигура возвышающегося духа. Машинный голос: "Включить боевую готовность первого уровня!... Активировать защитное поле арканной башни!... Активировать план обороны!... Легион големов активирован!..."

"Бруммм!"

Стены вокруг арканной башни внезапно просели, а затем раздался сильный звук шагов. Големы вышли изнутри арканной башни. Эти големы были не такими, как на материальном плане, и самыми слабыми из них были стальные големы, изготовленные по специальной технологии. Были также алмазные големы, доспехи из арканной энергии, стражи из арканной энергии и так далее. Империя Аркан наделила их не только мощными способностями ближнего боя, но также наделила големов способностью сражаться в воздухе и различными средствами дальних энергетических атак.

Однако конечный результат был одинаков!

Защитное поле арканной башни было похоже на яичную скорлупу. Големы были легко окружены и уничтожены монстрами, появившимися из пространственной трещины.

Божественное царство.

Царство бога.

После смерти верующие обретали новую жизнь в царстве богов, а самые набожные верующие становились "Просителями" и становились людьми в царстве богов. Небольшое число фанатичных верующих становились могущественными духами; некоторые из них даже становились "ангелами". С момента рождения этих ангелов многие боги пытались превратить своих фанатичных верующих в ангелов.

Верующие имели почти бесконечную жизнь после рождения в царстве своего бога. Такая вечная жизнь делала их частью царства бога, а их жизнь и смерть были полностью интегрированы с самим богом. Для [Просителей] было невозможно покинуть царство богов. Только в случае [войны богов] они могли присоединиться к войне в качестве опоры одного из богов.

Для любого божества, если оно выводит на бой всех своих просителей, это означало, что они готовы к борьбе жизни и смерти.

Спустя долгое время.

Царство бога было подобно хранилищу энергии. Церковь развивала верующих, отбирала высококлассных верующих, а затем вела их в царство богов. Многие из этих верующих становились Просителями и духами, а некоторые существовали как обычные реинкарнации. Качество души и верность веры определяли личность верующих после попадания в Царство Божье. Подобно душам, деградирующим в бездонную Бездну, одни превращались в демонов высшего класса, а другие могли превратиться только в червей Бездны (монстр 1-го уровня).

Разница была настолько велика.

Это было правилом Мультивселенной; энергия духа, после того как тело исчезло, усиливалась астральным правилом.

Например, Соран:

Если бы он умер случайно, с его собственной чистотой души и силой воли, пока его душа не исчезла, ему было легко превратиться в высококлассного демона. Но к тому времени он бы уже многое забыл, так как любая реинкарнация уничтожала большинство воспоминаний. Даже верующие в богов были такими же. Попадая в Царство Богов, они сохраняли лишь память о благочестивой вере, а остальные воспоминания постепенно тускнели, пока не исчезали совсем.

Так сколько же верующих было у Королевы Пауков?

Она правила дроу довольно долго, и за эти тысячи лет в ее царство каждый день приходили новые верующие. Возможно, некоторые из этих верующих были поглощены в борьбе с другими богами, но общее количество все равно увеличивалось, иначе Ямы Демонов не стали бы полуплоскостью сами по себе. (Примечание: "Неизвестная связь между Просителями и размером Царства богов, том 1").

В Царстве Богов редко появлялись захватчики.

Никто не мог понять, что находится в Ямах Демонической Паутины, но казалось, что сила, которую долгое время накапливала Королева Пауков, была ужасающей. На передней линии было не так много Просителей. Там были Бебилиты и другие существа-мутанты.

Это были просто приспешники, о которых Королева Пауков совершенно не заботилась.

Миллионы монстров вырвались наружу.

Появлялось все больше и больше Бебилитов, а также других неопиcуемых монстров.

Если посмотреть сквозь трещину в небе, то в темноте виднелся огромный лес. Лес был похож на огромную паутину с дворцом в центре.

Это было царство Лолт!

Или, возможно, одна из областей ее царства.

"Проклятье!"

"Эти раздражающие жуки!"

Бог вампиров мрачно посмотрел вперед; перед ним стояла группа полностью вооруженных паладинов, но не это было главным, главным было то, что один из паладинов держал оружие, которого боялся даже он. Хотя оружие еще не вышло из ножен, бог вампиров уже чувствовал опасность этого оружия.

Группа легендарных паладинов.

Даже самый слабый из них был высококлассным паладином, среди них были высококлассные жрецы Бога Справедливости, а также представители некоторых профессий, в которых он не был уверен.

Возможно, какой-то продвинутый класс паладинов.

"Что они пытаются сделать? Спускаются в Подземный мир группой. Они очищают здешнее зло?"

Бог вампиров был готов к бою в любой момент. Перед ним стоял паладин с молотом в одной руке и тяжелой черной книгой в другой. Этот грузный мужчина оказывал на бога вампиров сильное давление. Это было редкое событие с тех пор, как он стал богом вампиров.

"Хранитель Кодекса, Инквизитор, Надзиратель!..."

Адский пират также имел суровое выражение лица. Казалось, у него была очень серьезная рана, которую кто-то оставил на нем. Он использовал псионическую связь и сказал: "Это похоже на особую легендарную организацию!... Этот меч очень опасен! Я боюсь, что это та штука! "

"Это плохо!"

"Мы имели дело с богом плутов и полуэльфов!

Наша цель достигнута! Мне нужно немного времени, чтобы поглотить его силу! "

"Мы должны попытаться убежать от них!..."

С другой стороны, т.

Приход в Подземный мир был рискованным шагом.

Однако у них были свои причины прийти сюда, поэтому они сформировали такую группу.

Они даже прихватили с собой некое легендарное оружие.

"Чтобы очистить зло?"

Сбоку от группы стоял священнослужитель со значком Владыки Славы на груди. В прошлом он активно участвовал в борьбе с демонами. Сюда он пришел только по особым личным причинам.

В этот момент он посмотрел на стоящего перед ним Бога-вампира и, казалось, понял его личность. Затем он слегка повернулся к паладину рядом с ним и сказал: "Вампир Райнхарт: один из сыновей Страха. В южной части материка он начал кровавое убийство, превратив множество невинных людей в рабов-вампиров. В конце концов, он стал ложным богом. После создания своего храма он вел тайную деятельность, но никогда не прекращал своих злых планов. Его последователи творили зло по всему миру. Распространение вампиров во многих местах абсолютно неотделимо от него. "

"Его существование привело к гибели миллионов людей!..."

Воздух был напряжен.

Окрестности были заблокированы. Лидер паладинов посмотрел на двух врагов перед собой, затем медленно нажал рукой на черный кодекс и сказал: "Зло должно быть осуждено!".

Это была неизбежная битва.

Если они позволят этим двум злым врагам уйти, то их дальнейший путь будет полон лицемерия.

Кроме того, у них не было шансов на победу, ведь они захватили с собой артефакт: [Святой Мститель].

Артефакт 5 класса.

Хотя он не полностью восстановил свою силу и не усилил ее до артефакта + 6, пока артефакт был у них в руках, у них был хороший шанс сразиться с могущественными злыми богами.

Особенность оружия: [против зла], это оружие может нанести 10 дополнительных святых повреждений цели при попадании в любого злого врага. "

"Тип предмета: [Святой мститель] - Карсомир [+5].

Класс предмета: [Артефакт (5 класс)]

Описание: Святой Мститель - это главное оружие паладинов против злых сил! На низших уровнях почти нет зла, которое могло бы противостоять его силе. Карсомир - легендарное оружие, возможно, одно из самых мощных на материальном плане, но его источник и история были полностью забыты. Этот меч способен заставить зло трепетать. Даже могущественные злые боги и демоны слышали его имя. Но это оружие еще не полностью раскрыло свой потенциал. Этому артефакту не хватает самой важной части.

Требования: Сила 14 или выше, только паладины.

Эффекты: Характеристики артефакта, сопротивление магии 50%, рассеивание магии (три раза), + 15 остроты, + 10 проникающей способности, + 15 прочности, + 10 пробивания брони, + 10 святого урона.

Эффект артефакта: [Сопротивление магии], когда вы держите этот артефакт, он увеличивает сопротивление магии пользователя на 50%. Любое заклинание имеет половину шанса не сработать против пользователя этого предмета.

Эффект оружия: [Dispel Magic], это оружие накладывает на цель легендарное заклинание, когда попадает во врага.

Особенность оружия: [Против зла], это оружие может нанести цели 10 дополнительных повреждений святым, когда попадает в любого злого врага. "

<http://tl.rulate.ru/book/747/2135343>