

Глава 1: Мятежный план Рыцаря Возмездия.

Виид переподключился к игре и появился в крепости Бессмертного Легиона. Пока задание не завершено – он по-прежнему должен был возрождаться в этой области.

Вокруг блуждала высокоуровневая нежить с 300-го по 400-ый уровень. На оборонительных башнях крепости сидело два дракона, а еще один летал вокруг.

- Эльфийское воинство оказывает сильное сопротивление.

- Пока с нами Бэрекен, я мог бы уничтожить их... Но вот с контратакой фей будет трудно справиться.

- А меня больше пугают гномы.

Королева Фей Тенейдон, недавно вступившая в бой, была предметом особого интереса среди нежити. В саду этой заброшенной крепости находились тысячи элитных мертвецов, некоторые из которых общались между собой.

Виид сидел возле дерева.

- Сперва нужно узнать военную мощь здешней армии.

Так как он собирался сражаться с нежитью, он хотел посмотреть на что они способны.

- Но для начала, что я потерял...

Виид был 398-го уровня, однако после смерти скатился до 397-го. А еще он вспомнил о потерянных в тот роковой день трофеях. Он в точности знал название и цену каждого из них, поскольку считал это фундаментальной необходимостью для ведения любого бизнеса.

- Ячменный хлеб, чеснок, шлем, червяк и зуб скелета.

Виид чувствовал себя опустошенным, ведь эти прекрасные вещи были пригодны для использования в самых разных ситуациях, а теперь их не стало.

Он не сможет компенсировать потерю этих вещей, пока не перебьет в этом месте множество людей.

Еще немного погоревав над утраченными трофеями, Виид проверил навыки.

9-ый продвинутый уровень Скульптурного Ремесла вернулся к 0%, в то время как остальные навыки потеряли 4-13%.

Так как он был нежитью, штраф за смерть был незаслуженно выше, чем у остальных рас.

- Такие потери... Наверное, я не забуду об этом, даже когда мне исполнится 70 лет.

Он никогда не простит своего давнего врага, Гильдию Гермес!

В крепости, где он находился, были собраны некоторые знаменитые рыцари-нежить.

- О многих из них даже встречаются упоминания в истории Версальского Континента.

Другими словами, Бессмертный Легион был укомплектован лучшей нежитью.

Виид же пока был просто Рыцарем Смерти, но так как он обладал высоким уровнем и справился с прошлым заданием, он мог рассчитывать на новое повышение в ранге.

Пока Виид вынюхивал что к чему, к нему подошел призрак слуги.

- Бэрекен ждёт Вас.

Чтобы получить продвижение по службе, ему нужно было встретиться с Бэрекенем, так что Виид молча пошел за призраком.

Бессмертный Легион внушительно расширил свою территорию, и если бы сейчас Виид не был нежитью, то даже приблизиться не смог бы к этому месту.

«Это действительно будет сложно»

Призрак слуги повел Виида в подвал, где хранилось много дубовых емкостей с алкоголем.

«Самые лучшие вина и бренди»

По одному только запаху Виид мог себе представить, насколько дорого это будет стоить. Хорошо приготовленный ликер был на вес золота и легко продавался.

«Должно быть эти запасы ещё никто не откупоривал»

Для содержания высококлассного алкоголя в течение длительного периода времени требовалось соблюдать ряд определенных условий. Как правило, все старые крепости славились своими винными запасами, но конкретно эта, к сожалению, стала пристанищем могущественного лича Бэрекена Деморфа.

Несмотря на то, что алкоголь оказывал впечатляющие эффекты, для нежити от него не было никакого проку. Даже призраки пиратов в океане только делали вид, что пьют его. Кроме того, поскольку подвалы, очевидно, были обителью Бэрекена, ни одна здравомыслящая нежить не рискнула бы спуститься сюда, чтобы пропустить бокал-другой.

«Это же целая куча денег»

Виид пробежался своим жадным взглядом по всему винному погребу и оказался у входа в покои Бэрекена. Зайдя внутрь, он ощутил холодный воздух помещения. Из-под земли вытекала вода и пробегала по черной скале, играющей роль своеобразного алтаря. Сам Бэрекен, словно король, восседал на очень красочном троне, сделанном из материалов наивысшего качества, и покрытом толстым слоем пыли.

На голове у лича была корона, украшенная драгоценными камнями, а навершие его посоха было вырезано в образе орла. Место на груди, где его проткнули святым мечом, всё ещё пульсировало божественной силой.

- Подойди ближе, Рыцарь Смерти.

Голос Бэрекена раздался эхом по всей комнате!

- Мой господин...

Виид подошел и учтиво приклонил колено перед Бэрекенем. Его родная Мора была подвергнута атаке Бессмертного Легиона, так что Вииду хотелось прямо сейчас обругать лича с головы до ног, однако это могло подождать и до завтра.

Бэрекен встал со своего места, а Виид тем временем бегло окинул взором вещи, находящиеся в этой комнате. Здесь было много книг по истории Версальского Континента, в том числе описывающие прошлое этой крепости. Она существовала на Северном Континенте уже долгие годы и была отмечена на всех картах. Однако сейчас крепость была сильно повреждена и почти развалилась. Впрочем, нежить это не заботило, а потому она и заняла её.

Тем не менее, глядя на её залы и помещения, а также на то, каким образом расположены переходы и лестницы, Виид мог понять ориентировочное устройство крепости. Благодаря своей работе в скульптурной отрасли, он мог понимать саму структуру здания.

- Господин, я хочу поблагодарить Вас за честь видеть Вас лично. Я усердно старался выполнить все Ваши приказы.

Поскольку Виид был в ранге всего лишь Рыцаря Смерти, он без колебаний начал подлизываться к Бэрекену.

- Я слышал, что ты позаботился о тех раздражающих монстрах.

- Это меньшее, что я мог сделать для своего господина.

- Бессмертному Легиону нужно больше такой талантливой и способной нежити, как ты. Однако, твоё тело Рыцаря Смерти слишком слабое, а потому я дам тебе новое.

Бэрекен начал читать заклинание. Виид почувствовал, как тьма проходит сквозь него, и что-то сдавливает его легкие, однако остался стоять на месте.

- Ты вернулся в мир живых. В черный и прогнивший мир, единственным законом которого является вечная тьма. Восстание Нежити!

Из тела Виида начал сочиться черный дым, но уже спустя несколько секунд его физические способности изменились, а сам он стал более мускулистым. Ноги стали длиннее, а руки крепче. Виид стал выше на сорок сантиметров, а телосложением стал напоминать варвара.

- Бэрекен Деморф использовал заклинание призыва нежити, чтобы преобразовать Вас в Рыцаря Возмездия.

Заклинание увеличило все ваши боевые способности на 15%.

Теперь Вы можете носить костяную броню с отличной защитой.

Все продвинутые боевые навыки поднялись как минимум на два уровня.

Противники, пораженные черной магией, будут подвергнуты вечным мукам и агонии.

Статус был изменен на «Рыцарь Возмездия».

В настоящее время Вы пребываете под непосредственным руководством Бэрекена.

Теперь у Вас есть право командовать большим количеством нежити.

Финальная стадия развития боевой нежити - Рыцарь Возмездия.

Сильнее были лишь Рыцари Бездны, рожденные в бездне отчаяния. Но эта категория нежити была настолько редка и сильна, что могла потягаться с такими абсолютными монстрами, как драконы. По крайней мере, так гласили легенды Бэрекена.

Тем не менее, Рыцари Бездны не могли быть призваны некромантами, а рождались на свет лишь при соблюдении определенных условий. И на данный момент об этих существах на Версальском Континенте были только легенды.

- Защити крепость. Отрази контратаку эльфов.

- «Уничтожение армии эльфов».

Лесные эльфы и Королева Фей неожиданно напали на Бессмертный Легион.

Стрелы, наполненные силой духов, могут полностью уничтожить нежить.

Вам необходимо полностью остановить их армию и вселить в их сердце ужас перед нежитью.

Поскольку Вы проявили особые способности во время прошлого задания, Бэрекен предоставил Вам нежити в два раза больше положенного.

Уровень сложности: А.

Ограничения:

Только для нежити.

Бэрекен дал ему задание!

Теперь он был непосредственным командиром у нежити, максимальное количество которой, впрочем как и качество, существенно увеличилось. Виид мог лично вести в бой армию Бессмертного Легиона. А так как будучи Рыцарем Смерти он показал высокую эффективность, под его начало было передано еще больше мертвецов.

«Я должен позаботиться здесь обо всех, кто может сражаться»

Вместо того, чтобы думать об убийстве Королевы Фей, Виид разрабатывал план того, как прикончить Бэрекена. Убой эльфов и гномов никак не помог бы ему в этом деле, поскольку первоочередной задачей для него была реализация мятежа в стане Бессмертного Легиона.

Виид решил покончить с Бэрекеном и его армией.

«На улице у меня шансов мало»

Независимо от того, восстановит Бэрекен свои силы или нет, он вряд ли изменит свои планы по стиранию с лица земли Моры. Таким образом, единственный вопрос заключался в том, как избавиться от Бэрекена теперь, когда он сам получил власть над нежитью Бессмертного Легиона.

Одолеть нежить за пределами крепости было бы слишком трудно. Но, добраться до Бэрекена, не разделавшись с ордами мертвецов – тоже было невозможно. А значит, у Виида оставался всего один вариант – стать Рыцарем Бездны, избавиться от преданной Бэрекену нежити здесь, в крепости и, наконец, сразить самого лича.

«Мора не может послать сюда какие-либо войска...»

Бэрекен был владыкой нежити и всегда мог увеличить количество своих подданных. А значит, он только обрадовался бы, если бы к его землям пришла хлипкая человеческая армия. Кроме того, Виид не хотел рисковать оживленными скульптурами.

«Это выглядело бы так, словно я накрыл ему стол в ресторане с отменными блюдами из мяса, рыбы, крабов, морских ушек, с салатом и супом!»

Риск того, что армия Бэрекена лишь увеличится после такого – был слишком велик. Что касается оживленных скульптур – то вступать в бой против полчищ нежити было ещё опаснее.

«Значит, охота на Бэрекена...»

Трансформировавшись в более высокоранговую нежить, Виид сразу же вышел за пределы крепости. Он ходил по округе, проверяя наличие других сильных мертвецов.

- Кхгель-гель-гель. Мы с нетерпением ждем Рыцаря Возмездия, созданного Бэрекеном.

- Ничто нас не остановит. Даже эльфы.

- Киль-киль-киль, здесь так давно не ступала нога человека.

У крепости располагалась бдительная охрана, целью которой было обнаружение противника. Нежить охраняла крепость 24 часа в сутки. Если бы она не была под наблюдением круглые сутки, то Виид наверняка смог бы найти какую-нибудь лазейку, так как крепость сама по себе была старой.

«Можно использовать затишье и внезапно напасть»

Всё-таки вопрос проникновения внутрь крепости не был самым проблематичным и легко решался во время смены караула. А пока Бэрекен будет занят эльфами, варварами, феями и гномами - можно было атаковать его из какого-нибудь укрытия в подвале.

Поскольку миссия Бэрекена заключалась в том, чтобы разобраться с армией противника, Виид мог свободно покидать крепость и тайно охотиться. Сама же крепость просто кишела нежитью, и для того, чтобы справиться с Бэрекемом, нужно было совладать сначала с ней.

«Ну а кроме меня, нужна еще по крайней мере сотня других высокоуровневых игроков, чтобы убить его»

Однако, провести такую толпу людей в крепость для нападения на Бэрекена было попросту невозможно.

Но затем он услышал разговор в чате Гильдии Пустынных Странников.

Сабрина: - Еще один этаж и босс.

Эдвин: - Это скрытое подземелье и правда сложное. Ну, в любом случае, уже почти конец.

Фин: - Я уже не прочь передохнуть.

Герман: - Надеюсь, мы сможем найти здесь какой-нибудь стоящий металл...

Виид вступил в необычную Гильдию Пустынных Странников, которые наслаждались исключительно охотой на монстров. Сама по себе эта гильдия была небольшой и эксцентричной, но каждый её участник был высокого уровня. В совокупности они представляли собой сочетание самых разнообразных профессий, собранных в одну команду для эффективной охоты.

«Охота на монстра класса босс...»

В вопросах крупномасштабной охоты, они были очень влиятельной группой людей. Но поскольку сейчас они были уже заняты своим собственным заданием, Виид не мог заручиться их помощью.

Немного поразмыслив, Виид отправил шепот Пэйлу.

Виид: - Пэйл-ним, не хочешь немного поохотиться?

Пэйл: - Конечно, а где ты?

Ответ пришел довольно быстро. Товарищи Виида переживали за него, поскольку недавно он

был убит Гильдией Гермес.

Однако, хоть Виид и вынашивал грандиозный план мести, сейчас он должен был оставаться спокойным и уделить внимание своим друзьям.

Виид: - Я на базе Бессмертного Легиона.

Пэйл: - Принято, уже выдвигаемся. На какого монстра ты хочешь поохотиться?

Виид: - На Бэрекена...

Пэйл: - Что? Этот монстр... Ты имеешь ввиду лича Бэрекена Деморфа?

Пэйл слышал о Бессмертном Легионе, ныне возглавляемом Бэрекенем. Впрочем, мало кто о нём не слышал, особенно среди северян, которые подверглись нападению двух волн нежити.

Легендарный монстр!

Он был абсолютно на другом уровне по сравнению с теми монстрами класса босс, с которыми они обычно сталкивались в подземельях.

Пэйл: - Разве людям вообще под силу убить такого монстра?

Виид: - Вот мы и попробуем.

Пэйл: - Минутку, пожалуйста. Тут один из МЕЧей.

Вскоре Виид получил шепот от 3-го МЕЧа.

3-ий МЕЧ: - Виид, я слышал, что ты хочешь убить Бэрекена, да?

Виид: - Да, есть такой план.

3-ий МЕЧ: - И почему ты не сказал нам раньше?

3-ий МЕЧ был слегка расстроен тем, что Виид не обратился к ним в первую очередь.

3-ий МЕЧ: - Ладно. Собираемся сейчас?

Виид: - Прямо сейчас слишком опасно.

3-ий МЕЧ: - Опасность - не всегда плохо. Там много монстров?

Виид: - Да, здесь хватает сильных монстров. А еще есть три дракона.

3-ий МЕЧ: - Драконы? Я не могу это пропустить.

Виид: - Что насчет других?

3-ий МЕЧ: - Подожди, сейчас спрошу.

3-ий МЕЧ попросил 5-го МЕЧа узнать у остальных пятисот МЕЧей согласны ли они на это приключение.

- Я не собираюсь пропускать охоту на Бэрекена.

- ...

- Как правило, такие рейды достаточно опасны. Если что-то пойдет не так - ты умрешь, и кроме костей от тебя ничего не останется. А когда это произойдет - ты превратишься в нежить. К тому же, там три дракона.

- ...

- Ты вообще слышал что такое Бессмертный Легион? Это орда нежити, против которой тебе предстоит сражаться.

Несмотря на все предостережения старших, МЕЧи прямо-таки чесались от желания воевать.

3-ий МЕЧ: - Так когда нам выходить?

Виид: - Я не смогу вас встретить лично. Все подробности расскажу чуть позже через Пэйланима.

3-ий МЕЧ: - Хорошо.

Пэйл обладал хорошим зрением и мог указать им путь. В определении маршрутов он был не настолько хорош, как настоящий авантюрист, однако всё равно имел хоть какой-то опыт в чтении карт и смог бы легко найти месторасположение Бессмертного Легиона.

«МЕЧи должны зайти вот отсюда...»

Если МЕЧи сумеют проникнуть в крепость, их единственной задачей станет борьба с нежитью.

Хоть Бессмертный Легион и силён, но если битва будет идти в ограниченном пространстве, а не на широком поле, то смогут извлечь определенную выгоду.

МЕЧи придут в любое место, чтобы сражаться вместе с Виидом!

«А еще мне нужны жрецы и паладины...»

Одной только Ирен в роли жреца будет недостаточно.

К сожалению, Пустынные Странники сейчас были заняты собственной охотой, а других посторонних людей, не имеющих отношения к Море, Виид привлекать не хотел, так что решил послать шепот Манауэ.

Виид: - Я собираюсь поохотиться на Бэрекена. Есть какие-нибудь жрецы или паладины, которые могут помочь?

Он задал этот вопрос именно Манауэ, поскольку тот постоянно крутился на центральных площадях Моря и в силу своей профессии был знаком со многими людьми.

Манауэ: - Сколько жрецов и паладинов тебе нужно?

Виид: - Чем больше, тем лучше.

Манауэ: - Хорошо, тогда я с тобой свяжусь, когда их найду.

Манауэ сразу же отправился на одну из площадей Моры, чтобы спросить у знакомых жрецов о том, не хотят ли они присоединиться к охоте Виида на Бэрекена.

- Да, конечно.

- Когда и куда нужно идти?

Игроки, пришедшие сюда с Центрального Континента, тоже хотели испытать – каково это совместное приключение с Виидом.

- Охота на Бэрекена, говорите? Должно быть у него есть какой-то план.

- Бэрекен просто убьет вас.

- Но ведь там же будет Виид. Я согласен, но при условии, что буду отвечать только за лечение.

Замысел Виида по убийству Бэрекена становился всё более известным.

- Раз ты старшая жрица Церкви Фрей, скажи мне, могу я тоже пойти?

- Я не буду ограничивать тебя, сестренка.

- Тогда давай встретимся в 06:00 утра у виноградников возле большого дерева.

- До встречи.

Помимо этого, Манауэ лично связался со жрецами, которых хорошо знал.

- Брат, Виид-ним собирается охотиться на Бэрекена...

- Тогда я безоговорочно присоединяюсь. Виид из Моры является Богом Войны. Как я могу упустить такую возможность?

- Хорошо, если ты готов – подходи к шести утра к виноградникам. Сбор там.

- Хорошо, буду точно в назначенное время.

Жрецы, которым он предлагал присоединиться, видели в этом уникальную возможность. Кроме того, Манауэ подбирал только проверенных и умелых людей.

- Вы слышали, что Виид-ним собирается охотиться на Бэрекена?

- В самом деле?

- Мы тут пытаемся собрать жрецов и паладинов.

- Моя профессия как раз паладин. Даже если там опасно, могу я тоже пойти?

- Да, пойдём со мной.

Паладины начали распространять новости по всей округе.

- Виид-ним собирается пойти убить Бэрекена.

- Две минуты и я готов.

Манауэ приглашал только тех людей, которых знал лично, но в течение часа набралось более двух сотен желающих.

Новость разошлась и по Культуре Травяной Каши. Вторая по величине группа, расположившаяся в Море и насчитывающая 800,000 игроков! Хотя большинство из них были обычными новичками, но встречались и высокоуровневые игроки, которые охотились и путешествовали по северу.

- Виид собирается на охоту и вербует жрецов и паладинов.

- Возможно, люди нашего уровня подготовки смогут оказаться полезными?

На следующий день у виноградников собралась группа Пэйла, МЕЧи, и еще целая толпа из 330 жрецов и 223 паладинов. Виид был настолько знаменит, что одна только фраза «охота на Бэрекена» заставила всех этих людей побросать свои дела и прийти к обусловленному месту.

- Манауэ-ним, что нам делать со всеми этими людьми?

- Откуда мне знать? Я позвал только четырнадцать из них...

Старшие жрецы и паладины Моря собрались охотиться на Бэрекена. Все они отчаянно хотели пойти на совместную охоту с Виидом.

Пэйлу оставалось только вздохнуть.

- Разгонять всех этих людей будет слишком долго, да и выглядеть это будет некрасиво. Мы не должны быть похожи на Гильдию Гермес.

- Ну что ж, выдвигаемся!

МЕЧи, паладины и жрецы запрыгнули на своих быков и отправились в путь. Их целью была крепость Бессмертного Легиона.

Виид обходил крепость, осматриваясь по сторонам.

«Во многих местах идёт ремонт!»

Большая часть крепости была ограждена высокими и толстыми стенами. Однако некоторые её места были разрушены временем, и в них мог укрыться потенциальный противник, так что на их починку стекалось бесчисленное количество нежити.

«Эльфы собираются атаковать...»

Днём нежить была слабее. Эльфы, зная это, могли проводить молниеносные наскоки и скрываться, словно ветер. Пока Бессмертный Легион мобилизовал свои ряды, то эльфов уже и след простывал. А если нежить решала преследовать их, то могла попасть в засаду, организованную гномами и варварами!

Правда, черная магия Бэрекена возрождала их и вновь отправляла в бой.

«Сражаться с эльфами - последнее, чего я хочу»

Виид думал об эльфах, как о грозных противниках. Даже если они были не самого высокого уровня, за ними было тяжело гоняться даже на лошадях. Эльфы стреляли из луков и словно призраки скрывались в кронах деревьев. Лучше уж сражаться против такой же нежити, хоть это тоже отнюдь не легко.

Кроме того, эльфы и феи обладали высокой Близостью к природе, что тоже усложняло ведение боя против них.

«Есть цель получше, чем эти эльфы»

По его мнению, существовала еще одна превосходная мишень, которая была ближе и могла принести больше опыта и трофеев.

«Разве где-то неподалеку не были все эти маги, рейнджеры и паладины? Пришло время для мести!»

Дженна, Отем, Хэриан, Грузед, Варенна и еще 30 других некромантов решили не присоединяться к Гильдии Гермес.

- Пошли прочь из нашего каньона!

Однако, кроме слов, они ничего не могли сделать и были вынуждены смотреть, как маги и рейнджеры готовятся нанести удар. Вскоре началась атака, которая убила их всех до единого. Они не захотели вступать в Гильдию Гермес и теперь чувствовали боль каждой клеточкой своего тела.

В общей сложности Гильдией Гермес было убито 34 некроманта. Перед тем, как умереть, все они усердно качались в каньоне и поднимали свои уровни.

- Черт возьми. Вот же мерзкие ублюдки, - ругнулся Отем. Остальные некроманты были с ним полностью согласны.

- Как они могли так поступить с нами?

Первоначально, получив задание от Бессмертного Легиона, они думали, что это хороший шанс поднять свои навыки. Но когда Виид себя раскрыл, Гильдия Гермес попыталась заставить их присоединиться к ним.

- Нет никакого смысла вступать в Гильдию Гермес, поскольку они нас даже за людей считать не будут.

Ничего не изменилось бы, даже если бы они вступили в Гильдию. Их продолжали бы ограничивать в охоте, ведь весь Центральный Континент считался собственностью Гильдии Гермес. Хэриан надоело постоянно бояться их, и она решила высказаться:

- Я предпочла бы умереть в бою, чем сидеть, сложа руки.

Там, возле монастыря, они не смогли убить ни одного противника, но еще сильнее их расстраивала потеря вещей после смерти.

Некроманты переглянулись между собой.

- Ну, что думаете? Пойдем воевать?

- Сражение?

- Я хочу заставить их трястись от страха.

Они хотели показать Гильдии Гермес всё могущество некромантов, однако это было им не под силу.

Подобное выглядело как попытка разбить камень яйцом, где яйцом были они, а Гильдия Гермес - целой скалой.

Они хотели вновь сразиться со своей нежитью, и на этот раз встретить своего противника во всеоружии. Но основной недостаток заключался в том, что некромантам требуется время для призыва мертвецов. Им нужно много трупов, а для этого необходимо много охотиться. Даже если они нападут на Гильдию Гермес, их просто сметут. И вместо того, чтобы нанести своему врагу какой-нибудь ощутимый урон, их атаку наверняка даже не почувствуют.

И тут Марей рассмеялся и произнес:

- Просто подождите и всё будет в порядке.

Поскольку Марей был довольно известным человеком, некроманты с надеждой спросили у него:

- У Вас какое-то задание?

- Я уверен, что хорошие новости не заставят себя ждать.

Множество игроков побывало в различных передрягах. Но не было никого, кто мог бы перехитрить Вииду. В обмане ему не было равных!

О таких вещах как примирение, прощение или толерантность он позабыл еще со времен начальной школы. Но о мести он не забывал никогда. Как долго бы Вииду не пришлось ждать, он всегда возвращал должок сторицей.

Глава 2: Столкновение с Гильдией Гермес.

Виид организовал войска Бессмертного Легиона. Скелеты, собравшиеся перед ним, были наслышаны о его репутации! Обладая почетным титулом «Великий Командир Нежити», задача по сбору нежити становилась проще пареной репы.

Виид просто шел и говорил всем встречающимся мертвецам:

- Иди за мной.

- Да, господин.

- К Вам присоединились Рыцари Смерти.

- Пойдем воевать.

- Я слышал, что Бэрекен глубоко доверяет Вам, так что я хочу принять самую активную роль в предстоящем сражении.

- К Вам присоединились Рыцари Возмездия.

- Хватит прохлаждаться. Пора идти в бой.

- Мы ждали этого момента.

- К Вам присоединились Гвардейцы Бэрекена.

Как только статус Виида преобразился до непосредственного подчиненного Бэрекена, он получил возможность легко вербовать любых рыцарей.

Он собрал под своё начало столько Рыцарей Смерти и Рыцарей Возмездия, сколько смог, и выглядели они действительно мощной силой.

- Нужно набрать в этом месте как можно больше войск. Это повысит мои шансы на успех.

Виид объединил под своё командование максимально доступное количество мертвецов. Опытные некроманты и некоторые Рыцари Возмездия могли управлять и большим количеством нежити, так что для того, чтобы справиться с раздражающей Гильдией Гермес, ему необходимо было задействовать максимум своих ресурсов.

Согласно полученному приказу, он должен был использовать нежить для борьбы с альянсом эльфов и варваров. А так как он действовал вопреки воле Бэрекена, то рисковал утратить свою репутацию и доверие в рядах Бессмертного Легиона.

- В любом случае, я должен положить конец Бэрекену...

Помимо всего прочего, Виид строил коварные планы по предательству Бессмертного Легиона. Однако сейчас он организовал отряд из более чем 700 элитных рыцарей-нежити.

Помимо этих основных сил, был еще и целый ассортимент низкоранговых призраков и прочей нежити.

- Не думаю, что у них неограниченное количество стрел.

Призраки были лучшим вариантом для нападения, когда стрелы и мана противников были на исходе. Помимо магии, которая могла нанести им урон, требовалось еще и неисчислимое количество серебряных стрел, которые были довольно таки ограниченным ресурсом.

Виид сумел поднять своё Кузнечное Ремесло до среднего уровня, однако на Версальском Континенте не так уж и часто встречались игроки с развитыми ремесленными навыками.

- Они никогда не поймут настоящую ценность Кузнечного Ремесла.

Для людей, имеющих легкий доступ к любому вооружению, не было никакой необходимости утруждать себя прокачкой этого трудоемкого навыка!

- Вперёд!

Виид собрал свои войска и повел их сражаться против рыцарей, магов и рейнджеров. Марей предполагал, что он так поступит, и это оказалось правдой.

В последний раз между ними завязалась лишь небольшая стычка, но сейчас должна была начаться полноценная война.

Воодушевленные своей прошлой победой, Полон и его войска готовились к обороне на подходящем для этой цели склоне холма.

- Его нежить будет нас атаковать вот отсюда.

- Там Рыцари Смерти, Рыцари Возмездия и кто-то еще. В целом, его войско достаточно мощное.

- Да уж, там просто бессчетное количество рыцарей. Даже в армии я столько не видел.

Однако Гильдия Гермес имела свой взгляд на ситуацию. Виид бросился на них, горя нетерпением и жадной мести. А значит, они могли убить его еще раз...

Глядя на всё это, как на обычную игру, игроки Гильдии Гермес считали, что они находятся в более выгодном положении.

- Даже если у него десять тысяч рыцарей, мы просто разорвем их на клочки с помощью наших стрел и магии.

- Они вошли в радиус поражения!

В ожидании наступления нежити, игроки облизнули свои обветрившиеся губы. Они должны были показать свою силу, затмив небо стрелами и заклинаниями.

Магия была очень мощным средством в бою и от её эффективности порой зависел исход всего боя.

Виид знал, насколько хлопотно иметь дело с магами. Даже некоторые высокоранговые Рыцари Возмездия порядком нервничали.

- Огонь!

Как только противник оказался в радиусе поражения, лучники произвели первый залп. Маги же, в свою очередь, активировали заготовленные заклинания.

Серебряные стрелы и огненные шары волной устремились к нежити. Однако Виид не стал приказывать своим подчиненным бежать что есть мочи вперед.

- Все назад.

Вместо этого, Виид скомандовал нежити быстро отступить.

Поскольку большая часть его подразделения была укомплектована рыцарями и призраками, общая мобильность находилась на превосходном уровне.

Когда первая атака Гильдии Гермес достигла цели, это место буквально взорвалось от шквала магии, а затем было утыкано серебряными стрелами. Однако большинство мертвецов уже успело выйти из смертоносной зоны и выжило.

Когда войска Виида оказались на безопасном расстоянии, он остановил их и стал ждать. Затем он вновь развернул их в походное положение и приказал наступать.

- Они вот-вот опять окажутся в зоне досягаемости... Огонь!

На этот раз магам и рейнджерам необходимо было рассредоточить огонь по куда большей площади, так как Виид решил растянуть атакующую цепь.

- Рейнджеры - держите центр. Маги - сосредоточьтесь на флангах.

Сконцентрированный удар дальнобойных подразделений был невероятно мощным, но теперь им пришлось равномерно его распределять.

Их огневая мощь просто зашкаливала, так что решение Виида отступить и избежать удара было правильным. Поскольку на этот раз урон был рассеян по области, то, учитывая скорость восстановления Здоровья нежити, ранено было всего 90 мертвецов.

- Ураааа!

- Не позволяйте нежити приблизиться!

Боевой дух магов и рейнджеров существенно попрос. Если бы враг подошел ближе - то понёс бы значительно больший ущерб. Несмотря на всю свою мобильность, рыцари, оказываясь в радиусе поражения, спустя несколько попаданий падали замертво.

Таким образом, подобная ситуация повторилась четыре раза. Виид подводил нежить и отступал, чтобы выудить у лучников все их запасы серебряных стрел.

Когда же атаки ослабевали и в их сторону летело достаточно скромное количество стрел, он и вовсе приказывал им стоять на месте и не шевелиться. Благодаря Ауре Смерти Бэрекена Деморфа, нежить обладала повышенным сопротивлением к магическим атакам и увеличенную регенерацию здоровья.

- Смотрите сколько их. Обязательно соберите все до единой.

Призраки получили наряд по сбору серебряных стрел, которые впоследствии он мог продать. Таким образом он собирался окупить свои потери в тех злополучных катакомбах.

- Ла-ла-ла, - Виид напевал веселенькую мелодию, радуясь подобранным серебряным стрелам, - Если сражение будет продолжаться в том же духе, я думаю, что разбогатею на несколько десятков тысяч золотых.

Для него не имело никакого значения, что в ходе этого процесса погибала нежить.

На следующий день Виид вернулся, набрав новой нежити.

Этот бой не сильно отличался от предыдущего и нежить понесла ощутимые потери. К сожалению, это приводило к падению Боевого Духа мертвецов. Воодушевленный противник всегда обладает чуть большей силой атаки, нежели подавленный. Но Виид принял это, как неизбежность.

Время, затрачиваемое на подбор новых отрядов рыцарей у цитадели, постепенно увеличивалось.

- Этот Рыцарь Возмездия еще птенец. Без нас нежить может даже не надеяться на какие-то серьезные достижения.

Драконы, наблюдая за происходящим, посмеивались с него. Они ощущали свою значимость.

Тем временем, Полон и Гильдия Гермес уже сутки вели оборону своего склона. Это место отлично подходило для ведения оборонительного боя, к тому же предоставляло им неплохую подвижность. Их единственной целью было убийство Виида. А даже если бы им это не удалось, то второстепенной задачей являлось максимальное вмешательство в деятельность Виида и препятствие ему в успешном прохождении задания.

- Кажется, сегодня он вернулся с еще большим количеством нежити.

Так как в первый день Гильдия Гермес потратила большую часть своих серебряных стрел, она решила сменить тактику.

- Уничтожьте этих рыцарей с помощью магии!

Вместо того, чтобы тратить серебряные стрелы, они решили зачаровывать обычные. С помощью божественных заклинаний, благословлений и прочей магии, они начали новую охоту на рыцарей-нежить.

Игроки Гильдии Гермес были уверены, что им под силу убить Виида и одержать победу.

- В атаку!

- Сокрушим их всех!

Свою доблесть решили продемонстрировать и рыцари Империи Хэйвен. Они не останавливались, даже если получали десяток ударов подряд. Под прикрытием магии, они наносили впечатляющее количество урона. Это рыцарское подразделение было известно как одно из десяти лучших. Уровень каждого бойца в нём превышал 380-ый, и все они были экипированы в лучшее обмундирование.

Будучи верхом, рыцари атаковали с удвоенной мощностью, а благодаря своей удивительной скорости и разрушительной силе, они могли уничтожить практически любого своего противника.

- Виид - всего лишь один человек, к тому же по сравнению с остальной нежитью он медленно двигается. Вперед, убить его!

- Урааааа!

Рыцарская атака была опасна для Виида. Тем не менее, убежать от них он не собирался, поскольку его навыки верховой езды намного уступали умелым всадникам из Гильдии Гермес.

- Я должен выиграть этот бой.

Виид приказал Рыцарям Возмездия остановить надвигающихся рыцарей Империи Хэйвен.

Мощь приведенных сюда мертвецов была значительной. Хоть рыцари Центрального Континента и прошли через многочисленные сражения, обучившись ведению боя как против других рыцарей, так и против магов с лучниками, - на данный момент их противниками было 9,800 единиц нежити, среди которых часто попадались Рыцари Смерти.

Другими словами, в такой большой потасовке легко было нанести урон любому, даже самому опытному воину.

- Так, теперь вы. Сосредоточьтесь на атаке и убийстве всего одного человека. Ваша цель находится вон там, глубоко в тылу врага. Вы не должны больше ни о ком заботиться, кроме него. Курс держать строго на цель.

- Как прикажете.

Виид держался позади и всю пользу использовал своими возможностями по управлению нежитью.

Он не собирался подставляться под шквал магии и сосредоточился на командовании своей армией, численность которой быстро сокращалась. Из-за его приказа прорываться вперед прямо сквозь стрелы и магию, в этой битве погибло уже 27 высокоранговых рыцарей. Одна из особенностей рыцарского класса заключалась в том, что они практически никак не могли помочь своим союзникам, которые упали с лошадей во время атаки.

Однако, в ходе битвы Виид старался минимизировать полученный урон таким образом, чтобы магические взрывы не сильно вредили нежити, а Рыцари Смерти могли продолжать наступление.

- Прибыль достаточно хороша.

Он подобрал внушительное количество доспехов и оружия, которыми были экипированы вражеские рыцари. Прямо как в начальной школе, когда учитель ругал невинного ребенка, а не ябеду!

- Люди довели нас до предела. Даже представить не могу, что скажет великий Бэрекен Деморф, когда узнает об этом. Не оставляйте никого в живых! В бой! - Виид использовал Рёв Льва, чтобы направить всю собранную нежить в атаку.

- Эти люди должны быть устранены.

- Я сражаюсь за Бэрекена Деморфа.

Рыцари Смерти и Рыцари Возмездия продолжали штурмовать склон. Но армия Полона вновь отбила их атаку.

Из-за нескольких поражений подряд, репутация Виида в Бессмертном Легионе значительно ухудшилась.

- Ты слышал? Нежить снова отступила.

- Да, всё это из-за одного некомпетентного Рыцаря Возмездия. Он не может позаботиться даже о нескольких жалких людишках. Он начисто лишён гордости.

Виид не старался беречь свои войска. Он просто возвращался и набирал еще больше нежити. Исходная задача по сражению с армией эльфов и гномов была бы хороша, если бы с ним пошел Бэрекен или драконы. Стать Рыцарем Дракона - вот по-настоящему захватывающие ощущения. Подобного на Версальском Континенте еще не случилось.

Виид мог себе только представить, насколько впечатляюще было бы восседать верхом на драконе и вести в бой армию нежити, сжигая на своём пути деревни и уничтожая города.

- Всё было бы хорошо, если бы мы не были так близко от Моры...

К сожалению, ближайшим крупным городом была Мора.

Хотя все это будет неважно, когда он предаст Бэрекена. Именно для этого он так старательно пускал нежить в расход.

- Как хорошо, что здесь так много серебра. Скелеты, которых я вызвал, были убиты! Пустая трата маны. Могли бы хоть убить пару рыцарей, прежде чем помереть!

За попытку помешать выполнению его задания, Виид решил отплатить им сторицей!

- Одна серебряная стрела, две серебряные стрелы...

Виид собирал их, чтобы затем переплавить в серебряные слитки. По мере того, как серебро накапливалось, он смеялся всё радостнее.

- Кэль-кэль-кэль, это лучшее место для охоты.

Полону и Гильдии Гермес никак не удавалось убить Виида.

- Мы не можем совершать ошибки, когда речь идет о поимке Виида... Он убегает в тот самый момент, как попадает на глаза.

- Мы должны воспользоваться дальними атаками рейнджеров и магов. Чтобы загнать его в угол, мы должны изменить стратегию.

Виид же просто смотрел за битвой со стороны, а затем возвращался в лагерь Бессмертного Легиона, где единственной его целью было набрать как можно больше рыцарей.

Хоть Полон и возглавлял авангард, он не мог помешать нежити ретироваться. С каждой новой атакой под его началом оставалось всё меньше рыцарей, в то время как Виид постоянно приходил с новой армией. Это было равносильно тому, когда у тебя самый скудный обед из всех в детском саду!

- Кэль-кэль-кэль-кэль!

Виид провоцировал своих врагов, показывая им вагончик, доверху заполненный серебром. Он намеренно приказал нежити снизить скорость подбора серебряных стрел. Иногда нежить даже пританцовывала и прохаживалась лунной походкой. Виид был самым отъявленным из всех негодяев, которых только показывали по телевизору или в кино. Тем не менее, зрители продолжали смотреть за приключениями Виида и поддерживать его.

- Это плохая ситуация.

По мере продолжения этой так называемой войны, в армии Полона продолжали расти потери. Все подчиненные ему рыцари были опытными, а игроки - высокоуровневыми, но он по-прежнему терял одного за другим.

Поскольку в его армии было больше НПС, нежели игроков, личный состав таял еще быстрее. Даже знаменитые рыцари самого Полона не выдерживали такого натиска.

- Наша задача заключается в том, чтобы прикончить именно Виида. Таким образом, лучшим вариантом будет внезапное нападение.

Полон: - Нет смысла оставаться здесь. В этой ситуации Виид не позволит себя убить, и при каждой нашей попытке будет отступать.

Полон отправил сообщение по специальному каналу связи Гильдии Гермес. Он запрашивал немедленное подкрепление в виде усиленного магического подразделения. Однако без нового приказа от лидеров Гильдии, они не могли ступить и шагу.

Лефей: - Удержание этой территории имеет очень важное значение. Вы же завербовали некромантов, к тому же огромное количество людей наблюдает за происходящим по телевизору. Как вы до сих пор не можете справиться с Виидом? Не покидать позицию, пока не добьетесь успеха.

Полон: - Перед нами расстилается равнина. Даже для магии и стрел здесь слишком большие расстояния. Подобный приказ не сулит ничего хорошего. У нас попросту закончатся силы.

Лефей: – Я приказываю вам оставаться и продолжать препятствовать заданию Виида.

Гильдия Гермес больше не заботилась о том, чтобы прервать задание Виида. Для них было достаточно просто удерживать его на месте.

– Странно, что они не избегают боя.

Виид продолжал неумолимо атаковать войска Гильдии Гермес с помощью своей нежити. В то же время из Моры прибыла группа Пэйла и МЕЧей для охоты на Бэрекена. Когда они услышали новость о бесконечном сражении, они тут же примчались на своих быках.

– Кхем-кхем, ну вот мы и здесь.

3-ий МЕЧ спрыгнул со своего быка и посмотрел на подразделение лучников Полона.

– Ещё не закончили?

– О, эти, наверное, – наша доля.

С тех пор как Полон ушел в глухую оборону, он стал нести еще большие потери. Как только нежить подходила достаточно близко, они заливали её потоком магии и стрел, однако даже это не гарантировало им отсутствие раненных и убитых.

За время сражения из двухсот рыцарей в живых осталось 127. А тысяча магов и лучников потеряла уже 130 единиц своего состава. Кроме того, еще 73 бойца Полона были тяжело ранены. Те самые могучие рыцари Королевства Хэйвен, которым по силам было захватить даже замок, сейчас находились в действительно печальном состоянии. По сравнению с ними, нежить Виида была цела и невредима.

МЕЧи слезли со своих быков и достали продукты.

– Виид, я проголодался. Как насчет запечь немного мяса?

Восхитительное, тающее во рту, запечённое мясо. МЕЧи принесли из Моры все необходимые ингредиенты. Пусть даже сейчас был самый разгар сражения с Гильдией Гермес, им было всё равно, ведь они хотели есть!

Когда Виид закончил делать маринад, МЕЧи передали ему своё оружие и броню.

– Оно слегка изнашивалось.

– Я только что вернулся из океана. Ты сможешь починить её?

МЕЧи сняли свои почерневшие доспехи, у которых оставалось уже меньше 20 единиц прочности.

– Так как они всё ещё целые, это будет не так сложно.

Виид отремонтировал доспехи, после чего закрепил на земле точило.

– Здравствуй. А тебе идёт облик Рыцаря Возмездия.

- Давно не виделись, Беллот.

Тем временем Пэйл осторожно провёл разведку позиций Полона, после чего вернулся.

- Кхм-кхм, рейнджеры из Гильдии Гермес... Они не будут большой проблемой. Кстати, сегодня с нами Мейрон.

- О, правда?

- Да, а почему бы и нет?

Мейрон каждый день была занята, поэтому для такого важного события, как охота на Бэрекена Деморфа, решила взять выходной.

Жрецы и паладины, пришедшие из Моры, с восхищением наблюдали за Виидом, который, как ни в чем не бывало, беседовал со своими товарищами.

«В такое время...! Как они могут быть такими расслабленными перед столь серьезным боем?!»

«Они совсем не боятся Гильдию Гермес?»

Пока Виид натачивал оружие, они решили подойти и поздороваться.

- Здравствуйте.

- Приятно познакомиться.

Высокоуровневые жрецы и паладины! Им было не под силу прочесть выражение лица Рыцаря Возмездия Виида, который уже начал прокручивать в своей голове планы по эксплуатации этих людей.

- У вас есть всё, что нужно?

- А?

- Хотите заключить сделку?

В его рюкзаке покоились все виды трофеев и ржавого оружия в частности. Например, булавы для жрецов, которые усиливали их профильные характеристики и могли хорошо помочь в борьбе против нежити.

Сам же Виид продолжал активно посылать нежить на войско Полона.

- Кто они?

- Коллеги Виида?

- Понятия не имею, зачем они тут. Разве они пришли не для того, чтобы помочь Вииду напасть на нас?

Из аналитических сводок, которые они имели на Виида, следовало, что в основном он действовал один, либо в компании нескольких друзей. Тем не менее, сейчас возле него насчитывалось более 1,000 жрецов, паладинов и МЕЧей.

Виид не относился к тому типу людей, которые просят помощи для личной мести. Однако Полон в жизнь бы не подумал, что Рыцарь Возмездия Виид позвал всех этих людей из Моры для охоты на Бэрекена.

- Мы в беде.

Полон и другие игроки Гильдии Гермес не могли поверить своим глазам.

Каждая активная тема на форуме так или иначе была связана с битвой между Виидом и Гильдией Гермес.

- Яркая звезда, известная как Виид, спустилась с небес.

- Но разве Гильдия Гермес не сильнейшая на всём Версальском Континенте?

Однако раз за разом Виид представал перед войском Полона и общественное мнение начало меняться.

- Истинные способности Виида.

- На Гильдию Гермес, наконец таки, нашли управу.

- Маги и лучники Полона, даже его гордость – рыцари, не могут устоять под натиском нежити.

- Есть ли вообще предел лидерским навыкам Виида?

Во всех случаях, кроме одного, за Гильдией Гермес оставалась безоговорочная победа. Так что число зрителей, болеющих за Виида, было подавляющим. Даже телестанции в каждом бою были вынуждены принимать его сторону, поскольку это поднимало их рейтинги в 2-3 раза больше обычного!

Ведущие комментировали происходящее, натянув на свои лица улыбки.

- Они уже целые сутки просто продолжают сражаться.

- Сейчас очень быстрая реклама... Люди не хотят отрываться от прямой трансляции.

Всё больше людей надеялось, что нежить сумеет нанести поражение армии Полона. Каждый раз, когда кто-то из Гильдии Гермес погибал, публика восторженно аплодировала.

Затем к Вииду прибыло подкрепление, среди которого насчитывалось большое количество жрецов и паладинов, исцеляющие способности которых, наряду с благословлениями, имели бы решающее значение для затяжной войны.

Ведущие живо подхватили новую тему для обсуждения.

- Даже если в Гильдии Гермес одни высокоуровневые игроки, мы не можем игнорировать тот факт, что эти жрецы и паладины тоже облачены в профессиональную экипировку.

- Их обмундирование выглядит слегка изношенным. Повлияет ли это на результаты боя?

- Нежить и божественная сила вступят в конфликт, так что это будет непросто для Виида. При

таких условиях, возможно преимущество всё таки за Гильдией Гермес?

- Окончательный результат мы увидим, когда начнется бой. Но, так или иначе, максимальные шансы на победу, как и всегда, на стороне сильнейшей гильдии.

- Нежить Виида не является игроками, так что ему нет смысла беречь их.

Каждая телестанция имела свою точку зрения. Однако большинство из них считало, что так как Полон обладал более высоким уровнем, значит и преимущество за ним.

Жрецы и паладины из Моры проводили собрание.

- Будем ли мы вступать в бой?

- Я думал, что мы пойдем только на Бэрекена...

Авторитет Гильдии Гермес был еще более ужасен, чем у легендарного монстра. Их вмешательство привело бы к немедленному возмездию и последующим неприятностям. Им было бы слишком трудно тягаться с престижной гильдией, за плечами которой было целое королевство.

- Так или иначе, я люблю приключения Виида. Мы же не зря пришли сюда.

- Да, мы в любом случае должны сражаться. Гильдия Гермес мне никогда не нравилась.

Большинство паладинов начинало играть на Центральном Континенте, так что они лучше чем кто-либо знали о силе Гильдии Гермес. Конечно, когда они решили пойти к Вииду, они не знали, что им доведется сражаться против самой престижной гильдии, которая, к тому же, была широко известна своей жестокостью.

- Мы уже здесь, так что Гильдия Гермес не оставит нас в покое.

- Для нас лучше участвовать в сражении, чем оставаться в одиночестве. Мы должны быть все заодно.

Жрецы и паладины изложили своё решение Вииду.

- Мы будем сражаться.

Игроки показали Вииду свою решимость вступить в бой, однако в этой вдохновляющей атмосфере, словно взятой из фильма, он лишь покачал головой.

- Это будет сложно.

- Ничего страшного. Мы понимаем, что значит быть в невыгодном положении, особенно когда противник - сама Гильдия Гермес...

- Они мои.

- Что?

- Я не собираюсь уступать их казнь. Вы пришли слишком поздно, так что не имеете на них

никаких прав.

Виид оставил жрецов и паладинов, и направился обратно. Он совершенно бесстыдным образом не собирался делиться с ними своей добычей. Это как не послать приглашение на свадьбу другу, с которым вы не общались более пяти лет.

МЕЧи же готовили пищу и получали благословения от Ирен.

В то время, как добровольцы, решившие помочь Вииду, проводили новое экстренное совещание, а телестанции вели прямую трансляцию, Гильдия Гермес оценивала текущую ситуацию при помощи своих кузнецов, которые также наблюдали за происходящим.

Талейкин: – Их броня достаточно дорогая. Её уровень по крайней мере 200-ый.

Полон: – Тогда их можно проигнорировать. Если их уровень в районе 200-ых, то их Соппротивление к магии очень низкое, и мы просто сметем их своими заклинаниями.

Талейкин: – Я не это имел ввиду. Вы должны понять... Они, безусловно, носят экипировку ниже своего истинного уровня. Тем более, она сильно изношена.

Обмундирование МЕЧей нельзя было даже сравнивать с хорошей броней рыцарей Королевства Хэйвен. Некоторые элементы доспехов были изрядно потрепаны, либо вовсе сломаны. Всё что им оставалось, это задаваться вопросом, сколько же времени эти воины носят одну и ту же броню.

Полон: – Тогда, 320-ый?

Талейкин: – Похоже, что ограничения по Ловкости и Силе действительно в районе 320-го, но их мечи выглядят еще серьезнее. По крайней мере, 350-го.

Виид поднимал свои характеристики, создавая скульптуры, в то время как МЕЧи росли благодаря бесстрашной охоте и экстремальной физической подготовке. За исключением некоторых случаев, характеристики большинства МЕЧей были сопоставимы с 350-ым уровнем.

Полон: – 350-ый? Где они только успели так прокачаться?

Сложно было судить МЕЧей лишь по их внешности. Но если присмотреться, в них отчетливо виднелись сильные высокоуровневые игроки.

Таким образом, Виид получил действительно мощное подкрепление, которое, несмотря на лучников и магов, способно было склонить баланс сил в другую сторону.

Полон: – Нам будет очень сложно удерживать позицию. Пожалуйста, дайте новое распоряжение.

Полону было приказано помешать заданию Виида. Однако он и предположить не мог, что его собственная безопасность окажется под угрозой.

Лефей: – Хорошо. Вы планируете сменить позицию?

Полон: – Я думал об этом. Поскольку мобильность наших противников хуже, мы можем использовать магию, чтобы победить их.

Лефей: – Вы уверены, что сможете выиграть? Мы не можем отправить вам подкрепление, так

как это будет означать, что Гильдия Гермес испытывает сложности.

Полон: – Думаю, да. Пока что мы в более выигрышном положении...

Полон верил, что жрецы и паладины не помогут Вииду, так что это будет легкий бой.

Полон: – Можно попробовать получить поддержку некромантов. Если они помогут, то у нас будет еще большее преимущество. Если жрецы всё-таки вступят в бой, то им придется потратить всю свою ману на их сдерживание.

Лефей: – Магия, лучники и нежить... Неплохо. Даю разрешение.

Полон думал, что если он победит Вииду, некроманты наверняка присоединятся к Гильдии Гермес, чтобы избежать неприятных последствий. Поскольку в этом и заключался весь замысел, Лефей решил дать добро.

Битва транслировалась в прямом эфире каждой телестанции!

Полон поспешно связался с некромантами, предложив им присоединиться к бою. Однако сражение немного отсрочилось, поскольку МЕЧи в это время жарили ребрышки.

Как сами игроки, так и телезрители, с нетерпением ждали предстоящей битвы.

Глава 3: Пугающая идентификация.

- Пора проверить, вроде бы уже готово.

МЕЧи готовились к бою, поедая жареное мясо и суп. Они бы с радостью каждый день своей жизни проводили по следующему распорядку: проснуться, поесть, подраться и уснуть.

Пока Полон связывался с некромантами, запрашивая у них помощь, Виид пообщался со жрецами и паладинами, решив отказаться от их помощи, поскольку МЕЧей и армии нежити было вполне достаточно, чтобы противостоять Гильдии Гермес.

- МЕЧей будет достаточно.

МЕЧи могли сражаться в любой точке Версальского Континента. Они были настолько уникальны, что по своей воле могли бы прыгнуть напрямик навстречу дыханию огненного дракона. Таким образом, Виид решил позаботиться о том, чтобы накормить их.

- Вы точно сможете победить? Хоть это и не дракон, но Гильдия Гермес...

- Лучше бы нам уйти отсюда и отправиться сражаться с нежитью. Даже со всей вашей армией мертвых рыцарей, что Вы будете делать, если они получат помощь от некромантов?

Паладинов никак не покидало тревожное ощущение. Они пришли сюда охотиться на Бэрекена. Они верили в Вииду, но когда увидели МЕЧей, которые, кроме как есть и спать, больше ничего не делали, порядком занервничали.

Все эти люди были гордыми высокоуровневыми игроками с хорошими навыками и

экипировкой. Но после боя их сомнения относительно МЕЧей должны были развеяться. В этом и состоял план Виида.

- Нежить... Её тоже осталось более чем достаточно.

До сих пор он лишь вступал в некоторые стычки, а затем отводил войска. Но сейчас пришло время полноценного сражения.

Виид заканчивал подготовку к бою.

- Мои уровни, моё текущее значение, мои трофеи...

Глубоко укоренившееся чувство обиды на Гильдию Гермес!

Виида тешило одно, - что вернулся Марей, который вскоре после смерти Виида покинул расположение Гильдии Гермес, воспользовавшись тайной тропой, и принёс его ценные вещи.

- Пора.

Тых-тых-тых-тых.

Как только Виид отдал приказ о наступлении, конные Рыцари Смерти и Рыцари Возмездия пришли в движение.

Благодаря возвращению своих предметов, Виид поднял лидерство и вернул контроль над нежитью.

- А как сражаться нам? - спросил Виида 5-ый МЕЧ.

- Вы можете сражаться любым удобным вам способом. Но только будьте осторожны, среди врагов много магов и лучников.

- Об этом можно не беспокоиться. Недавно мы изучили навык, который позволяет нам изменить траекторию полета стрел.

Виид тоже оседлал своего коня и поскакал вперед.

Нежить постепенно приближалась к территории лагеря Полона. Его рыцари, лучники и маги, которые преимущественно состояли из игроков, смотрели на Виида, МЕЧей и нежить слегка снисходительно.

- Похоже, паладины и жрецы не собираются им помогать.

- Если они останутся позади, то это будет легко.

Способности жрецов были востребованы в любом сражении. Гильдия Гермес не прочь была увидеть их в бою и проверить на что они способны против некромантов. Однако сейчас они решили изменить свою тактику, поскольку с Виидом были только МЕЧи.

Хоть битва и должна была пойти по-настоящему, один из рыцарей Полона подался вперед на своём коне и прокричал:

- Я Рыцарь Кремы! Есть ли среди вас кто-нибудь, достойный биться со мной?

- Рыцарь Кремы бросил вызов.

Согласны ли Вы принять дуэль?

Если Вы одержите верх над рыцарем, то сможете получить дополнительные очки Славы и поднять Боевой Дух.

Если Вы откажетесь, Боевой Дух снизится.

Вместо полномасштабного сражения, Рыцари Кремы решили вызвать своих врагов на дуэль. Перед началом боя они заметили, что сторонники Виида были игроками, а значит это был отличный шанс получить Славу и трофеи. А если повезет, даже убить Виида.

Для большинства игроков-рыцарей было бы честью скрестить мечи с этим Рыцарем Возмездия.

- Я хочу! - раздался голос 350-го МЕЧа. Он протиснулся вперед на своем быке, намереваясь принять вызов рыцаря.

- Дуэль была подтверждена обеими сторонами.

После дуэли Вы можете начать полномасштабное сражение.

Пожалуйста, обратите внимание:

В ходе дуэли противник должен быть убит. Если проигравший останется в живых - он будет заклеен как трус, а Боевой Дух остальных воинов существенно упадет.

Виид и остальные МЕЧи решили расслабиться и насладиться шоу. В Королевской Дороге у МЕЧей был относительно высокий уровень и хорошие навыки.

Ученикам стоило беспокоиться всего об одной вещи.

- В случае проигрыша - один месяц уборки туалета.

- Пять тысяч повторений ударов каждый день.

Их могло ожидать жестокое наказание!

Рыцарь был верхом на коне, в то время как 350-ый МЕЧ сидел на куда более крупном быке. Ученик пытался понять движения своего противника и определить частоту его порывистого дыхания. Затем, практически одновременно, они бросились друг на друга.

- Н-но!

Иго-го-го-го!

- Вперед.

Мууууууу!

Легким движением 350-ый МЕЧ выхватил свой клинок из ножен.

Рыцарские поединки были очень опасны. Пытаться защититься от скачущего на полной скорости противника было практически бесполезно, поскольку к ударам прикладывалось слишком много силы.

Поскольку дуэлянты скакали друг на друга, поединки, как правило, заканчивались практически мгновенно.

И вот, когда всадники поравнялись, рыцарь замертво рухнул на землю.

- Вы выиграли дуэль.

Ваша Слава, Боевой Дух и Честь увеличились.

- ...

В лагере Полона повисла мертвая тишина. Но со стороны отряда Виида тоже не доносилось ни единого победного крика.

- Наверное, он не горел желанием чистить туалеты.

- А я хотел поручить ему еще и мытьё посуды...

На их лицах не было никаких признаков удивления от победы. В Королевской Дороге в 350-ом

МЕЧе расцвел талант истинного мечника. Тем более, здесь он мог не просто отрабатывать удары и тренироваться, но также охотиться и применять своё мастерство на практике.

Только что он победил одного из Рыцарей Кремы 380-го уровня, как будто это было вполне естественно. По его дыханию и незаметным движениям плеч и глаз, он мог предугадать, когда противник собирается нанести удар и контратаковать сам.

- Я буду драться, пока не выйдет ваш трусливый лидер! - крикнул 350-ый МЕЧ, намереваясь вызвать на поединок самого Полон. Его мотивация зашкаливала, так как ему сказали, что бой будет транслироваться по телевизору.

«Мои младшие братья меня увидят»

Его братики тоже были большими поклонниками Королевской Дороги, и 350-ый МЕЧ хотел, чтобы его семья думала о нём как можно лучше.

- Меня зовут Балмер! Я выбью из тебя всю спесь!

- Я - Неккер. Попробуй-ка совладать со мной!

350-ый МЕЧ принял более четырех дуэлей подряд и выиграл каждую из них. Бои заканчивались либо смертью противника, либо падением их с лошадей. Трое умерло на месте, и еще двое находилось в предсмертном состоянии, и никто из них так и не сумел одержать верх над 350-ым МЕЧом.

Полон не стал противиться проведению дуэлей вместо полномасштабного сражения, так как не думал, что его рыцари будут биты. Теперь же, он не только потерял несколько своих бойцов, но еще и вынужден был смотреть на то, как после каждого боя падает Боевой Дух его армии.

Вскоре желающих отвечать на вызов 350-го МЕЧа не нашлось.

- Никто из противников не принял вызов.

В начале битвы все Ваши союзники получают максимальное значение Боевого Духа.

В результате проведенных поединков, 350-ый МЕЧ получил дополнительные очки Харизмы, Боевого Духа, Силы, Чести, Ловкости и других различных характеристик, а также поднял текущее значение Владения Мечом и много Славы.

- Настало время сражаться! Вперед, уничтожить нежить! - с тревогой в голосе воскликнул Полон.

Начало для них явно не задалось, но всё должно было решиться в настоящей битве.

Поначалу Гильдия Гермес решила использовать для сдерживания нежити только своих магов и лучников, а также призванную завербованными некромантами нежить.

Но тут над полем боя раздался громогласный Рёв Льва Виида:

- Вся нежить, слушать меня!

Полон и другие игроки предполагали, что Виид, как и прежде, поведет подчиненную ему нежить в лобовую атаку. Но его удар был нанесён совершенно с другой стороны.

- Некроманты не на нашей стороне. Если вы вступите в бой – то должны слушаться только моих приказов!

МЕЧи действительно были высокого уровня, но их классы были связаны с ближним боем. К тому же если бы их тела попали в руки некромантов, ситуация могла бы обернуться на пользу Гильдии Гермес.

- Как нежить Бэрекена, вы должны почтить имя отца, давшего вам жизнь!

Рёв Виида прокатился по всему лагерю Полона.

Гильдия Гермес стала чувствовать себя слегка неловко. Её игроки совершенно не хотели, чтобы ситуация обернулась против них.

- Если вы станете бороться против меня – значит будете отрицать своё существование как нежити, а также самого Бэрекена Деморфа! В Бессмертном Легионе действуют именно его законы тьмы! Ваши противники стоят возле вас! Убейте их!

- Вы использовали Рёв Льва.

Боевой Дух всех союзных войск был повышен на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение последующих 5 минут Ваше Лидерство увеличится на 285%.

Виид использовал свой статус непосредственного подчиненного Бэрекена! А этот статус был намного выше, чем у любого некроманта. В радиусе действия Ауры Смерти Бэрекена Деморфа любая нежить будет в его власти. Виид же решил использовать своё Лидерство, чтобы злоупотребить этой возможностью.

Первыми попали под его влияние Рыцари Смерти.

- Приказы Бэрекена должны соблюдаться.

- Мы не можем идти против нашего высокоуважаемого господина Бэрекена Деморфа, давшего нам бессмертную жизнь.

Нежить, призванная некромантами для защиты подразделения магов и лучников Гильдии Гермес, набросилась на своих бывших союзников.

- Что происходит? Похоже, нежить сошла с ума!

- Разве её вызвали не наши некроманты?!

Рейнджеры пытались отбиться с помощью своих луков, однако вести ближний бой для них было слишком сложно, к тому же у них была слабая защита.

Чтобы предотвратить нападение нежити, маги начали взрывать землю чуть ли не перед собой. Однако их ситуация была немногим лучше. Благодаря своим заклинаниям, маги обладали мощной атакующей силой, но их активация занимала определенное время. Кроме того, у них, как и у лучников, были низкие показатели Здоровья и защиты.

Маги вкладывали все доступные очки в Интеллект, что приводило к таким побочным эффектам, как мгновенная смерть от сильного удара в ближнем бою.

Полон, казалось, потерял дар речи, глядя на то, как один за другим гибнут его маги.

- Призванная нежить не слушается!

- Это безумие! Как его слова смогли изменить заклинание призыва?

- Эти земли принадлежат Бэрекену и его власть удерживает нежить на его стороне.

Для того, чтобы остановить нежить, в бой пришлось вмешаться Рыцарям Кремы.

Маги были очень ценным ресурсом, так что потеря даже одного колдуна – была очень болезненной.

- Нежить, двигаться вперед!

Виид бросил в бой своих собственных Рыцарей Смерти и Рыцарей Возмездия. Эта битва была наперегонки со временем, поскольку ему нужно было погрузить противника в хаос, прежде чем он сумеет реорганизоваться.

- Плоды уже созрели, так что можете приступать к еде.

Виид знал, что эта битва будет непростой. Но тратить время – такое же расточительство, как открыть холодильник и обнаружить пищу, у которой истёк срок годности.

Рыцари-нежить ринулись вперед на полной скорости. Войско Полона же попросту не успевало реагировать на все действия Вииды. Поскольку сражение было уже в самом разгаре, им пришлось отказаться от своих первоначальных планов. Положение было отнюдь не самое лучшее, а значит ни рыцари, ни маги, ни лучники не могли действовать с максимальной эффективностью.

- Рыцари, защищайте магов от нежити. Рейнджеры, используйте ваши стрелы, чтобы

остановить наступающие войска. Выполнять! – отдал новый приказ Полон.

Виид часто сражался с более сильными противниками, чем он сам, и мог использовать этот опыт для достижения своих собственных целей. Каждое его подразделение получило четкие указания и действовало только на результат.

Кроме того, он видел, как Полон руководит своими войсками, и принимал соответствующие решения.

- Вот значит как.

Виид наблюдал за происходящим, и оценивал с какой эффективностью нежить прореживает ряды лучников и магов Полона. Для МЕЧей сейчас было самое подходящее время вступить в бой!

Когда Рыцари Кремы не были мобилизованы для каких-либо военных действий, их, как правило, использовали для совершения жестоких налетов на торговцев. За этими высокоуровневыми игроками давно тянулся кровавый след жестоких убийц.

Но даже несмотря на отметки убийц и безнаказанности в Королевстве Хэйвен, в этом статусе было много побочных эффектов. К примеру, после их смерти с них могло выпасть очень много предметов. Если повезет, то даже полный комплект доспехов.

- Тогда я мог бы купить Юрин и бабушке пальто на зиму... А еще хорошо бы положить депозит в банк.

Виид планировал открыть сберегательный счет.

КМС Медиа и другие телестанции продолжали фиксировать увеличение количества телезрителей.

- Телеаудитория превысила 80%!

- Более половины станций транслируют эту битву!

- Трудно найти игрока в Королевской Дороге, который бы не знал о происходящем!

Эта тема оставалась самой горячей уже целые сутки. Многим было интересно, чем же закончится бой между Виидом и Гильдией Гермес, а потому они оставались у экранов телевизоров. Рекламодатели, естественно, не забывали запускать рекламу.

Нежить под командованием Виида сломала защитное построение Полона и нанесла его войскам немалый урон.

Предыдущие стычки были достаточно короткими, но сейчас Полон, казалось, был сбит с толку. Кроме того, его войска не смогли остановить подавляющую атаку МЕЧей. Сцена их прорыва смотрелась особо захватывающе.

- Чем быстрее мы их уьем – тем быстрее получим свою тарелку супа.

- Может попробовать навык, которому мы обучились? Клонированный Меч!

- Мир делится на два типа людей: которые выживают и едят, и которые умирают. Приложите максимум усилий.

Рыцари Кремы сражались мужественно, но были безжалостно раздавлены МЕЧами. Они ничего не могли противопоставить их самой обыкновенной лобовой атаке.

Ситуация представляла собой сущий хаос, а боеспособность противника стала настоящим шоком для Рыцарей Кремы.

- Почему эти парни настолько слабы?

- Королевский Кальмар, которого мы недавно убили, и то был сильнее.

- По сравнению с теми жестокими боями, которые нам довелось испытать в океане, это - словно драться с верблюдом.

Зрители были немало удивлены, когда увидели, как доблестные рыцари замертво падают к ногам МЕЧей. Через несколько минут товарищи Виيدا перебили половину рыцарей.

Мудрость и Знания МЕЧей были низкими, а потому они не могли часто использовать навыки. Однако у них был очень хороший боевой опыт, а рыцари никак не могли собраться воедино и постоянно несли потери.

Возможно, уровнем МЕЧей и уступали Рыцарям Кремы, но у них было гораздо более высокое значение Владения Мечом и приподнятый Боевой Дух. Эти люди прошли через самые адские места в поисках сильных монстров и достойных противников.

Естественно, важная роль в сражении была и у Виيدا.

- На нём дорогой наплечник!

Безо всяких колебаний, он выбирал в качестве своей цели самых высокоуровневых игроков.

- Хераимское Фехтование!

Благодаря МЕЧам, он не был одинок и мог не уделять много внимания защите.

- Обед стынет!

МЕЧей будто бы были рождены для сражений и с легкостью прорубались сквозь Рыцарей Кремы.

Благодаря магии Бэрекена, Виид и его лошадь стали еще быстрее и сильнее. Абсолютно без шуток можно было сказать, что он напоминал собой настоящего монстра. Он выглядел так, словно был воином, который всю свою жизнь провел на поле боя.

Появление неудержимого Рыцаря Возмездия привело телезрителей в восторг. Он всецело доминировал над рыцарями, не забывая отдавать приказы нежити.

После того, как с Рыцарями Кремы было покончено, МЕЧей отправились к рейнджерам, и в скором времени положили конец битве.

Исторически сложилось так, что маги и рейнджеры обладали колоссальной ударной мощью, но и погибали за считанные мгновенья. Таким образом, благодаря Вииду сражение превратилось

в самый настоящий односторонний убой!

Полон думал, что ему на руку сыграет подобранный в Катакомбах Монастыря Эль-Вэнс священный алмаз, однако МЕЧи были людьми и на них его магия не распространялась. Он попросту не ожидал, что ему придется столкнуться с такими противниками, как МЕЧи.

Рейнджеры, маги и некроманты пытались сдержать их, но потери были исключительно на стороне Гильдии Гермес.

МЕЧи были людьми, которые были созданы для убийства и драк, а потому не боялись смерти. К тому же эти разрозненные подразделения не могли называться достойными противниками.

Независимо от того, насколько высокоуровневыми были подчиненные Полон, их было недостаточно, чтобы продержаться в сражении против МЕЧей.

- Братья, смотрите сколько там лежит полезных вещей. Несите их сюда. Это будет платой за мытьё посуды.

После битвы Виид принялся жарить конину.

Тем временем, на форумах начали появляться новые комментарии от телезрителей и даже ведущих.

- Это было просто удивительно.

- Это одна из самых крутых вещей, которые я видел за прошлую неделю.

- С тех пор, как мой босс обманом вынудил меня уволиться, я был очень подавлен. И вот, впервые за последнее время, у меня поднялось настроение.

- Когда я вспоминаю то, что увидел по телевизору, у меня мурашки бегут по телу.

Комментарии были самые разные, включая бесчисленные просьбы к телестанциям весь следующий день прокручивать отредактированную версию битвы.

Так как бесчинства Гильдии Гермес и других престижных гильдий были хорошо известны людям, в большинстве своём они принимали сторону Виида.

Президент Джинг Дюк-су регулярно получал отчеты о здоровье своей дочери Союн.

- Союн до сих пор мало разговаривает, но, к счастью, она быстро адаптируется, так что вскоре ситуация будет лучше.

Ему было приятно слышать, что Союн выздоравливала и начинала вести социальный образ жизни.

- Но она становится всё ближе с молодым человеком по имени Ли Хэн...

Президент Джинг слышал от охранников, что они вместе даже ездят домой.

Поскольку Джинг пытался быть хорошим отцом, он не хотел, чтобы сердце Союн вновь было разбито.

Однако, пытаясь быть хорошим отцом для своей единственной дочери, в бизнесе и для остальных людей он оставался хладнокровным человеком.

- Я бы предпочел, чтобы она встречалась с состоятельным человеком. Но разве это не самый обычный парень?

Доктор Чха Юнхи, которая в этот момент просматривала какие-то бумаги о здоровье Союн, положила их на стол и произнесла:

- Как Вы знаете, психологическое состояние Союн стабилизировалось совсем недавно. Но если Вы будете склонять её к чему-то, то мне трудно сказать, что может произойти.

- Да-да, я знаю. Главный приоритет - не навредить сердцу моей маленькой девочки.

Тем не менее, президент компании Джинг не мог просто сидеть и ничего не делать.

- Я понимаю Вашу обеспокоенность. А как насчет того, чтобы свести её с хорошим человеком якобы по случайности?

- Это как?

- Президент, Вы можете сказать подходящему молодому человеку, чтобы он пошел в то место, где он столкнется с Союн.

- Ага! Туда, где она часто бывает? Очень хорошо!

Они хотели подстроить встречу таким образом, чтобы Союн заговорила с нужным молодым человеком.

«Старший сын генерального директора Аш-Групп в последнее время делает успехи»

У президента Джинга и генерального директора Аш-Групп были тесные деловые связи, а мужчины, как известно, любят заботиться о своих дочерях.

«Этот парень достаточно хорош для Союн»

Чха Юнхи оставалось только улыбаться.

«Не так то просто будет переубедить Союн...»

Она не знала, в чем именно оказался настолько хорошим Ли Хэн, но только с ним Союн выглядела такой счастливой и даже смеялась. Да, спустя столько времени Союн наконец-то научилась смеяться. Однако это происходило крайне редко и только наедине с Ли Хэном.

«Правда, сейчас их отношения еще не достаточно развиты»

С тех пор, как они впервые встретились, прошло достаточно много времени. Как правило, парень с девушкой уже бы ходили, держась за руки, или даже под руку.

«Они оба незнакомы с понятием «любовь», но если их отношения немного простимулировать, то они будут прогрессировать, не так ли?»

Войска Полона были полностью разгромлены. Маги, некроманты, лучники и рыцари – уничтожены были все, за исключением двадцати пяти человек, которым с трудом удалось сбежать.

МЕЧи и группа Пэйла добились убедительной победы, которая в других условиях вряд ли была возможна.

- Ну, теперь пришло время для охоты на Бэрекена.

Единственное, что еще оставалось сделать – это покончить с повелителем нежити Бэрекенем Деморфом. Даже после того, как он был ослаблен ударом святым мечом, он всё ещё оставался легендарным монстром.

Теперь, когда Виид закончил свою месть, настало время использовать жрецов и паладинов, прибывших из Моры для этой широкомасштабной охоты.

Когда он подошел ближе, намереваясь позвать их, до него донесся какой-то шум.

- Ооо, это был действительно крутой бой.

- Вы видели, как они бежали? Так даже зайцы не могут менять направление бега.

- А казались такими сильными...

Благодаря превосходно проведенному сражению, он получал тонны комплиментов. И Виид был бы не прочь получать их и дальше! Этот момент был самым подходящим, чтобы с гордым выражением лица перекинуть волосы на бок, но, к сожалению, у него был абсолютно лысый череп.

«Гм-гм. Последовательные удары Хераимского Фехтования во время использования выглядят довольно элегантно. Что ж, получить парочку комплиментов вовсе не так уж плохо»

Битва была настолько зрелищной, что игроки не знали, как описать свои ощущения.

- Правда он очень красиво смотрелся в бою?

- Да, это была просто потрясающая схватка. Один за другим оставшиеся противники умирали всего от одного удара...

Прямо сейчас, игроки-девушки уделяли Вииду больше внимания, чем даже Зефи.

Зефи, в свою очередь, потянулся и зевнул, думая о том, что его наконец-то оставили в покое.

- Какая у Вас мощная челюсть!

- Да... Она такая.

- Может, добавьте меня в друзья?

Вииду было слегка неловко выслушивать столько похвальных слов от девушек, да ещё и в течение такого длительного промежутка времени.

«Эти мужчины... Вот как нужно бороться», – рассуждали паладины, глядя на МЕЧей.

- Уважаемые МЕЧи, ваш раскованный стиль сражения... Я хочу драться также, как вы.
- Скажите, мне не померещилась красивая танцовщица? Вроде бы, она стояла где-то здесь.
- Да, её танец во время жестокого сражения был настолько очарователен, что я не мог оторвать глаз. Даже рыцари Гильдии Гермес один за другим падали, глядя на неё.
- Я тоже видел одну девушку с очень милым голосом.

МЕЧи, Хварен и Беллот были в центре внимания паладинов. Они слышали много историй о Вииде, но были немало удивлены, увидев его друзей.

Виид же с облегчением рассмеялся, избавившись от излишнего к себе внимания.

В результате проведенного сражения, Виид получил четыре волшебных мантии для магов, полный набор пластинчатых доспехов, несколько колец, ботинок, ожерелий, броню рейнджеров и другую экипировку. Также был целый ассортимент изделий из золота, серебра и меди. МЕЧи тоже разжились кучей высокоуровневого обмундирования: оружием, доспехами и прочим.

- Этой зимой можно не беспокоиться о затратах на отопление.

Полученные трофеи стали причиной его душевного спокойствия.

Виид начал подготовительные работы к охоте на Бэрекена.

- Братья, дайте мне мечи и доспехи, которые вы подобрали на поле боя. Жрецы и паладины, будьте добры, доверьте мне вашу экипировку ненадолго.

Путем переплавки обмундирования нежити, МЕЧи получили более мощное оружие. Тяжелая рыцарская броня не была пригодна для МЕЧей, однако, добавив немного мифрила, её можно было переплавить в хорошие композитные клинки.

Таким образом, используя свои кузнечные навыки, Вииду удалось решить эту проблему.

- Вы собираетесь сделать меч лучше?
- Я не собираюсь делать ничего плохого.

Игроки не решались передать ему своё оружие, поскольку сомневались в результате. Паладины считали свою экипировку слишком ценной, не зависимо от того, насколько бы невероятной не была репутация Виида.

- О, а это лучше, чем раньше! Урон вырос и теперь можно нанести нежити намного больше вреда. Правда, восстанавливать прочность будет немного труднее и дороже.

После того, как Виид перековал достаточно оружия для МЕЧей, ему решили довериться и паладины. Его кузнечные навыки были достаточно высоки, чтобы получить уважение любого человека.

«Хотел бы я идентифицировать его...»

Всякий раз, когда он видел хороший меч, у него текли слюни. Но он не идентифицировал их, а потому не знал наверняка, лучше ли они его собственного клинка.

Так Виид и проводил время, ожидая пока Манауэ вернется из Моры.

- Настало время...

Манауэ пришел из Моры с целой горой разнообразных материалов.

У Виида было еще одно дело, которое он так и не решил.

В свободное от сражений время, он мастерил большие печи и ковал специальную формочку для гелия.

Этот металл, именуемый Слезами Богов, являющийся источником маны и божественной силы, должен стать совершенной скульптурой, которая поможет ему упокоить Бэрекена Деморфа.

Глава 4: Скульптура из гелия.

КМС Медиа, КТС Медиа, ЛК Геймс а также множество других телестанций и онлайн-каналов существовало ради одной цели - транслировать события Королевской Дороги.

[Виид собирается охотиться на Бэрекена Деморфа, Короля Нежити].

[Жрецы и паладины пришли из Моры, чтобы сразиться с Гильдией Гермес].

[Никто не поддерживает Гильдию Гермес].

[Из-за быстрого роста нежити, вызванного заданием Бессмертного Легиона, Виид решил покончить с Бэрекеном].

План Виида уже разошелся по всей Море. Конечно, на то, чтобы собрать жрецов и паладинов ушло немало времени, но люди и не старались держать это в секрете, болтая о последних новостях на каждом углу.

Телестанции, в свою очередь, следили за всеми слухами и сплетнями, которые росли, словно снежный ком.

- Уважаемые телезрители, у меня есть поразительные новости! Бог Войны Виид собирается охотиться на Бэрекена.

- Всего пару дней назад Виид уничтожил карательный отряд Гильдии Гермес, но, похоже, он

не собирается останавливаться на достигнутом, и готовится к охоте на самого Бэрекена.

- Бэрекен Деморф! Повелитель Бессмертного Легиона и Виид, который известен тем, что успешно завершил задание в облике лича... Так или иначе, Виид связан с этим монстром, а значит это будет непростая охота.

Таковыми были последние новости, запущенные в эфир несколькими телестанциями. Группы, которые собирались охотиться на монстров класса босс - были достаточно распространенным явлением, но на этот раз рейтинги должны были стать на ступеньку выше, поскольку это был легендарный монстр. Тем более, Виид только что доказал свою боевую эффективность в битве против Гильдии Гермес.

Сражение еще не началось, но уже сейчас было понятно, что зрителей ждет множество удивительнейших сцен. Даже просто фразы «Виид собирается охотиться на Бэрекена Деморфа» было достаточно, чтобы вызвать у телезрителей восхищение.

Люди целыми семьями ждали начала битвы!

- О, Боже, наконец-то я увижу настоящее сражение... Обычная охота и поднятие уровней ничто по сравнению с этим. Я так рад, что застану его.

- Если честно, я не знаю, кто такой Виид. Однако, о нём ходит много самых разных слухов.

- Вы, наверное, недавно здесь. Рекомендую посетить Зал Славы, я фанат его видеороликов с орком.

- Угадайте, что у меня есть? Мне действительно повезло. Я начинал играть в Королевстве Розенхайм и купил у Виида одну из его самых первых скульптур лисы. Когда я выложил за неё целых 5 серебряных монет, мои друзья говорили мне, что я переплачиваю, но теперь это моё самое ценное сокровище. Мы, вместе с моей девушкой, очень гордимся тем, что встретились с ним.

- Подобные вещи теперь наверняка будут стоить... Слушай, продай мне эту скульптуру за 10 золотых.

Несколько минут назад фигурка лисы не стоила практически ничего, а сейчас её тяжело было купить даже за сотню золотых монет!

Форумы были переполнены историями о храбрости Виида. Помимо того, что он был известным авантюристом в Королевской Дороге, он также имел высокую популярность среди общественности.

Син Хемин и О Чжуван были постоянными ведущими телепередачи под названием «Истории Версальского Континента», и на данный момент вели прямой телефонный разговор из студии с Ли Хэном. Они пообещали заплатить ему хороший гонорар, так что он был не против пообщаться.

- Уважаемые телезрители, по вашим многочисленным просьбам мы представляем вам увлекательную историю о Версальском Континенте из уст самого Бога Войны Виида. Виид?

- Да.

Ответ был крайне коротким и даже раздраженным!

- Вы прошли через множество приключений. Какое из них Вы бы назвали наиболее сложным?

- Все приключения тяжелые.

- Вы очень скромный человек. Но люди, которые нас смотрят, хотели бы знать, какой момент Вашей жизни запомнился Вам наиболее всего?

Прежде чем ответить, Ли Хэн на секунду задумался.

- Когда я стал скульптором...

- ...

Син Хемин сочувствовала ему. Если он не охотился и не готовил, то его руки всегда были заняты ваянием очередной скульптуры.

Он не мог просто закрыть глаза и, расслабившись, вырезать какую-нибудь скульптуру. Чтобы поднять текущее значение выше 8-го начального уровня требовалась немалая сноровка, концентрация и внимание.

Шитьё, рыбалка, готовка, ремонт, перевязка, мореплавание, сбор трав и многие другие ремесленные профессии поднимались исключительно тяжелым трудом. Но именно упорство и делало его настоящей легендой.

Затраченное им время можно было сопоставить с тем, как если бы он всю жизнь провел, изготавливая зубочистки или палочки для еды.

О Чжуван подумал, что это была шутка, и задал следующий вопрос.

- Виид, Вы, наверное, не читали большинство комментариев, которые оставляют на форумах наши телезрители. Люди восхищаются множеством Ваших способностей... Люди не могут подняться до Ваших высот, потому что чем дальше - тем сильнее они испытывают страх неудачи. Скажите, что нужно сделать, чтобы перестать бояться?

- Выполнять задания.

Это означало ровным счетом именно то, что он и сказал. За свою жизнь он побывал в самых разных ситуациях, но не хотел рассказывать о себе слишком много, поскольку это могло пойти ему не на пользу.

- Редко кому попадают специальные задания. Может, есть какой-то секрет? Что Вы можете посоветовать начинающим авантюристам Версальского Континента?

- Будьте усердны в своих поисках. Но не принимайте все задания подряд.

Эти были слова, основанные на собственном опыте.

После того, как Ли Хэн закончил разговор, ведущие стали брать интервью у других людей.

«Истории Версальского Континента - популярное телешоу, которое, наверняка, посмотрит много людей»

Однако, отвечая на вопросы, Виид вместо того чтобы похвастаться своими достижениями, говорил очень сдержанно и кратко.

«Я не получаю дополнительную плату за более длительное интервью»

От чрезмерных рассказов о себе у Ли Хэна начинал болеть язык.

Последний вопрос от ведущих прозвучал таким образом:

- И наконец, настало время подумать о том, какой будет охота на Бэрекена Деморфа. Это будет совсем непростая задачка, не так ли?

Ли Хэн вспомнил своё прошлое сражение против Бэрекена. На этот раз всё должно было стать еще труднее, поскольку у него было недостаточно огневой мощи, да и шансы выглядели значительно ниже.

Абсолютно все телестанции обсуждали вопрос того, какими способами увеличить вероятность на победу в бою против этого легендарного монстра.

Бэрекен обладал огромным боевым потенциалом, а также являлся некромантом. При наличии достаточного количества трупов, он рискует ввязаться в бесконечный бой против десятков тысяч мертвецов и одного легендарного монстра. Бэрекен имел в своем распоряжении весь Бессмертный Легион. Однако вся эта нежить была лишь частью от его власти, и его потеря не стала бы для лича какой-то колоссальной утратой.

Таким образом, данная охота несла в себе слишком большой риск. Однако Ли Хэн спокойно ответил:

- На случай затруднительной ситуации у меня есть план побега.

Смерть приводила к огромным потерям в виде опыта, вещей и текущего значения навыков. Ли Хэн прекрасно представлял на что идёт, и не заботился о том, чтобы выглядеть мужественно и сражаться до самого конца!

Войска Гильдии Гермес, состоящие из магов, лучников и рыцарей, появились в месте, где ранее были атакованы Виидом.

- Что с уцелевшими рыцарями и лучниками?

- Им удалось убежать в сторону Центрального Континента. Однако выживших меньше двадцати.

- Слишком многие погибли.

Из Рыцарей Кремы в живых осталось всего двое. В отличие от игроков, которые спустя некоторое время вновь могли подключиться к Королевской Дороге, НПС-рыцари умирали навсегда.

Потребовалось много времени и денег, чтобы натренировать и поднять этих рыцарей. Из-за жесткой конкуренции в Гильдии Гермес, подобные потери считали недопустимыми.

- Желательно вернуться на Центральный Континент и не рисковать.

Поскольку силы Виида и МЕЧей намного превосходили их собственные, им ничего не оставалось, кроме как покинуть это место. Иначе их вновь ждала верная смерть.

Много игроков и без того потеряли свои драгоценные предметы, уровни и текущее значение навыков, так что совершенно не горели желанием вступать в новый бой, который им всё равно было не под силу выиграть.

- Только подумать, мы проиграли даже под действием эффектов святилища.

- Но разве сражение против Виида не было интересным?

- Было. Он оказался гораздо сильнее наших доблестных Рыцарей Кремы.

Полон ни о чем не жалел. Бой действительно оказался для них не самым удачным, но зато он получил возможность сразиться с самим Виидом.

- Гильдия Гермес отомстит. Наша реальная сила многократно выше.

Полон имел примерное представление о том, сколько войск имеет в своем распоряжении Гильдия Гермес. С того самого момента, как он стал её участником, изо дня в день он поднимался в иерархии и открывал для себя всё больше фактов о её несокрушимой мощи. Неудержимая сила, которая смела Королевство Калламор а затем инициировала континентальную войну и постепенно начала захватывать другие регионы. Гильдия Гермес, несомненно, снова захочет скрестить мечи с Виидом, а прошлую неудачу будет рассматривать не более чем какое-то развлечение.

Но, так или иначе, гордость Гильдии была запятнана, что не могло не сердить их.

- Виид, до сих пор тебе удавалось беспрепятственно разгуливать по Версальскому Континенту. Но с этого момента ты нигде не сможешь чувствовать себя в безопасности, - произнёс Полон, а затем приказал своим войскам отступить, - Маги, открывайте врата телепортации. Мы возвращаемся.

Дынь-дынь-дынь-дынь!

Закончив работать над экипировкой, Виид вернул её МЕЧам и остальным. Она выглядела также, как и раньше, однако с помощью переплавки и добавления других материалов, стала намного эффективнее. Кузнечное Ремесло Виида находилось на 5-ом среднем уровне, так что он мог как нельзя лучше распорядиться сырьем, необходимым для модернизации доспехов и оружия.

- Человек не должен сидеть, сложа руки. Если придёт засуха или жара, я отправлюсь рыть бассейн.

Это был образ жизни Виида!

- Давно не виделись, Виид.

- Привет, я ценю, что ты преодолел весь этот путь.

Манауэ привез дополнительно две больших печи, сделанных специально для переплавки гелия.

- В качестве возмещения транспортных затрат, есть кое-какие трофеи...
- Виид-ним, трофеи - то, что нужно.
- Вообще-то трофеев много, так что не мог бы ты позаботиться об их продаже по наилучшей цене? Я очень благодарен тебе за то, что ты пришел сюда.
- Всегда приятно вести бизнес с Виидом.

Таким образом, Виид назначил Манауэ ответственным за реализацию высокоуровневых трофеев для нежити. Некоторые из них перевалили за 300-ый уровень, а кое-что было даже выше 400-го. Кроме того, он много охотился и вывалил перед Манауэ целую гору добычи, полученную с монстров. Манауэ, как торговец, мог продать все эти трофеи в магазине за 15% от первоначальной стоимости нового предмета. Минус 5% комиссионных за услуги, и в результате Виид получал 10%.

- Он что, действительно такой хороший торговец?
- Не знаю, но все торговцы, с которыми я вёл дела, ни разу не получали более 5%. Возможно, этот настоящий профессионал?

Другие игроки тоже хотели продать свою добычу. Ходить с мешком трофеев и переживать за него - всегда было обременительно. Виид понял это, и решил представить Манауэ остальным.

- Поздоровайтесь, это Манауэ - мой давний партнер по вопросам торговли. Если вы хотите избавиться от трофеев, я мог бы попросить его предоставить вам те же условия, что и для меня.
- Правда, можно? У меня не было времени посетить магазин, поскольку я торопился к Вииду-ниму.

«Несколько процентов - не так много по сравнению со всеми неприятностями, через которые я прошел, чтобы добраться сюда...»

Если бы Манауэ по пути повстречал некромантов - дело было бы плохо. Учитывая подобные риски, расходы на перевозку были достаточно большими.

- Конечно, можете. Манауэ - очень хороший торговец. Раньше он вплотную занимался перепродажей трофеев, но сейчас, к сожалению, у него не так много времени на это, поскольку он вынужден управлять своим магазином.

Затем слово взял Манауэ:

- Я люблю приключения, поэтому пришел сюда посмотреть за Виидом. Но, если нужно, я могу заняться и трофеями. Это жертва, которую я готов принять.

Игроки стали подходить, держа в руках свои трофеи. Всё, что им светило в Море - это 2-3%, так что подобное предложение выглядело вполне выгодным.

«Сколько же у них всего»

Предметов была целая гора, а значит Манауэ мог на них неплохо подзаработать.

Игроки предлагали выкупить у них полученную добычу целыми пачками!

В основном это было ржавое или гнилое оружие, доспехи и аксессуары. Виид намеренно привлек к этому делу Манауэ, чтобы побольше людей обратилось к нему за починкой, а значит и конечная прибыль была бы больше.

Благодаря кузнечным навыкам, Виид мог расплавить и заново выковать тот или иной предмет, придав ему более респектабельный вид. Интерес Манауэ же состоял в 5% марже, что принесло бы немалую прибыль, учитывая количество предложенных трофеев.

Закончив с торговлей, Виид с Манауэ тихо вернулись к повозке. Всё это время они были в тайном сговоре и общались между собой через шепот.

- Вот, плата за рекламу...
- Спасибо. Если нужно будет что-то идентифицировать - пожалуйста, оставь это мне.
- Без проблем. Если в моих услугах вновь возникнет необходимость - дай знать.
- Кстати, у тебя много знакомых, которым могут понадобиться вещи некромантов?
- Есть несколько знакомых чернокнижников. К тому же эти вещи можно будет легко продать в Море.

Мало того, что они собирались осуществить оптовую продажу скупленного барахла в магазины, но еще и подключить чернокнижников, которые с удовольствием купили бы переплавленные предметы.

Виид растопил огонь одновременно в нескольких больших печах.

- Я должен быть осторожен... Ошибка недопустима.

Виид нервничал, поскольку использовал драгоценнейший гелий.

- Эх, было бы здорово иметь более прокачанные кузнечные навыки.

Будь он мастером Кузнечного Ремесла, то смог бы выковать лучшие предметы на всём континенте! С помощью священного металла, он мог сделать броню, которая олицетворяла бы целое королевство. Однако Виид решил сделать из гелия скульптуру.

- У скульптуры нет ограничений по уровню. Позже я смогу расплавить её и превратить в меч.

Виид думал о ваянии с практической точки зрения, а не как о чем-то, что может представлять собой художественную ценность.

- Так, пресс-форма готова.

Вспомогательные формочки он создал раньше, когда охотился вместе с Рыцарями Смерти и Рыцарями Возмездия.

Поскольку Виид работал с печами, МЕЧи, паладины, жрецы и Пэйл с группой отправились на зачистку близлежащих подземелий. Игроки задавались вопросом - зачем ему такие огромные печи.

Виид подкидывал дрова и продолжал повышать температуру. Чтобы увеличить свои шансы на успех, он решил использовать как можно больше дров и максимально поднять температуру для плавки металла.

- Всё ещё недостаточно. Нужно больше дров.

Виид выдал Манауэ деньги, чтобы тот доставил ему побольше древесины. Так как он работал с гелием, он не мог скупиться на растопку. Для этого он использовал самые подходящие и прекрасно горящие деревья.

Дрова, общей стоимостью в 300 золота, ушли всего за 10 минут.

- Всё равно мало.

Виид сосредоточился исключительно на огне.

- Интересно, он делает мифриловый меч?

- Полагаю, это было бы подходящим оружием для охоты на Бэрекена.

Жрецы и паладины ждали, пока Виид закончит все приготовления и они вместе отправятся в крепость Бэрекена. Они были очень напряжены, но в то же время им было интересно чем занимается Бог Войны.

Ноэль: - Виид пытается что-то сделать в огненном очаге. Поскольку ему из города привезли печи, это, наверное, что-то очень важное.

Култ Травяной Каши наблюдал за происходящим благодаря онлайн-трансляции в интернете.

Именно по этой причине Виид не любил часто охотиться вместе с другими пользователями. Мало того, что он не хотел делиться добычей, он еще и дорожил своей личной жизнью. Преимущество ведения боевых действий в одиночку состояло в том, что он не раскрывал свои ремесленные навыки и секреты Скульптурного Ремесла. В противном случае - все зеваки становились свидетелями того, как именно работают его навыки.

- Так, температура понемногу доходит.

Виид вытащил большой кусок гелия.

Металл, известный как Слезы Богов.

Он осторожно поместил драгоценный металл внутрь печи. Хоть она и была достаточно большой, чтобы работать с несколькими типами металлов одновременно, Виид решил сосредоточиться исключительно на гелии.

Он внимательно следил за огнем!

- Чтобы получить лучшие результаты, мне пришлось перестать жадничать... Эх, была бы у меня Корона Фарго или Грааль Элены... - бормотал Виид.

Вииду удалось отыскать два из трех сокровищ Церкви Фрей. Против Бэрекена любой из этих божественных предметов был бы как нельзя кстати. К сожалению, сейчас он делал скульптуру, а не какой-то элемент экипировки.

- Корона Фарго хороша для охоты, а Грааль Элены может целыми реками воспроизводить святую воду.

Вииду пришлось усмирить свою бесконечную жадность и потратиться на растопку огня для гелия.

Он прождал впятеро дольше, чем было необходимо, а затем вынул форму из камня, посерединке которой была растопленная лужица голубоватого металла. Гелий благополучно расплавился.

- Теперь самое тяжелое.

Он использовал самую большую печь из всех, чтобы убедиться, что кузнечные навыки его не подкачают. Настало время для ваяния.

Виид разлил голубоватую жидкость по меньшим формам и стал ждать, пока она остынет.

- Мне нельзя сделать ни одной ошибки...

Ожидание было мучительно. Он уже работал над скульптурами при помощи Кузнечного Ремесла, как например над Золотым Человеком. Но сейчас он просто не мог не нервничать.

Виид не имел ни малейшего понятия, каким будет конечный результат. Гелий можно было без проблем расплавить обратно, однако некачественная работа приведет к частичной потере материала. В худшем случае, можно было даже лишиться магии, таившейся в металле.

Если быть точнее, то с каждой новой переплавкой божественная сила гелия становилась слабее.

- Пора.

Виид вытащил его из глиняной формы и принялся работать быстрее обычного. Настало время обработки гелия. Факел, освещающий темноту!

Виид собирался превратить лазурный гелий в факел.

- Всё ещё... Чего-то не хватает.

Его кузнечные навыки были слишком малы, чтобы правильно обработать гелий, поскольку ему нужно было проработать все малейшие детали. Виид должен был сделать скульптуру максимально качественно и детализировано, чтобы избежать провала.

Призадумавшись, он достал Нож для резьбы Захаба.

Этот ценный предмет хранился в замке Моры, и оберегался лично Юрин, впрочем как и другие предметы по типу Демонического Меча, Доспехов Талрока, Браслета Бахалана и тому подобных вещей, которые он сделал лично для себя или для Юрин.

- Пора вырезать.

Щих-щих.

Виид очищал поверхность заготовки Ножом для резьбы и смело срезал выступающие части.

- Вы находитесь в контакте с божественной силой.

Сила уменьшилась на 35.

Сила нежити уменьшилась на 4.

- Вы потеряли 950 единиц Здоровья.

Поскольку сейчас он находился в облике Рыцаря Возмездия, каждое прикосновение к гелию вызывало у него боль.

- У меня нет времени. Нужно закончить с ним как можно быстрее.

Вииду нужно было закончить скульптуру прежде, чем он умрет сам. Гелий обладал огромной прочностью и ему требовалось много времени, чтобы остыть и окончательно превратиться в скульптуру.

- Вы прикоснулись к горячему металлу.

Живучесть уменьшилась на 318.

Божественная сила!

Работая ножом, Виид испытывал два типа боли. Дело в том, что профессиональный скульптор на своём пути должен был перенести все виды мучений и страданий.

- Лучшие работы - это те, которые сделаны потом и кровью...

Виид произнес эти слова так, словно уже умирал. Однако у него действительно не было времени неспешно работать над скульптурой.

- Это ничто для меня.

Виид придавал форме более отчетливые очертания. Он должен был проследить за всем процессом создания скульптуры от начала до конца. По мере того как гелий становился более холодным и твердым, он начинал излучать больше маны и божественной силы.

- Что? Максимальный запас маны увеличивается?

- У меня конечно есть кое-какие навыки, которые делают божественную магию сильнее... Но не до такой же степени.

- Моя скорость восстановления маны сошла с ума. Она увеличилась на 50%!

По мере того, как работа над скульптурой близилась к завершению, жрецы и паладины могли почувствовать изменения, происходящие с их телами.

Виид делал факел из гелия, усиливающий божественные навыки жрецов и паладинов.

- Ваше тело уязвимо к божественной силе.

Вся защита исчезла.

Соппротивления уменьшились.

Божественная сила постепенно оборачивалась вокруг тела Виида и ослабляла его.

Сила начала покидать его кости.

- Еще немного...

Он должен был оставаться спокойным и продолжать работать над скульптурой, даже если его жизнь находилась под угрозой.

- Готово.

Он вставил факел в держатель, тем самым завершив работу над ним. Рукоятка была сделана из мифрила и адамантума, которые он получил путем расплавки бесчисленного количества оружия и доспехов нежити.

- Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

- Факел Ушедших Скульпторов.

Виид быстренько придумал ему название, поскольку у него оставалось всего 20% Здоровья.

- Подтвердите название: «Факел Ушедших Скульпторов». Верно?

- Да.

Множество скульпторов сложили свои жизни в поисках драгоценного металла Джиголаса. Это было своего рода их наследием.

Виид вложил немало усилий и применил все свои скульптурные, кузнечные и ремесленные навыки, чтобы закончить эту работу и не пожалеть о результате.

- Вы завершили создание скульптуры класса «Шедевр» - «Факел Ушедших Скульпторов»!

Скульптура, сделанная из гелия!

Эта работа навсегда останется в летописях Версальского Континента.

Не будет преувеличением сказать, что это самая ценная и значимая скульптура, созданная скульптором Виидом.

Работа, выкованная из благородного божественного металла, принесет в этот мир лучезарный свет, а скульптору, создавшему её, - море славы.

Художественная ценность: 18,619.

- Эффекты:

Скульптура «Факел Ушедших Скульпторов» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 52% в течение следующего дня.

Дополнительно, владелец скульптуры получит 30% бонус к скорости восстановления маны.

Все характеристики увеличатся на 29.

Потребление маны для использования навыков снижается на 75%.

Магическая сила увеличится на 33%.

Эффективность боевых навыков, основанных на мане, увеличится на 14%.

Враги будут держаться подальше.

Предоставляется навык Барьер Маны продвинутого 4-го уровня, который в определенном диапазоне может предотвратить дальние атаки.

Факел обладает способностью развеивать тьму.

Предотвращается любое не природное состояние.

Боевой Дух войск повышается.

Существенно повышается Сопротивление к черной магии и проклятиям.

Посмотрев на скульптуру, Вера, Интеллект и Мудрость навсегда увеличатся на 10.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Шедевров: 8.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Текущее значение Кузнечного Ремесла достигло 100% и перешло на 6-ой средний уровень.

Вы можете более умело переплавлять уникальные металлы.

- Текущее значение Кузнечного Ремесла достигло 100% и перешло на 7-ой средний уровень.

Теперь Вы можете создавать легкие доспехи с повышенной прочностью.

- Слава увеличилась на 4,924.

- Искусство увеличилось на 51.

- Мудрость увеличилась на 7.

- Выносливость увеличилась на 4.

- Стойкость увеличилась на 3.

- Харизма увеличилась на 13.

- Очарование увеличилось на 25.

- В связи с созданием Шедевра, все характеристики дополнительно увеличились на 3.

- Эта священная скульптура может ослаблять нежить.

Восьмой Шедевр Виида!

Поскольку эта скульптура могла переноситься, она стала бы хорошим подспорьем в сражении.

- Так или иначе, она получилась... И довольно неплохо.

Не став делать меч или броню, он рискнул и создал скульптуру, которая поднимала характеристики и снижала потребление маны.

Подобный вариант был лучшим для жреца или мага. Благодаря работе с гелием, его Кузнечное Ремесло выросло сразу на два уровня. Правда, до 6-го ему и так оставалось совсем немного, к тому же эффект был усилен из-за редкости обрабатываемого металла.

- Создание такой хорошей скульптуры обнадеживает... - пошевелил своей челюстью Виид.

- Вы создали скульптуру из легендарного материала - гелия.

Чтобы получить дополнительное вознаграждение, Вам необходимо посетить Гильдию Скульпторов.

В то время, как с паладинами и жрецами происходили очень приятные вещи, Рыцарь Возмездия продолжал терять Здоровье от взаимодействия с гелием. Если бы Виид продолжал держать в руках скульптуру слишком долго, то просто-напросто умер бы.

Виид завернул скульптуру в белую ткань и убрал в свой рюкзак.

- Вы больше не находитесь в контакте с Факелом Ушедших Скульпторов.

Аура божественной силы покидает Ваше тело.

Как только божественная энергия полностью выйдет, Вы восстановите первоначальную боеспособность.

Глава 5: Изгнание Нежити.

Боевые приготовления Виида закончились лишь тогда, когда у всех были полные желудки от приготовленной еды.

- Мы должны..., - начал Виид.

Жрецы и паладины, полностью собравшись, ждали его речи.

- Он наверняка произнесет длинную речь. Будь я на его месте - так бы и поступил.

- Да, ведь запись прямой трансляции повторно выйдет в эфир. В конце концов, Виид чрезвычайно популярен.

Многие телестанции вели прямое включение с места событий. Сегодня не только жители Версальского Континента, но и многие другие люди будут смотреть на битву против Бэрекена.

Сказать, что они не были напряжены и не взволнованы - было бы полнейшей ложью. Даже у паладинов мурашки пробегали по коже от осознания того, что они вот-вот пойдут в бой под командованием Виида против самого повелителя нежити.

Главнокомандующий войском должен был напомнить остальным, каковы цели их похода и какие ценности они оберегают.

Виид откашлялся и продолжил:

- Мы должны убить Бэрекена и забрать все сокровища, которые у него есть.

- ...

- ...

Четкая и понятная цель!

И простое завершение речи, чтобы не нагружать телезрителя.

- Что ж, пойдёмте и сделаем всё возможное.

- ...

Время для Виیدا было слишком ценно, чтобы тратить его на длинные речи.

«Мы просто должны убить их всех»

Так как план на бой уже был разработан, всё что им оставалось – просто хорошо сражаться. Таким образом, огромная группа людей, включая паладинов, жрецов и МЕЧей стала разворачиваться в походный порядок. Пэйл с товарищами, а также некроманты, включая Марей, тоже были с ними.

Марей, будучи бардом, пришел сюда, чтобы сочинить песню или поэму, глядя на то, как Виид будет сражаться против Бэрекена Деморфа. Некроманты тоже решили сражаться на его стороне. Хотя под командованием Бэрекена они и могли обзавестись новыми предметами и заклинаниями, а также поднять свою Силу нежити, они понимали, что Бэрекен Деморф является для некромантов как благословением, так и проклятием. Если они остались бы причастны к Бессмертному Легиону, им было бы крайне сложно войти в какую-нибудь деревушку или замок, так что некроманты решили бороться за свою свободу.

Боевой Дух паладинов был неизмеримо высок. Сражаясь против нежити, они могли показать максимум своих атакующих и защитных возможностей.

«С Виидом-нимом я смогу сражаться даже в самом пекле»

«Даже если я умру, то не буду ни о чем жалеть»

Поскольку их показывали в прямом эфире, все они горели желанием поскорее вступить в бой.

Паладины, жрецы и прочие двигались в сторону крепости Бессмертного Легиона, напоминая собой настоящую армию.

Их сердца часто бились, а атмосфера была как в кино: темные тучи, проливной дождь и грозные лица воинов.

– Вы должны войти в эту канализацию.

Но тут Виид сказал, что они должны пройти через грязную и вонючую канализацию!

Хлюп-хлюп!

Паладины, жрецы и МЕЧИ спустились в канализацию и пошли в направлении, указанном Виидом. Группа Пэйла и Марей также последовали за ними. Спустя какое-то время они миновали запутанные тоннели и оказались в месте, где их уже поджидал Рыцарь Возмездия Виид.

Поскольку Виид был нежитью, сам он беспрепятственно прошел через главный вход и оказался в обусловленном месте.

Люди не могли не завидовать его не воняющему плащу и броне.

– Сейчас мы находимся в здании кухни с внешней стороны Крепости Варго. Это безопасное место, поскольку нежить не ест.

Как только жрецы и паладины вошли в крепость, они почувствовали еще большую дрожь в

теле.

- Покои Бэрекена где-то рядом? – задал вопрос Пэйл.

- Мы должны попасть внутрь центральной крепости, а затем спуститься в подвалы.

Они легко пробрались на внешнюю территорию крепости, но впереди оставался еще очень опасный отрезок пути. Просто невозможно было бы добраться до Бэрекена, не попавшись при этом на глаза другой нежити.

- Я пойду первым. Подождите немного, и следуйте за мной.

Виид отправился в разведку, с целью выяснить наличие нежити впереди.

Лучшим вариантом было бы вовсе не встречать на своем пути мертвецов. Вскоре Виид вернулся и рассказал о своей вылазке.

- Впереди семеро. Больше нежити в непосредственной близости нет. Мы должны быстро разобраться с ними и двигаться дальше.

- Священная Мощь!

- Восстановление!

Расправившись со своими противниками, они окончательно упокоили их благодаря заклинаниям жрецов и паладинов.

Лечение, благословляющие заклинания, а также магия Изгнания Нежити были самыми критичными для мертвецов.

- Времени на перерыв для восстановления маны у нас нет. В Крепости Варго полно нежити, и она бродит абсолютно в непредсказуемых направлениях, так что мы должны продолжать двигаться к покоям Бэрекена.

Виид без малейших промедлений вёл вперед своё войско. Благодаря тому, что он знал прямой путь к Бэрекену, они двигались без существенных задержек, даже с учетом того, что иногда им приходилось останавливаться и убивать нежить.

Отряд продвигался, боясь, что если их обнаружат – то на них тотчас же навалится несметное количество мертвецов.

Виид пообещал им, что еще предоставит прекрасную возможность сражаться, в том числе с Бэрекеном, так что они спокойно следовали за ним. По территории крепости бродило немало мертвецов, но Виид, пользуясь своим положением в Бессмертном Легионе, мог, по крайней мере, часть из них отправить куда подальше.

Он брал нежить под свое командование и приказывал им выйти из крепости. Но большинство мертвецов, в особенности 300-го уровня и выше, не бродило у всех на виду, а сидело по углам. К тому же над самой крепостью летали три Костяных Дракона.

Были также и Призраки Рыцарей, которые верхом на своих фантомных лошадях проходили сквозь стены, так что даже Виид, хорошо изучивший крепость, не мог отследить передвижение абсолютно каждого мертвеца и чувствовал себя не в своей тарелке.

- Кайаак! Люди!

Как только кто-то из нежити наткнулся на жрецов и паладинов, они тотчас же заливали её волнами божественной магии. Однако бывали и случаи, когда нежить перед смертью успевала что-то выкрикнуть.

- Люди! Люди вторглись!

- Бейте в колокола и предупредите всех!

- Где-то идет сражение!

- Я чувствую запах крови. Живые существа бросили нам вызов!

Дэнь! Дэнь! Дэнь!

С одной из башен Крепости Варго донесся колокольный звон.

- Нас обнаружили. С этого момента больше нет смысла скрываться. Мы должны бежать напрямик ко внутренней части крепости.

Следом за Виидом побежали МЕЧи, паладины и остальные. Даже не особо выносливые жрецы подхватили свои посохи с книгами и побежали вперед.

- Наша задача - прорваться вперед, убивая всю нежить, которая попытается заблокировать нам путь.

Время играло против них. Если бы нежить их окружила - всё что им светило бы в такой ситуации, так это бесславная смерть.

- Братья МЕЧи, сейчас вы должны идти в авангарде. Нам нужно пробиться вперед как можно быстрее. Это может быть опасно, но я прошу вас сделать это.

- Не волнуйся, это легче легкого.

МЕЧи уничтожали каждого мертвеца, который вставал у них на пути.

Не жалея себя, они прорывались вперед что есть мочи.

Если бы нежить не подвергалась божественным заклинаниям жрецов и паладинов, она бы тотчас же восставала. Однако даже это не могло в полной мере заблокировать Правило Тьмы Бэрекена, которое спустя какое-то время всё-таки воскрешало нежить.

Виид подался вперед. Поскольку он был Рыцарем Возмездия, нежить на него не нападала.

- Нарушители!

- Люди по правому коридору! - в ответ прокричал Виид, обратив на себя внимание мертвецов, которые тотчас же бросились в указанную им сторону.

Виид исполнил свой долг, запутав войска мертвецов и отослав их по ложному следу. Все, за исключением слегка отставших жрецов, добежали до ворот, ведущих напрямик во внутреннюю часть крепости.

- Мы должны прорываться прямо здесь. С других сторон нежити еще больше.

На пути, выбранном Виидом, располагался мост через ров, заполненный водой. Там обитали нежить-крокодилы, которые, завидев людей, начали поклацывать своими челюстями.

- Вперед.

Паладины и подоспевшие жрецы побежали через мост. Нежить, тем временем, приготовилась к обороне.

- Вторжение! Убить их!

- Они противятся великой цели Бэрекена! Давайте познакомим их со смертью!

Нежить была и спереди, и сзади. Даже с воздуха на них обрушились горгульи. Было так много разновидностей нежити, что пересчитать их не представлялось возможным.

- Божественный Щит!

Жрецы окутали себя магическим защитным барьером.

- Быстрее, заходим внутрь!

- Быстро, быстро!

Даже после того, как они проникли во внутреннюю часть, из-за постоянных боев у них не оставалось ни секунды на передышку. Мало того, что они должны были быстро разбираться с нападавшей нежитью, так еще и быстро продвигаться дальше.

Игроки часто задавались вопросом о том, как именно охотится Виид. Теперь же их любопытство было удовлетворено.

Отстать, замешкаться или промедлить означало верную смерть. Поскольку сложность такого динамичного боя находилась за гранью их представления, им приходилось прикладывать максимум усилий, чтобы не отставать от Виида.

Виид взглянул в небо. К счастью, драконов сейчас в нем не наблюдалось.

- Я и правда выбрал удачный день.

Последнее нападение эльфов, варваров и гномов на Крепость Варго было несколько дней назад. Однако появление в близлежащих лесах эльфийских разведчиков предвещало новую, более крупную атаку.

- Скоро нас ждет новый бой против эльфов и гномов.

- Если мы заработаем большие достижения, наш господин Бэрекен Деморф будет счастлив.

- Как думаете, если мы убьем много варваров, то получим признание Рыцарей Возмездия?

- Сегодня можно расслабиться. Они придут завтра. Когда мы отобьем нападение, то нанесем контрудар и будем преследовать их до последнего эльфа. Это наш шанс заслужить уважение в Бессмертном Легионе.

Благодаря болтовне нежити, он смог предугадать день, когда эльфы нанесут новый удар.

И действительно, если посмотреть на Крепость Варго издалека, то внутри можно было увидеть людей, которых привел Виид, а неподалеку от ее стен – развернувшееся сражение между гномами, эльфами, варварами и нежитью.

Пэйл и Мейрон непрерывно вели обстрел из своих луков. Они вошли во внутреннюю часть крепости и сосредоточились на уничтожении горгулий. Стоя у входа, пара защищала жрецов путем непрекращающегося обстрела летающей нежити серебряными стрелами. Такая тактика была выбрана по той причине, что в отличие от МЕЧей и паладинов, которые имели достойный уровень защиты, жрецов можно было убить намного проще.

Как правило, жрецы участвовали в сражениях, находясь в тылу. Они были ответственны за лечение и благословения, и при групповой охоте редко когда вынуждены были бегать.

- Уф! Уф!

Бримэн, известный жрец из Моры, тяжело дыша ввалился во внутреннюю часть крепости и плюхнулся на землю. Этот известный игрок получал тонны комплиментов куда бы не пошел, но с Виидом ему стало казаться, что он точно умрет, пытаясь убежать от толпы нежити.

Вскоре Бримэн встал и, похлопывая себя по толстому животу, почувствовал облегчение от того, что всё-таки сумел добежать до этого места.

- Виид-ним, это место безопасное? – спросил он.

Виид без лишних слов указал на коридор впереди. Внутренняя часть крепости была заполнена куда более сильными монстрами, чем внешняя! А прямо в эту секунду на них неслось три Рыцаря Возмездия!

- Осторожнее.

- Нас атакуют.

Жрецы по цепочке передали сообщение о надвигающейся опасности, но МЕЧи уже были готовы встретить своего противника.

Инстинкты мастеров боя. Хоть они и не могли почувствовать всё разнообразие опасностей, как например авантюристы или воры, но по их телам всегда разливалась некая прохладная аура, предупреждающая о приближении противника.

- Долго мы не встречали достойного противника.

- Будьте осторожны. Если будете пренебрегать защитой – умрете.

Рыцари Возмездия, предположительно, были выше 430-го уровня. Каждый из них занимал особое положение в Бессмертном Легионе и имел своё собственное имя. Кроме того, они были усилены Аурой Смерти Бэрекена.

- Клонированный Меч!

МЕЧи воспользовались своей секретной техникой меча. Поскольку Рыцари Возмездия были сильными противниками, они решили пустить в бой сразу всё. Таким образом, тела 19-го МЕЧа, 56-го МЕЧа, 101-го МЕЧа и 147-го МЕЧа расклонировались на десять.

- Бэрекен жаждет новых жертв.

- Живые, вы станете превосходными жертвами.

Рыцари Возмездия немедленно бросились на клонов, нанося им рубящие удары. Каждый взмах их меча мгновенно уничтожал одного из клонов, однако МЕЧи использовали этот навык не для того, чтобы победить своего противника. Это был всего лишь способ, чтобы отвлечь их и подобраться вплотную.

- Тха!

МЕЧи атаковали слабые места своих врагов, которые были заняты уничтожением клонов.

- Кииниах!

Однако, из-за высокой защиты и дополнительных возможностей Ауры Смерти, Рыцари Возмездия не получили особых повреждений. Удары были нацелены на суставы, колени и позвоночники, однако урон ничем не отличался от обычного.

- Исцеляющая Длань!

- Воинственное Излечение!

- Благословление Бога Солнца!

Затем по Рыцарям Возмездия ударили божественные заклинания жрецов и паладинов. Подобная магия наносила нежити ужасающие повреждения.

- Бесконечное Свечение!

- Восстановление Живучести!

Как только Рыцари Возмездия ослабели, МЕЧи ринулись на них с новой силой.

Тем временем Хварен танцевала перед двумя новыми приближающимися рыцарями.

Её собственный танец буби-буби!

У Рыцарей Возмездия глубоко внутри укоренилась ненависть к людям, однако чем ближе они подходили – тем сильнее становился эффект от её танца. Хварен продолжала танцевать, с трудом уворачиваясь от их ударов.

Даже для Хварен это было трудно, хоть ей и удалось добиться успеха.

- Очень неплохо.

- С ними стоит сражаться.

Те, кто непосредственно участвовал в сражении – могли почувствовать насколько нелегко воевать против Рыцарей Возмездия. Они обладали впечатляющей защитой, так что у паладинов и МЕЧей была прекрасная возможность поднять свои атакующие навыки и характеристики.

Когда с Рыцарями Возмездия было покончено, Виид заглянул за угол.

- Кажется, мне больше нельзя оставаться нежитью.

Крепость Варго была местом, по которой даже Рыцарь Возмездия не мог беспрепятственно расхаживать. Мало того, что Виид больше не мог отдавать здесь приказы, так еще и сам находился в непосредственном подчинении Бэрекена. Если лич прикажет ему атаковать, то тело Виида может перестать его слушаться, и он набросится на своих же соратников.

- Пришло время вновь сменить тело, - произнес Виид и вытащил из рюкзака скульптуру, - пора возвращаться в исходное состояние.

Голова, руки, ноги и лицо скульптуры выглядели как Виид, однако слегка отличались. У скульптуры был приподнятый нос, квадратный подбородок, темные брови и хорошая симметрия лица. Мало того, что он должен был стать красивее, так еще и на 12 см выше!

С технической точки зрения, после трансформации он расценивался таким-же человеком, но в то же время выглядел совершенно по-другому! Пластические хирурги не могли бы не восхититься положительными изменениями, а если бы он пошел на встречу выпускников, то никто бы его не узнал.

- Если я долго смотрю в зеркало - то вижу то же самое. Скульптурная Трансформация!

Виид вернулся к человеческому облику. Несмотря на некоторые различия, они были несущественны, а потому у него не возникло проблем с адаптацией. Затем он экипировал предметы, которые всегда носил, будучи человеком, и, наконец, вытащил Факел Ушедших Скульпторов.

- Ну что ж, теперь немного лучше.

Несмотря на то, что тело Виида перестало быть настолько мощным, теперь он мог надеть более качественную экипировку. Кроме того, он мог получать лечение и благословления от жрецов, так что нельзя было сказать, что изменения произошли в худшую сторону.

Когда Виид закончил переоснащаться, во внутреннюю часть крепости проникла группа Пэйла с некромантами.

- А?

- Эффект скульптуры...

Благодаря тому, что Виид держал в руках скульптуру, способности игроков резко пошли вверх, а их Вера, Интеллект и Мудрость навсегда увеличились на 10.

- Это та скульптура, которую он тогда сделал.

- Неужели скульптура Виида-нима на такое способна? Скульптор - поистине удивительная профессия!

Выслушав комплименты игроков, Виид произнес:

- Мы будем продолжать продвигаться к покоям Бэрекена. Монстров станет только больше. Вы должны не щадя сил использовать всю свою божественную магию.

Если бы с Виидом были только МЕЧи, потери от Рыцарей Возмездия были бы огромны.

Здесь, в Крепости Варго, им нужно было приложить все силы, чтобы пробиться вперед.

- А что нам делать, если нежить навалится со всех сторон? - спросил один из паладинов.

Прямо сейчас, они находились под идеальным магическим куполом, потребляющим ману сразу восьми высокоуровневых жрецов. Это можно было назвать своего рода передышкой, однако подобный защитный барьер не мог поддерживаться более 3-4 минут. Помимо проблемы в виде нежити, льющейся вслед за ними с внешней части крепости, впереди тоже хватало монстров, причем еще более высокого уровня.

- Впереди будет лестница, ведущая в подвалы. Именно там и сидит Бэрекен. Взяв под контроль вход в его покои, мы сформируем у него защитное построение.

В подземное пространство крепости вела одна единственная лестница, так что подоспевшей нежити пришлось бы сражаться с ними в узком пространстве. Это давало возможность менять защитников и давать им передохнуть.

Это был очень простой план, но всё зависело от прибытия в конечный пункт назначения с минимальными потерями. Благо, Виид хорошо знал устройство Крепости Варго и мог не беспокоиться о поиске пути к покоям Короля Нежити.

- Уфф...

Игроки то и дело издавали глубокие и тревожные вздохи. Они собирались охотиться на легендарного монстра Бэрекена и если им это удастся - их ждут выдающиеся достижения, а если они окажутся слабее и будут вынуждены отступить - то вряд ли смогут выбраться даже из внутренней части крепости.

- Ну что, тогда вперед, - кивнули жрецы.

- Мы зашли так далеко, и, если повезет, не встретим здесь свой конец.

После небольшого перерыва, за который они восстановили Живучесть и ману, отряд двинулся дальше. Нежить бесконечным потоком атаквала их, но встречала мощное сопротивление в виде божественных заклинаний. Со стен, потолка, и даже из-под земли на них нападали призраки, а иногда на пути встречались и Рыцари Возмездия.

Впереди шел Виид с Факелом Ушедших Скульпторов и МЕЧами, а следом жрецы, паладины, группа Пэйла и, наконец, некроманты.

- Нежити становится всё больше. Как думаете, нам удастся победить?

- Я не знаю. Но с нами Виид, так что, я думаю, шансы велики.

- Но может случиться такое, что сперва умрем мы...

Их головы были переполнены пессимистическими мыслями.

Монстры появлялись даже из картин, ведь Крепость Варго была опасным подземельем с невозможными стандартами.

- Стена!

- Призраки вылазят со стены! Осторожно!

- Следите за потолком!

Несмотря на то, что в отряде Виида было собрано огромное количество жрецов и паладинов, количество пострадавших от нежити увеличивалось. Если у раненного воина оставалось еще какое-то Здоровье, то его можно было вылечить, однако около шести МЕЧей и несколько паладинов было разорвано высокоуровневыми монстрами за долю секунды.

Для жрецов была главным приоритетом защита жизни каждого члена отряда, но даже в этом случае не удавалось избежать жертв. Случались даже такие опасные ситуации, когда на них нападали и спереди, и сзади одновременно, но в конце концов им удалось добраться до винного погреба, который и был их конечной целью!

Всё, что им оставалось, - открыть дверь и встретиться лицом к лицу с Бэрекеном.

- Ах! И вот, теперь им предстоит битва с самим Бэрекеном! Это действительно важный момент, которого мы все так долго ждали.

- Да, ставки для Виида в этом сражении высоки как никогда.

Сцена, как Виид вторгся в Крепость Варго, транслировалась в прямом эфире сразу несколькими телестанциями. Об этом телезрителей предупредили заранее, отменив все запланированные передачи и выпустив в эфир специальную программу.

Кроме того, множество игроков обсуждало происходящее и на форумах Королевской Дороги. Возможность увидеть такое сражение - было для них настоящим праздником, а атмосферу в целом можно было бы описать всего несколькими словами: «событие, сводящее с ума».

Отклик телезрителей превзошел все ожидания телестанций. Можно было с уверенностью сказать, что именно поэтому приключения Виида никогда не были разочаровывающими.

Помимо всего прочего, была одна самая главная причина, по которой людям они нравились.

- Это абсолютное безрассудство.

- Наверное, он съел протухшую колбасу, хотя следовало заказать мясо.

- Касательно комментария выше: это безвкусная шутка, поскольку каждому известно, что Виид съедает как минимум пять порций мяса.

- Крепость Варго! Как он решился охотиться в подобном месте?

Виид был непредсказуем.

Виид делал опасные вещи, на которые другие игроки ни за что бы не согласились.

В эти моменты чувство напряжения и стресса было даже у телезрителей!

Многие телестанции транслировали это событие одновременно, но в зависимости от позиции ведущих освещалось оно по-разному.

- Хо Гун, скажите, правда, что согласно результатам анализа существует высокая вероятность неудачи?

- Всё верно. Мы полностью проанализировали их военную мощь, и, как по мне, у них нет ни единого шанса на победу.

- Даже несмотря на то, что жрецы и паладины – естественный враг нежити?

- Они не могут ничего противопоставить заклинаниям Бэрекена. Вот скажите, почему некроманты считаются самым опасным противником? Потому что они без конца поднимают горы трупов от ваших же союзников. Таким образом, чем больше людей – тем существеннее недостаток. В худшей ситуации они все станут нежитью.

- Так как же победить Бэрекена?

- Я бы советовал собрать небольшую группу очень высокоуровневых игроков. Никто из тех, кто сейчас там – не в состоянии сражаться против Бэрекена. Для обычной охоты это просто невозможный монстр. И, если честно, меня тревожит то, что их ждет дальше.

Тем не менее, телезрители просто переключали канал, если слышали такой отрицательный прогноз. Форум для общения этой телестанции был настолько пустым, что можно было услышать чей-то храп.

- Учитывая предыдущие сражения Виида, я более чем уверен, что у него припасено немало эффективных стратегий и, следовательно, бой будет зрелищным. Наблюдать и изучать его тактики – вот что приносит всем нам неподдельное наслаждение. Правда, кое-какие приемы могут не срабатывать.

- Виид находится в ситуации, когда он не может отказаться от своих планов. Прямо сейчас Бессмертный Легион атакует Мору, и если его рейд потерпит неудачу – само существование Моры окажется под угрозой.

Объективные и нейтральные комментарии тоже брали низкие рейтинги.

- Последний раз, когда я проверял ход событий – они только вошли во внутреннюю часть крепости, а сейчас уже в шаге от Бэрекена. Разве это не абсурдно быстро?

- Обычно, подобные легендарные монстры носят множество имен. Например «Машина Смерти», или «Император Нежити». Но в данном случае ни один его титул не выдерживает конкуренции с противником. Как ни как, а Виид – Бог Войны.

- Вы считаете, что сейчас самое время увидеть, почему в Земле Магии Виида именно так прозвали?

- Лишние слова здесь ни к чему. Давайте просто посмотрим на экраны наших телевизоров. Кроме того, кто кроме Виида смог бы бороться так эффективно и динамично рука об руку с абсолютно незнакомыми людьми?

У телестанций, которые похвалили Виида, рейтинги просто взорвались!

Поскольку трансляция осуществлялась сразу несколькими телекомпаниями, их рейтинги были гораздо более чувствительны, чем обычно.

С тех пор, как они начали заниматься Королевской Дорогой, им еще не встречался человек, который был бы настолько популярным у людей вне зависимости от возраста или пола.

Большинство игроков были известны благодаря своей силе, власти или более высокому уровню, но никто не мог тягаться с Виидом в вопросах чистой популярности.

Объективно говоря, Бадырей или даже глава любой другой гильдии обладал куда большей властью, чем Виид. Но, несмотря на это, люди болели именно за него, потому что он делал скульптуры, демонстрировал захватывающие навыки и бросался навстречу самым опасным приключениям.

Приключениям, о которых мечтал каждый, а не простой показ своей коррумпированной силы.

Приключениям, на которые они сами никогда бы не рискнули пойти.

Никто не мог ненавидеть скульптора, тем более играющего на таком высоком уровне.

Руководство телестанции понимало, что любая критика в его сторону могла выйти им боком.

- Если люди его так любят...

- Я думаю, мы должны рассмотреть вопрос запуска программы, посвященной Вииду.

- Было бы неплохо рассказать людям о скульптурах Виида и где он предпочитает охотиться.

- Его уже не раз показывали по телевизору, и он всегда брал самые высокие рейтинги.

Руководящие лица телестанции только и видели, как использовать себе на руку его популярность. Но чем дальше они наблюдали за его приключениями, тем больше принимали его сторону.

Они сами были игроками и любили мир Королевской Дороги.

- Я открою дверь. Будьте готовы сразу же вступить в бой.

Как только Виид приотворил дверь, перед игроками предстал Бэрекен, сидящий в огромном троне-кресле.

- Вы впали в состояние страха.

- Ваше тело парализовано.

- Максимальный запас Здоровья и маны уменьшился на 20%.

- Сила уменьшилась на 45%.

- Ловкость уменьшилась на 23%.

- Мудрость уменьшилась на 20%.

- Живучесть уменьшилась на 28%.

- Вам будет сопутствовать неудача.

- Вы испытываете психическое расстройство и видите галлюцинации.

Вы чувствуете головокружение.

Увеличилась вероятность провала активации навыка или заклинания.

Ваша Живучесть быстро падает.

По правде говоря, Виид догадывался, что при встрече с Бэрекеном произойдет нечто подобное. Но он и представить себе не мог, что один лишь взгляд на лича вызовет столько негативных эффектов!

Даже несмотря на высокую Силу Воли, Боевой Дух и Веру, воздействие было просто огромным.

Когда Виид был Рыцарем Возмездия и находился на одной стороне с Бэрекеном, эффекты были прямо противоположные, но сейчас он вынужден был стать лицом к лицу против могущественной власти Короля Нежити.

- Аргх!

- Не подходите ко мне!

Жрецы даже получили некоторый физический урон и стали плохо видеть, настолько сильным было воздействие Бэрекена.

Недаром его называли легендарным монстром, который мог ввергнуть людей в хаос за доли секунды.

МЕЧи пострадали совсем незначительно.

Пройдя через множество безрассудных испытаний, их Сила Воли и Боевой Дух находились на чрезвычайно высоком уровне, а их класс мастеров боя как раз и подразумевал противостояние сильнейшим из монстров.

Дрын-дрын-дрын!

Марей достал свой инструмент и начал на нём играть. Музыка была превосходным средством для борьбы со страхом.

«Сейчас я покажу вам, за что меня считают лучшим бардом на континенте»

Происходящее освещалось множеством телестанций, а потому это была именно та возможность, которую он ждал.

Для бардов тот момент, когда перед началом сражения Виид начинал затягивать песню, был чем-то настолько удивительным, что это заставляло их прямо-таки ревновать!

Дворцовый зал, набитый людьми, был ничем по сравнению с этим подземельем, где шла охота на Бэрекена!

Земля под ногами у Бога Войны

Чернеет от трупов, восставших из тьмы...

Тихим голосом он начал петь недавно сочиненную песню, которой очень гордился.

Мелодия была размеренной и успокаивающей.

Спустя пару куплетов, Марей намеревался изменить ритм песни, чтобы завести людей, но вдруг!

Нежить перед нами слишком уж сильна!

Виид запел свою собственную песню, используя Рёв Льва!

Марей не хотел быть отодвинутым в сторону, а потому попытался продолжить пение,

продолжая играть на своем инструменте.

И поступь его закрепится в скрижалях...

Глядя на неё - должен я дрожать.

Но сегодня очередь - ей и умирать!

Что за драгоценные вещи на лице?

Это же трофеи! Быстро все ко мне!

В поле дует ветер

И трава шуршит.

Мантия вот эта

Славно так блестит.

Сколько за корону

В лавке мне дадут?

Поделитесь посохом,

Бэрекен, мой друг!

Это было даже жестче, чем если забрать у талантливого человека микрофон, когда он только-только приготовился исполнить песню в караоке!

Эпическая и грандиозная песня Марея была глубоко похоронена полуживой несвязной рифмой Виида, похожей на частушку!

Простая и захватывающая песня, которой легко можно было подпевать.

- Благодаря прослушиванию музыки, эффекты страха и галлюцинаций снижаются на 58%.

Марей, в отчаянии, продолжал играть на своем инструменте, стараясь по крайней мере защитить свое достоинство как барда. Он пытался попасть в дважды изменившийся ритм Виида, с трудом успевая двигать пальцами по своему инструменту.

«Когда она закончится? И как оформить концовку?»

Поскольку заранее они ни о чем подобном не договаривались, Марей старался сопровождать песню наилучшим образом, при этом изрядно нервничая. Тем не менее, песня Виида неожиданно оборвалась, даже без надлежащего окончания.

- В атаку!

Услышав приказ Виида, паладины ринулись в бой, как и были запланировано. Позади них слышались тяжелые шаги Рыцарей Возмездия, которые прибыли сюда, чтобы защитить своего господина. Если они не смогут убить Бэрекена или нежить прорвется сквозь дверь - смерть неизбежна.

Бэрекен встал со своего трона.

- Вы - накипь. Хорошо, что вы пришли сюда. Раньше умрётё. Мне ни к чему ваши бесполезные головы, так что я обращаю вас в нежить и заставлю вечно мне повиноваться.

- Использована Декларация Некромантов.

Паладины бежали в атаку, но при этом все в разных направлениях. Они думали, что бегут напрямиком на Бэрекена, но были обмануты иллюзией.

- Ледяная Волна!

Бэрекен щелкнул костяшками пальцев и на игроков устремилась волна холода. Даже несмотря на то, что все они были с головы до пят окутаны божественной силой, магия замедлила и сделала их тела более тяжёлыми.

- Убить людей.

Из-под земли, как один, восстали 50 Рыцарей Возмездия. Это была личная стража Бэрекена.

- Еще нежить.

- Мы должны разобраться с ними как можно быстрее. Нельзя дать Бэрекену использовать новое заклинание!

Для того, чтобы подобраться к Бэрекену, паладинам сперва следовало разобраться с Рыцарями

Возмездия. Если бы сражение продолжалось с такими успехами и начали появляться трупы, то баланс сил моментально перевернулся бы на сторону лича.

Но паладины не были удивлены таким поворотом событий.

«Виид говорил, что на это есть большая вероятность»

Он сказал, что когда паладины ринутся в атаку, Бэрекен сконцентрирует свои атаки именно на них. У лича, в отличие от магов, физические возможности были куда шире. Однако если паладинам удастся взять его в кольцо, то Бэрекен окажется в сложной ситуации.

Как типичный некромант, Бэрекен кинет несколько проклятий, а затем будет призывать новую нежить, используя трупы погибших врагов.

Однако паладины были всего лишь приманкой.

Благодаря своим уникальным защитным способностям и повышенному уровню Здоровья, они будут получать сравнительно меньше урона от магических атак Бэрекена. А приняв защитное построение, они смогут достаточно долго сдерживать атаки Рыцарей Возмездия.

Настоящий урон должны были нанести жрецы.

- Изгнание Нежити!

Жрецы в унисон выкрикнули слова заклинания.

Большинство иллюзий Бэрекена тотчас же исчезло, а мощное магическое воздействие даже заставило поколебаться повисшую в подвале темноту.

- Грррак!

Даже Бэрекен, легендарный монстр, не мог не получить урон от заклинания, полностью несовместимого с его формой существования.

Тело лича и всё вокруг светилось от божественной силы.

Ромуна тем временем быстро активировала одно из своих заклинаний:

- Извечная жизнь, поведай мне правду. Взгляд Истины!

Дзынь!

- Лич Бэрекен Деморф.

Черный маг. Чернокнижник, преодолевший возможности человеческого организма.

Воскресив армию мертвых, он пытался поработить весь континент.

Обладает телом лича. Из-за удара священным мечом в грудь, его физическая активность и

магические способности ограничены.

Как легендарный монстр, он является публичным врагом всех церквей и королевств.

Здоровье: 87%.

Мана: 99%.

Глава 6: Три Костяных Дракона.

Хоть атака жрецов и увенчалась успехом, Бэрекен Деморф был далек от смерти. Лич – существо, способное жить бесконечно долго и без усталости создавать армии мертвецов при наличии трупов живых существ.

- Пробудитесь, мои слуги...

Как только Бэрекен выкрикнул слова нового заклинания, с земли поднялся пятиметровый Каменный Голем. Он был настолько высоким, что задевал потолок, а его руки и ноги были толстыми, как стволы деревьев. Для высокоуровневых некромантов было не редкостью иметь в своем подчинении хотя бы одного голема-стража, и вот, в случае с Бэрекемом - это был огромный Каменный Голем.

Ду-ду-ду-ду!

Одним взмахом своей руки он расшвырял по сторонам сразу несколько паладинов. А каждый его шаг заставлял всё помещение трястись до такой степени, что с потолка даже сыпалась крошка. Его Здоровье, Живучесть, а также защита и атака были как у стальной стены. И, что еще хуже, это существо было создано магией, а значит - не получало урон от божественных заклинаний.

- Будьте осторожны. Я не уверен, но его уровень, должно быть, где-то между серединой и концом 400-ых.

- Чтобы добраться до Бэрекена, нам сперва нужно разобраться с големом.

- Да, давайте прикончим его.

Они думали, что бой окажется простым, поскольку Бэрекен был один, но ситуация за считанные секунды превратилась в хаос.

Как правило, когда маг подвергался одному или двум ударам, - его заклинание отменялось, что приводило к дополнительным потерям маны. Но Бэрекен подобных проблем не испытывал даже под непрерывным потоком заклинаний Изгнания Нежити и Сферы Света. Благодаря высокому сопротивлению к магии, заклинания лича не отменялись.

- Хищная Стрела!

Пэйл и Мейрон тоже сосредоточили огонь из своих луков на Бэрекеме. Будучи магом, он не мог ловко уворачиваться от выстрелов, а поэтому вынужден был принимать на себя абсолютно все стрелы. Однако, несмотря на то, что ни один выстрел не пролетал мимо цели, Бэрекен их словно не чувствовал.

По своей природе, лич мог выкачивать здоровье и ману у других живых существ, так что его положение никак нельзя было назвать отчаянным.

- Тихая Атмосфера.

Более двухсот паладинов, попавших в радиус действия заклинания, были окружены темно-синей энергией.

Это было очень сильное проклятие, мешающее цели дышать!

- Разрушение Костей.

Хрясь!

На этот раз в телах паладинов треснуло около 30 костей. Даже несмотря на то, что все они были облачены в доспехи, низкие показатели сопротивления не позволили им предотвратить

это воздействие.

- Вызываю Огненную Гидру.

Бэрекен даже призвал Огненную Гидру. Из-под земли вынырнула сначала одна горящая голова чудовища, а затем и остальные. Вдохнув воздух, её головы разом выпустили огненное дыхание.

Бэрекен с легкостью применил подряд сразу три мощных заклинания.

После очень короткого перерыва, Бэрекен начал произносить новую мощную атаковую магию, нацеленную на паладинов.

- Кольцо Мороза!

Паладинов накрыл поток морозного воздуха.

Исцеляющие заклинания жрецов были сосредоточены исключительно на Бэрекене и паладинах, которые, в отличие от простых воинов, обладали более высокими показателями защиты. Однако даже они не могли предотвратить смерти своих товарищей из-за непрерывных атак Бэрекена.

Виид спокойно наблюдал за ситуацией.

«Магия проклятий Бэрекена, несомненно, самых высоких стандартов. Глядя на его невероятно сильную нежить, мне кажется, что он способен вызвать кучу Костяных Драконов, если у него будут подходящие трупы. Да, его магия призыва действительно сильна, но вот атакующие заклинания довольно слабые»

С какой-то стороны, атакующая магия Бэрекена была относительно слабее, чем у передовых магов. Однако он мог гораздо быстрее и чаще применять свои заклинания, чем игроки-маги 400-го и выше уровня. В бою немаловажную роль играла не только ударная мощь заклинаний, но и скорость их активации.

Кроме того, на паладинов сильно давила аура Бэрекена даже от одного только взгляда на него. А дополнительные проблемы создавали призванные Рыцари Возмездия и Каменный Голем. Да и сам лич постоянно швырял в них молниями и прочей ледяной магией, так что некоторые паладины уже пали его жертвами.

Согласно данным, полученным от новой проверки Ромуны, Здоровье Бэрекена после непрерывных атак жрецов упало до 73%. Однако эта новость не была обнадеживающей. На текущий момент погибло 19 человек, а значит лич мог воскресить более мощную нежить. Такими темпами можно было сказать почти наверняка, что охота потерпит неудачу.

В настоящее время, хоть и по неофициальным данным, около миллиона человек наблюдало за происходящим в прямом эфире. За приключением Виيدا и его компаньонов следили не только закоренелые игроки, но и простые телезрители, которые тоже испытывали целый каскад эмоций.

«Это просто провал»

«Им конец»

«Их ждет жестокая смерть»

«Виид просчитался»

Высокоуровневые игроки и лидеры топ-гильдий как один пророчили Вииду смерть.

Однако у людей оставалась еще одна важная движущая сила - МЕЧи.

Несмотря на то, что битва уже началась, МЕЧам приходилось сдерживать свое желание броситься в бой, поскольку Виид сказал им, чтобы они подождали реакции Бэрекена на атаку паладинов.

Теперь же время наступило.

- Уваааах!

- Дааа!

МЕЧи прокричали свой боевой клич, настраиваясь на бой. Благодаря своей Стойкости, Силе Воли и Мужеству они полностью преодолели эффекты страха Бэрекена. Сейчас они могли сражаться без каких-либо ограничений, а это уже было немалым преимуществом в подобной битве.

- Вперед!

- Прикончим этих ублюдков!

МЕЧи ринулись в бой, замахиваясь своими клинками на Каменного Голема и Рыцарей Возмездия. Нежить, призванная лично Бэрекенем, отличалась от всей прочей. К примеру, эффективность Рыцарей Возмездия, к тому же усиленных его Аурой Смерти, была сравнима с полу-боссами. Однако, используя свое мастерство, МЕЧам было под силу противостоять даже такому противнику. К тому же они находились под действием благословлений жрецов, а значит способны были сражаться еще безрассуднее, чем прежде.

- Уничтожить их полностью!

- Продолжать атаковать монстра, пока жрецы не упокоят его окончательно своей божественной магией!

Бэрекен был занят паладинами, и МЕЧи решили воспользоваться этой возможностью, чтобы окончательно разобраться с Рыцарями Возмездия.

В то время, как каждый воин сражался изо всех сил, вдруг зазвучала успокаивающая мелодия!

Это Беллот заиграла на своем инструменте, при этом напевая и повышая Веру жрецов и паладинов.

Ромуна изредка швыряла свои заклинания, а Сурка вместе с МЕЧами билась против Рыцарей Возмездия. Зефи, Хварен и остальные удерживали вход в покои Бэрекена.

Атаки Зефи преимущественно были широкодиапазонными и он не мог присоединиться к ударной группе против лича.

- Вы, нецивилизованные люди, что за глупое сопротивление? Эта земля подчиняется моим законам тьмы. Почувствуйте мощь Бессмертного Легиона! Правило Тьмы!

Одно из трех величайших заклинаний Бэрекена, которое обращает в нежить каждый труп в окрестностях. Он был сильнейшим из некромантов и, как маг, мог использовать сразу три специальных заклинания.

Правило Тьмы, Аура Смерти и Абсолютная Магическая Защита!

Абсолютная Магическая Защита блокировала любые заклинания, которые ставили под угрозу его жизнь. Если магия не была эталоном передовых заклинаний, то она даже не коснулась бы кончиков его пальцев. Поэтому Ромуна, чьи способности, естественно, были куда ниже чем у Бэрекена, и сражалась в основном против другой нежити, что тоже было достаточно полезно.

После использования Правила Тьмы, подвалы и вся Крепость Варго окрасились в темно-красные цвета. Если Бэрекен создаст новую нежить на основе павших паладинов и МЕЧей, её боевой потенциал будет куда выше, чем обычно. А с Аурой Смерти он сможет автоматически восполнять своё собственное Здоровье и ману за счет этой нежити.

Однако некроманты только и ждали этого момента, а потому отреагировали быстрее Бэрекена. Они пришли сюда с пустыми руками, поскольку каждому было очевидно, что любая призванная нежить будет находиться под командованием Бэрекена. Но некроманты знали, зачем они здесь.

- Восстаньте. Души, еще не пришло время вечного сна, раскройте свои глаза. Убившие вас еще живы, так отомстите им! Восстание Нежити!

Трупы паладинов превратились в низкоуровневых скелетов и встали.

- Киль-киль?

- Люди... Они нападают на нашего господина Бэрекена.

Скелеты осмотрелись, а затем сразу же начали сражаться за своего повелителя.

- Что это за мошки?

487-ой МЕЧ просто толкнул одного из скелетов, который тотчас сломался пополам!

Эта низкоранговая нежить была призвана некромантами, а не Правилем Тьмы Бэрекена, а потому в мгновение ока могла быть уничтожена божественной магией жрецов.

Некроманты немало помогли в бою, блокируя таким образом действие Правила Тьмы лица.

Тем временем, Манауэ снял покрывало со своей повозки, которую с трудом сюда дотащил.

Пришествие Семи Ангелов. Выдающееся Произведение Дейкрама было сюда доставлено прямиком из Зала Искусств.

Злоупотребление полномочиями в качестве владельца Зала Искусств и самой скульптуры!

Таким образом, скульптура использовалась для увеличения эффективности божественной магии и восстановления маны.

Конечно, если Бэрекен вздумает уничтожить Пришествие Семи Ангелов, это будет полнейший провал, а значит подобный трюк был для Виида достаточно рискованным.

- Сюда, по этой дороге.

Виид вместе с первыми 150-ю МЕЧами и 30-ю жрецами прорвался сквозь подвал и направился к внутренней части Крепости Варго. Поначалу мертвецы гнались за ними, но затем бросили это дело, поскольку должны были оберегать Бэрекена.

«Нам нужно уничтожить Сосуд Жизни, питающий жизнь лича»

Бэрекен был легендарным монстром, которого трудно было убить даже при помощи божественной силы. Его магическая мощь была серьезно ограничена священным мечом в его груди, так что реальный уровень монстра попросту невозможно было установить.

Для того, чтобы полностью упокоить Бэрекена, который не умер даже после того, как его проткнули священным оружием, Вииду в первую очередь необходимо было разобраться с Сосудом Жизни.

Если Бэрекена убить, он вновь воскреснет возле Сосуда Жизни, призовет новую армию мертвецов и тогда игрокам в крепости точно не сдобровать.

«Должно быть, он где-то там»

Они направлялись в место, которое вызвало у Виида особые подозрения, когда он бродил по Крепости в облике Рыцаря Возмездия.

- Времени у нас в обрез, так что давайте побежим.

- Хорошо! Быстрее, быстрее!

Виид и МЕЧи быстро побежали вниз по коридору. У них совершенно не было времени на раздумья, поскольку остальные их товарищи продолжали нести потери, сражаясь против Бэрекена.

Жрецы никогда в своей жизни так сильно не уставали.

Преимущественно они поднимали только свою Мудрость и Веру, так что быстро утомлялись даже при долгой ходьбе. А бег в ногу с Виидом и МЕЧами и вовсе вызывал в их ногах настоящую дрожь.

- Залазьте на нас.

МЕЧи присели и подставили свои крепкие спины.

- Но это будет невежливо...

- Именно для таких ситуаций мужчинам и нужны широкие спины. Правда, мы никогда не использовали их по такому назначению, но это нормально.

Жрецы запрыгнули на надежные спины МЕЧей.

Для МЕЧей Виид специально взял с собой в этот рейд исключительно девушек-жрецов!

- Нежить!

Часто на их пути показывались монстры, охранявшие проходы, но Виид и МЕЧи с помощью своих экстраординарных способностей прорывали любое заграждение.

- Сюда! Хераимское Фехтование!

Виид бежал, держа в одной руке меч, а во второй – Факел Ушедших Скульпторов, божественное сияние которого проникало напрямик в черепа нежити, и заставляло их страдать. Используя их замешательство, он наносил точные удары клинком и продолжал бежать.

Они держали курс к верхней части крепости, так что Виид мог видеть, что повсюду за её пределами идут ожесточенные бои. Вверх вздымались языки пламени и дым, а вдоль стен бегали скелеты и летали призраки.

- Во славу великого Бэрекена!

- Убить эльфов! Добро пожаловать, живые! Скоро вы станете одними из нас!

- Направляемся к подвалам! Мы должны помочь господину Бэрекену Деморфу!

В проходах часто собирались группы нежити и двигались в разных направлениях. Когда их было слишком много, Виид, МЕЧи и жрецы прятались в пустых комнатах и ждали, пока те пройдут мимо.

- Идем дальше, братья.

Пункт назначения располагался на третьем этаже внутренней части крепости. Стальные ворота входа в помещение охранялись двадцатью Королевскими Рыцарями и Виид резонно предположил, что именно здесь хранится Сосуд Жизни Бэрекена.

«Думаю, это правильное место»

Личи очень тщательно прятали свои Сосуды Жизни. К тому же в прошлый раз Виида туда не пустили, однако вероятность успеха была велика.

- Посторонние.

- Люди восстали против нашего повелителя!

Как только они добежали до стальных ворот, на них тотчас же бросились Королевские Рыцари. В то время, как жрецы произносили заклинания лечения и благословения, МЕЧи вступили с ними в ближний бой.

Виид тоже оказался лицом к лицу против одного из них.

- Я – рыцарь Эллиот.

- Очень приятно, а я Виид. Это большая честь для меня.

Виид инстинктивно принялся втираться в доверие, пытаясь поднять близость с рыцарем. Привычка льстить более высокоранговой нежити всё ещё оставалась у него в крови.

- Придя сюда – вы подлежите смерти. Отсекающее Фехтование, – ответил Королевский Рыцарь и шагнул вперед.

Еще когда Виид был нежитью, он хотел попробовать сразиться против таких монстров один на один, которых можно было причислить к личной гвардии Бэрекена. Их экипировка выглядела неординарно, а с текущим уровнем Виида, убийство такого рыцаря принесло бы ему тонны опыта.

Виид, обладая навыками в Кузнечном Ремесле, просто окинув взглядом своего противника мог выяснить точную стоимость и спецификации надетой экипировки. Эти рыцари носили тяжелые доспехи, что давало им огромное количество защиты, но, в свою очередь, понижало Ловкость.

- Склони голову перед великим Бэрекенем!

Каждый раз, когда рыцарь Эллиот наносил удар, темные силы высвобождались и окутывали всё в радиусе пяти метров. Даже царапина забрала бы у Виида много Здоровья.

- Техника секущего ножа лунного света!

Виид взмахнул своим мечом и пошел в атаку. Он предпочитал ближний бой, однако пробить броню Королевских Рыцарей было трудно, а потому он использовал Технику секущего ножа лунного света.

- Ух ты, потрясающе!

- Это действительно красиво!

Даже в такой напряженной ситуации жрецы были впечатлены навыками Виида.

Это была самая красивая техника, которую они когда-либо видели!

По сравнению с обычными эффектами навыков мечника: белыми, черными или красными, - это свечение было глубоким и ярко блестело. Данный навык обладал способностью игнорировать броню противника, однако он не был чем-то таким, что способно моментально убить противника, да и диапазон его действия был достаточно узкий. А вот маны он потреблял в три раза больше по сравнению с обычной Техникой секущего ножа.

После того, как Виид освоил Хераимское Фехтование, он мог лишь изредка применять его и только на короткие промежутки времени. Но теперь Виид мог использовать его столько, сколько хотел, поскольку во второй руке он сжимал факел, снабжающий его маной.

Он чувствовал себя так, словно получил в компании свою первую зарплату и собирается сходить поесть со своими коллегами!

- Хорошо, давайте покончим с ними.

Виид начал избивать этого элитного Королевского Рыцаря, который был гораздо выше рангом, чем он сам!

Обе стороны, полностью пренебрегая защитой, яростно атаковали друг друга. Вииду тоже не удалось избежать некоторых повреждений, но помимо постоянного лечения со стороны жрецов, его собственная Стойкость, Выносливость и показатели защиты экипировки были на достаточно высоком уровне.

С поддержкой жрецов он мог полностью сосредоточиться на быстрой охоте и не заботиться о подобных вещах.

- Вы выбрали Сапоги Эллиота.

- Вы выбрали Накидку Эллиота.

- Вы выбрали 81 золотых, 34 серебряных и 58 медных монет.

А также на приобретении уникальных вещей!

Когда он закончил со своим рыцарем, остальные МЕЧи тоже завершили поединки. Они сражались против целой группы врагов и сейчас на их телах были все виды травм и ран.

- Ух... Это была действительно тяжелая битва.

- Но мы хорошо себя показали.

Они сражались изо всех сил, чтобы покрасоваться перед девушками-жрецами и намеренно получали побольше травм, просто чтобы еще раз почувствовать на себе прикосновение исцеляющих женских рук.

- А теперь, если мы откроем дверь...

МЕЧи и жрецы еще полностью не восстановились, но Виид уверенно подошел к стальным воротам. Крепость Варго до сих пор кишела нежитью, так что он не мог себе позволить передышку. 15-ый МЕЧ вытащил ключ, полученный вместе с другими трофеями от одного из рыцарей, вставил его в замок и провернул.

Щелк!

Замок открылся.

«Теперь мы сможем полностью убить Бэрекена. Заключительный этап охоты на легендарного Бэрекена Деморфа пришел»

Виид со всей силы ухватился за стальные кольца ворот и потянул.

И в этот момент, он был тронут до глубины души.

- Оооо, какое замечательное место!

Он представлял себе, что посреди комнаты будет одиноко стоять Сосуд Жизни, но помещение было полностью завалено горами античных мечей, доспехов и всеми видами сокровищ.

Место, куда вломились Виид и МЕЧи, было сокровищницей Крепости Варго.

- Сколько же здесь всего.

На лице Виида была настолько широкая улыбка, что его рот, казалось, вот-вот разорвется.

Стоимость золота, сваленного в горшки и сундуки, наверняка превышала несколько сотен тысяч. Правда, если брать во внимание исключительно рыночную стоимость, то мечи и доспехи были гораздо более ценными.

- Здесь даже есть несколько магических предметов Бэрекена.

Благодаря своим характеристикам и редкости, магические вещи, сделанные самим Бэрекенем, могли стоить целое состояние.

В частности, среди них был скипетр, повышающий эффективность некоторых заклинаний, и сапоги, позволяющие летать в небе или ходить по воде.

- Джек-пот!

Но первая мысль довольного Виида была негативной!

«Я должен был прийти сюда один...»

МЕЧи, жрецы и Марей, который также следовал за ними, для сочинения новой песни. Все трофеи должны быть разделены между всеми участниками рейда. Так как Виид был ведущим в приключении, он имел право на 30% добычи, оставшаяся же часть поровну распределялась между всеми остальными.

В этом мире, где даже дележка засохшей горошины была для него душераздирающим делом, как он мог поделиться горами золота, серебра и прочих сокровищ?!

Но вторая мысль была еще хуже. Разделение добычи даже проблемой по сравнению с этим не казалось, поскольку они могли бы забрать найденное золото и серебро лишь в случае успешного завершения битвы.

Лицо Виида начало твердеть.

«Сосуд Жизни Бэрекена не здесь»

Исходя из того, что это место располагалось в самом сердце крепости и хорошо охранялось – он был уверен, что это правильное место.

Однако...

Виид поспешно отправил Манауэ шепот.

- Какова ситуация с Бэрекенем?

Ответ не заставил себя ждать.

- Лич жив и продолжает призывать нежить.

- Его здоровье?

- Жрецы почти без маны, а еще он вытягивает Здоровье и ману из МЕЧей, так что он по-прежнему в порядке.

До тех пор, пока не уничтожен Сосуд Жизни, Бэрекена невозможно было полностью уничтожить. Таким образом, все люди, вошедшие в Крепость Варго, могли быть запросто похоронены здесь.

«Мы должны его найти. Он определенно внутри Крепости Варго. Других мест просто не может быть. Это место самое безопасное и самое напичканное нежитью»

В критических ситуациях мозг Виида работал только быстрее! В покоях Бэрекена не было никакого очевидного места, где можно было бы его спрятать. Ну а просто в винном погребе он бы его не оставил.

«Это место должно быть таким, которое Бэрекен будет считать гораздо более безопасным и укрепленным, чем даже сокровищница с рыцарями»

Окунувшись в свои воспоминания, Виид вспомнил одно такое место, где мог храниться Сосуд Жизни. Оно было в несколько раз безопаснее, чем любое здание или даже внутренняя часть крепости. Это была вершина центральной башни Крепости Варго, вокруг которой летали три Костяных Дракона!

Их отряд и так порядком устал во время прорыва через коридоры крепости. И вот, теперь настала ситуация, когда они должны были сражаться еще и против Костяных Драконов.

Объединенная армия эльфов, гномов и варваров продолжала сражаться у внешней стены Крепости Варго. Если бы сюда пришли все воины этих рас, то они бы уже давно захватили крепость целиком, однако большая часть армии вынуждена была остаться, чтобы защищать Королеву Фей.

К счастью объединенной армии, силы нежити тоже были разделены. А внутри крепости можно было сражаться в узких коридорах, что дало бы им преимущество.

- Убить их всех!

- Во имя славы!

Нежить восстала из-под земли на ближайших холмах и волной хлынула на своих врагов.

- Уничтожить нежить! Наберитесь мужества, воины! Помните, что вы сражаетесь за свободу наших земель!

Эльфы, гномы и варвары бросились в бой с удвоенной яростью. Из-за хаоса, творящегося у внешней стены, Виид слегка расслабился.

«Три Костяных Дракона...»

Даже обычные Костяные Драконы были страшными противниками, но эти - были настоящими шедеврами в своем роде, поскольку лично Бэрекен вдохнул в них жизнь.

«Думаю, у нас нет особого выбора»

Неукротимая сила воли, выкованная в огне нищеты!

- Учитель, чтобы убить Бэрекена, мы должны будем сразиться с Костяными Драконами на центральной башне. Как думаете, что нам делать?

Виид спрашивал мнение МЕЧей лишь в том случае, когда хотел услышать от них хорошую идею.

- Победить их.

- А потом забрать все эти хорошие мечи, разбросанные по округе!

МЕЧи мгновенно приняли правильное решение.

По правде говоря, Виид и сам чувствовал, что без участия в сражении Костяных Драконов, чего-то будет не хватать.

- Сюда.

Двигаясь по направлению к Центральной Башне, они вновь столкнулись с подкреплением нежити. Если тратить время на сражение с каждым мертвецом, который встречался у них на пути - это заняло бы слишком много времени и они, в конечном итоге, могли проиграть.

- Нужно сократить путь. Я пойду первым. Пожалуйста, держите дистанцию и следуйте за мной.

Виид выбил окно и выбрался на наружную стену, где дул холодный ветер, а вокруг летали горгульи.

- Человек.

- Убить его!

Скелеты-лучники, стоящие на страже в смотровой башне и на стенах, начали обстреливать Вииду. Однако он, ухватившись за выступ, стал карабкаться вверх.

- Бег на четвереньках!

Тюх-тюх-тюх-тюх!

Он передвигался, словно паук, уворачиваясь от стрел, прыгая по разрушенным стенам и цепляясь за выступающие балки.

- В первую очередь стреляйте в человека.

- Кажется, именно он хуже всех. Мы должны убить его во имя великого Бэрекена.

Скелеты-лучники сосредоточили свои атаки на Вииде.

- Кааайак!

Даже горгульи стали пикировать вниз, намереваясь клонуть его.

- Техника секущего ножа лунного света!

В неудобном положении, вися на стене замка, Виид использовал свою нерабочую левую руку, чтобы отмахиваться мечом. Он перевел внимание нежити на себя, давая МЕЧам и жрецам возможность безопасно добраться до вершины.

- Избавиться от человека, висящего на стене.

- Покажем ему истинное величие нежити.

На земле тем временем собралась группа скелетов-магов, которые также избрали своей целью Вииду.

Перед ним постоянно выскакивали информационные окошки, уведомляющие о ранениях.

- Оставшееся Здоровье: 36,789.

«Так и умереть недолго»

Продолжая карабкаться по стене, Виид вскоре добрался до крыши Крепости Варго. Она была слегка перекошена и находилась под наклоном. Отсюда его взору открылся хороший вид и на другие башни, которые были значительно выше, чем основная часть крепости.

Горгульи и летучие мыши не отставали, продолжая нападать на него. Впрочем, не прекращался и поток магии со стрелами. Сейчас у него оставалось всего около 15% Здоровья, но ему нужно было выиграть достаточно времени для МЕЧей и жрецов, чтобы они с другой стороны успели добраться до вершины центральной башни.

«В такой ситуации, кажется, мне больше ничего не остается...»

Виид вытащил скульптуру. Медная Превосходная работа, носившая название «Торговец, обнимающий трофеи».

- Не хотелось бы использовать это снова... Но раз дело дошло до Костяных Драконов, мне нельзя быть чересчур разборчивым. Скульптурное Разрушение! - произнес Виид и раздавил скульптуру.

И в этот самый момент всё его тело охватил свет.

- Вы использовали Скульптурное Разрушение.

Боль и горе от уничтожения Превосходной Скульптуры!

Характеристика Искусства навсегда понижена на 5. Известность уменьшилась на 100.

Искусство преобразовано в Ловкость на один день в соотношении 1:4.

Так как характеристика Искусства слишком высока, а ловкость слишком мала, преобразование не может произойти полностью.

850 очков Ловкости преобразовано в 8-ой продвинутый уровень «Бег по ветру».

За счет потребления маны, Вы сможете бегать по ветру.

410 очков Ловкости преобразовано в 4-ый продвинутый уровень «Покровительство Фортуны».

Вы становитесь везучее и ваши атаки могут быть в три раза сильнее.

650 очков Ловкости преобразовано в 8-ой продвинутый уровень навыка «Уклонение».

Враги реже могут поразить вас. Эффективность кожаных доспехов также выросла.

520 очков Ловкости преобразованы в 6-ой продвинутый уровень «Точная Атака».

Увеличивает урон и вероятность нанесения критического удара.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

Тело Виида стало буквально таким же легким, как перышко.

- В таком состоянии можно и на 100-метровый забег идти.

В Королевской Дороге изменения в характеристиках приводили к физическим изменениям. На преодоление стометровки у новичка ушло бы порядка 30 секунд. А если на нем была бы броня - то и того больше.

Но за счет повышения Силы и Ловкости, скорость тоже постепенно увеличивалась бы, и можно было вполне рассчитывать на 10 секунд, как у настоящих спортсменов. А со временем – и еще быстрее.

Произошедшие изменения повлияли и на Живучесть. Теперь Виид мог пробежать целый марафон и не переутомиться.

- Вас задела стрела, что привело к царапине.

Вы потеряли 130 единиц Здоровья.

Летающая стрела лишь задела Виида. В этом и заключался основной эффект Ловкости – он мог уворачиваться, практически не двигаясь.

- Тогда, может мне пора контратаковать?

Виид достал Лук Высшего Эльфа Юрики. Цена на стрелы вызвала глубокую скорбь, но сейчас было самое время, чтобы его использовать! Если у него была лишняя древесина и сталь, то он мог сам делать стрелы при помощи своих кузнечных навыков. Таким образом, он заранее заготовил 300 штук.

Виид побежал по крыше. Он был слишком быстрым для горгулий и летучих мышей, которые попросту не могли за ним угнаться. Он накладывал стрелы на тетиву и выпускал их в сторону скелетов. Со стороны казалось, что они летят в абсолютно неправильном направлении, однако они медленно меняли траекторию и попадали точно в цель!

- Духи воды нанесли дополнительные повреждения.

От столкновения стрелы со скелетом, появился маленький водный водоворот и разорвал его на части.

- Цельтесь в него!

- Убить его! Убить человека!

Виид рубанул мечом подлетевших горгулий, а затем вновь с помощью лука стал обстреливать скелетов-лучников, постоянно перемещаясь по крыше.

Магия, стрелы и горгульи – всё было нацелено на Вииду. Нежить в унисон атаковала своего врага как со стен крепости, так и из самих башен.

Захватывающее удовольствие от передвижения на бешеной скорости!

По несравнимо опасной Крепости Варго Виид бегал абсолютно свободно. Он даже умудрялся на лету ловить стрелы, пущенные в него скелетами-лучниками.

- Вы выбрали стальную стрелу.

Он молниеносно наложил её на тетиву и послал обратно.

Пэйл смотрел на Бэрекена глазами, полными ужаса.

- Этот монстр какой-то уж слишком сильный!

Несмотря на то, что рядом находились некроманты, они не могли предотвращать воскрешение абсолютно каждого трупа. Таким образом, нежить, вызванная Бэрекенем, была как минимум на уровне Рыцаря Возмездия.

Элитный Рыцарь Возмездия.

Капитан Рыцарей Возмездия.

Рыцарь Возмездия-Палач.

Чумной Рыцарь Возмездия.

Вот такими были монстры, созданные Бэрекенем.

Также было вызвано девять Королевских Рыцарей. Вместо того, чтобы атаковать Бэрекена, МЕЧам пришлось продолжать борьбу с нежитью, страдая при этом от всевозможных проклятий.

Бэрекен Деморф переносил даже магию Изгнания Нежити и прочие заклинания жрецов. Благодаря своей Ауре Смерти, он выкачивал Здоровье и ману, чтобы восстановить потери и выжить.

Паладины ничего не могли с этим поделать и чувствовали себя обескураженно.

- Мне кажется, количество нежити только растёт.

- Когда уже он умрет?

- А мы вообще сможем убить его? Я думаю, что прикончат, скорее, нас!

Ромуна тоже находилась под глубоким впечатлением.

- Если это не слишком поздно, я должна изменить профессию на некроманта. Даже если это будет сложно, я обязана стать личем...

Сила Бэрекена Деморфа, который продолжал оставаться сильнейшим противником даже несмотря на священный меч в груди, не вызвала никаких сомнений.

В то же время телестанции были заняты приятными хлопотами. Им нужно было преподнести в хорошем качестве сражение в подвалах между Бэрекенем и паладинами. Одного только этого было достаточно, чтобы окрестить бой «битвой добра со злом».

МЕЧи демонстрировали впечатляющее мастерство, но заклинания Бэрекена были настолько ужасающе мощными, что с появлением новых трупов – его сила лишь возрастала.

Вторая проблема заключалась в том, что игрокам также необходимо было удерживать вход в покои Бэрекена Деморфа, а потому их силы были разделены.

В то же время Виид бегал по крышам Крепости Варго, отстреливая скелетов-лучников и прочую нечисть. На фоне непрекращающегося сражения у внешних стен крепости, он продолжал стрелять, скользя по крыше, и рассекал горгулий пополам в бесстрашных прыжках при помощи своей Техники секущего ножа лунного света.

Одного этого было вполне достаточно, чтобы занять первое место в Зале Славы.

- Так какую сцену мы должны транслировать!?

В целом, на телестанциях считали, что сражение в подвале против Бэрекена наиболее важное, но из-за телезрителей им вновь пришлось переключиться на Вииду.

- Что там в битве против Бэрекена?

- Покажите нам, как Виид бежит по крышам.

- Как он может драться в месте, заполненном монстрами, словно он на открытой местности? Это потому, что он Виид? Я уже устал от подземелий. Скажите, если я когда-нибудь стану высокоуровневым игроком, смогу ли я сражаться как он? Но всё же, я думаю, что борьба в таком месте, кишасщем монстрами, как крепость Варго – самоубийство.

- Они смогут выиграть битву, только если убьют Бэрекена... Покажите нам Бэрекена.

- Что вы делаете! Я смотрела на него! Вернитесь назад, к Вииду!

Телестанции не знали что делать, выслушивая тонны проклятий при переключении с битвы на битву.

Глава 7: Вызов шторма.

Виид отдался потокам ветра, скользя по нему и продолжая обстреливать противников.

- Вот почему класс лучников настолько популярен, - бормотал Виид, отправляя в полет стрелу за стрелой.

100% попаданий!

Мало того, что выстрелы были невероятно точными, так еще и его лук высших эльфов наносил дополнительный урон от духов.

Фух! Фух!

Последовательно летящие стрелы пронзали скелетов, переполнявших стены крепости. Духи огня вызвали взрывы, а духи воды били врагов крупными градинами. Духи земли застилали всё вокруг грязью, а духи ветра сбивали скелетов на землю.

Тактика ковровой бомбардировки!

Виид думал, что понимает удовольствие, которое получают игроки, выбравшие профессию лучника или рейнджера. Однако он не знал, что игроки этих профессий смотрели на происходящее с отвисшими челюстями и считали это полнейшим абсурдом.

- Но, всё-таки, класс лучника меня не устраивает.

Уничтожение монстров издали приносило приятное ощущение. Некоторая нежить даже не понимала что принесло им смерть. Однако Виид понял, что стрельба не просто расходует ценный запас стрел, но еще и лишает его возможности оперативно поднимать трофеи.

Всегда, когда он не мог дотянуться до выпавшего предмета, то испытывал сильнейшее сожаление. За исключением случаев групповой охоты, где лучник стоит в безопасном месте,

Виид считал эту профессию абсолютно бесполезной. И примером тому была как раз текущая ситуация.

- Меч - вот единственно правильный вариант.

Убивая врагов в непосредственном контакте, Виид мог быть уверен, что трофеи достанутся именно ему. Добыча для него была первейшим приоритетом.

В это самое время МЕЧи, Марей и жрецы забрались на крышу с другой стороны. Скелеты, стоявшие на вершине башни и на крыше Крепости Варго, начали поливать их ливнем стрел. Они чувствовали себя в ловушке, словно находились на небольших изолированных островах посреди моря, кишящего нежитью.

- Хорошо, давайте начнем, - произнес 3-ий МЕЧ и рубанул своим клинком подлетевшую горгулью. Контратака МЕЧей наконец началась, и им предстояло одолеть целое облако летающих монстров.

- Убить их всех.

- Разберемся с этими, а потом примемся за Костяных Драконов!

МЕЧи прошли через бесчисленное количество беспрецедентных вещей, но их цель состояла лишь в том, чтобы стать сильнее. И больше ни в чем.

Их метод заключался в уважении к силе и преодолении своих собственных ограничений.

- Как только мы начнем сражаться - они все умрут!

- Размажем их!

МЕЧи продолжали неистово уничтожать горгулий.

И вот, с громоподобным ревом, неподалеку от них спустился и сел на землю один из Костяных Драконов.

- Люди здесь.

Костяной Дракон был размерами с небольшую башню и шел к ним, взмахивая своими лишенными плоти крыльями. А от его головы исходил черный дым.

- Вы впали в состояние страха, однако смогли преодолеть его.

Ловкость снизилась на 4%.

Мудрость снизилась на 25%.

Костяной Дракон тоже мог нагонять на своих противников ужас, однако мощь его воздействия была вдвое ниже, чем у Бэрекена, а потому МЕЧи легко могли выстоять против него.

Затем Костяной Дракон широко раскрыл пасть и сделал глубокий вдох. Его поза ясно говорила о том, что он собирается применить свою самую мощную атаку! Расстояние было слишком близкое, и людям попросту негде было от него укрыться.

Но тут Виид активировал Рёв Льва и громко прокричал:

- Сразись сначала со мной! Я пришел сюда, чтобы убить Бэрекена! Если ты не сможешь одолеть меня - значит ты недостоин сражаться с кем-либо ещё!

Мужественное заявление, которое удивило даже МЕЧей!

Если по какой-то случайности Виид умрет, это приведет к большим проблемам. Конечно, он мог бы воскреснуть с помощью «Силы, способной обмануть смерть», однако тогда он не мог бы послушаться приказов Бэрекена. В конечном счете, он встал бы на сторону Костяных Драконов и стал сражаться против МЕЧей.

Однако, даже понимая это, Виид продолжал громко кричать.

- Без сомнений, я знал, что ты - самый плохой человек здесь, - ответил Костяной Дракон.

Виид, находившийся на некотором расстоянии от МЕЧей, изо всех сил рванул к верхушке крыши. Скорость его движений была просто пугающей.

- Бегство - бесполезно.

Костяной Дракон выбрал Вииду своей целью, а затем разомкнул пасть во всю ширину и дунул своей особой атакой - Кислотным Дыханием.

Вшааааа!

Кислотное Дыхание устремилось вперед с такой скоростью, что даже сверх-ловкий Виид, казалось, никак не сможет его избежать.

- Бег по ветру!

- Вы использовали навык «Бег по ветру».

Потребление Здоровья и Живучести увеличилось втрое.

Тело Виида ускорило, как будто его швырнули. Этой невероятной скорости было достаточно, чтобы в долю секунды догнать и перегнать скачущую во весь опор лошадь. А вскоре он просто исчез, словно использовал заклинание телепортации.

Он прыгнул в отверстие в крыше, которое заметил еще с тех пор, когда появился Костяной Дракон. Кислотное Дыхание прокатилось прямо в том месте, где только что маячило размытое пятно Виида.

Мощный эффект дыхания расплавил внешнюю стену Крепости Варго, при этом частично обрушив её настолько, что стало видно внутреннее убранство: мебель, ковры и живопись.

- Тхи-кхи, свежий ветерок, - произнес какой-то молодой скелет и высунул в образовавшееся отверстие голову.

Когда Виид вновь забрался на крышу, то увидел, как Костяной Дракон низко летит и пытается растоптать МЕЧей.

- Вы ответите за грех вторжения в землю Бэрекена.

От каждого его шага Крепость Варго встряхивало так, словно было землетрясение, а поскольку МЕЧей стояли кучно, некоторые из них не могли избежать его громадных лап и были растоптаны.

Когда Костяные Драконы взлетали в воздух, охота на них усложнялась в разы. А противостоять их дыханию, находясь на земле, и вовсе было невозможно. Если бы МЕЧей приручили виверн или грифонов, то смогли бы сражаться с ними, однако в текущем положении у них не было ни единого шанса.

Из-за архитектуры Крепости Варго, заклинания этого Костяного Дракона были менее эффективны, поскольку МЕЧей могли укрыться за углами построек. Однако дракон взлетел на крышу и отрезал людям путь вперед.

Остальные два дракона покидали центральную башню.

И это означало только одно!

- Значит, так и есть. Сосуд Жизни лича именно там.

Каждое движение дракона приводило к появлению трещин на стенах крепости, и обрушению небольших соседних зданий. Но свирепый Костяной Дракон, естественно, не заботился о подобных мелочах.

- Рассредоточиться.

- Изобьем его до смерти!

МЕЧей, прятаясь под крышей, внезапно выскочили, окружили и контратаковали Костяного Дракона.

- В первую очередь атакуем его крылья.

- Сломаем ему лодыжку!

МЕЧей присосались к костям дракона и начали наносить по ним удары.

- Его кости слишком крепкие. Атаки не наносят достаточно урона!

- Его здоровье почти не снижается.

Его удар ногой мог сбить Здоровье в опасную зону, а если попасть под неё – то смерть и вовсе была практически неминуема. Все шансы на выживание сводились лишь к одной удаче, да и то если игрок успел бы избежать падающих обломков.

Виид, тем временем, использовав Бег по ветру, быстро забежал на спину Костяному Дракону, словно это была лестница, а затем оказался у него на шее.

- Хераимское Фехтование!

Виид использовал атакующий навык, ориентированный на удары в одну точку. Поражаемое место было настолько же узким, как кунжутное семечко.

МЕЧи, окружившие дракона, избрали ту же тактику. Поскольку кости их противника были слишком крепкими, по-другому их атаки просто не были бы эффективными.

- Давайте нападём на него все вместе!

- Братья, отсюда очень удобно атаковать.

МЕЧи, как и Виид, запрыгнули на тело дракона.

- Люди! На колени перед величием Бэрекена!

Ту-дуууун!

Пытаясь сбросить с себя людей, дракон яростно встряхивал своим телом, продолжая крушить окрестные здания.

Передние лапы, хвост и морда дракона находились под непрерывным шквалом атак, но и МЕЧи теряли Здоровье под постоянно осыпающимися обломками зданий.

Сожрав одного из МЕЧей, дракон яростно взревел:

- Граааааааа!

Страх Дракона!

МЕЧи, следуя примеру Виида, сновали по спине, крыльям и шее Костяного Дракона, словно муравьи, и без усталости обрушивали на него свои клинки.

Поражая крепчайшее тело Костяного Дракона, прочность мечей постепенно падала.

- Меч ударил в кость Костяного Дракона.

Прочность меча уменьшилась на 3.

Чем сильнее они рубили дракона, тем быстрее падала прочность их оружия. Для сражения с таким противником куда эффективнее было дробящее оружие: такое, как булавы или топоры.

С падением прочности оружия, снижались и показатели его максимального урона, однако у МЕЧей не было времени задумываться об этом.

В мгновение ока Здоровье Костяного Дракона упало ниже отметки в 50%. МЕЧам приходилось постоянно маневрировать, уклоняться и нападать сбоку, чтобы не быть растоптанными или съеденными.

- Братья, нельзя ослаблять натиск! У Костяных Драконов поражающая скорость восстановления Здоровья!

- Мы будем продолжать сражаться с ним, пока не убьем его полностью!

Виид продолжал стучать своим мечом в одно и то же место.

- Техника секущего ножа лунного света! Хераимское Фехтование!

- Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

Костяной Дракон был идеальной целью для повышения навыков мечника.

Тем временем на крышу забралась новая группа скелетов-лучников и скелетов-магов. На МЕЧей и дракона без разбору посыпался град огненных стрел и ледяной магии.

- Вы уклонились от стрелы.

- Кислотная стрела пролетела мимо, оставив на Вашем теле царапину.

Благодаря высокой ловкости, вражеские атаки не могли поразить его должным образом. МЕЧи же противостояли стрелам и магии благодаря своему высокому Сопротивлению и Стойкости. В отличие от других людей, МЕЧи могли выдержать немного больше, поскольку преодолели океан и непрерывно оттачивали свои навыки.

- Эти стрелы даже не отвлекают меня. Давай-ка посмотрим, кто первым умрет - ты или я!

МЕЧи сражались без страха смерти!

Иногда они оказывались в опасной ситуации, будучи стряхнутыми с костей. Если им не везло или жрецы не успевали оказать им помощь - то они погибали, обращались в нежить и нападали на своих же товарищей.

Находясь на шее дракона, Виид мог увидеть самые разные ситуации.

Всякий раз, когда дракон поднимал голову и издавал протяжный рёв, он чувствовал себя будто на вершине горы с расширившимся полем зрения. Другими словами, он мог видеть практически всё, что происходило в Крепости Варго и даже за её пределами, где тоже кипело сражение.

«МЕЧи понесли слишком много потерь»

Следя за их активностью, можно было сделать вывод, что на данный момент погибло уже как минимум 30 МЕЧей. А поскольку многие из них получили ранения, а крепость продолжала рушиться, то некоторые тоже вот-вот должны были умереть.

Под действием Правила Тьмы павшие МЕЧи воскрешались в качестве нежити. А с появлением Королевских Рыцарей и Рыцарей Возмездия ситуация начинала принимать скверную сторону. Их первоначальной целью была защита Бэрекена, но когда враг подошел к центральной башне, где хранился Сосуд Жизни, нежить стала группироваться именно здесь.

«Проблема во времени»

У Костяного Дракона, которого бил Виид, оставалось совсем немного Здоровья, и в скором времени он смог бы заняться чем-то другим. Но это нужно было сделать еще быстрее, причем без потерь среди МЕЧей.

- Это прискорбно, но у меня нет выбора. Старший, пожалуйста, займи мое место.

Виид спрыгнул с шеи дракона, которое было самым оптимальным местом для атаки, а его место занял 4-ый МЕЧ.

Затем Виид побежал к центральной башне, прокричав при этом Рёвом Льва:

- Я иду в центральную башню, чтобы уничтожить Сосуд Жизни Бэрекена!

Его голос был громким и резонирующим, так что выкрик услышала даже та нежить, которая находилась с внешней стороны крепости.

- Грррррр!

Костяной Дракон, атаковавший МЕЧей, немедленно отреагировал и развернулся в сторону

кричавшего. А затем с грозным видом побежал за ним, круша здания и постройки. Остальная нежить, включая скелетов-магов и скелетов-лучников, также избрала своей целью Виيدا.

Бесчисленное количество стрел и магии!

Виид продолжал бежать, уклоняясь от стрел и заклинаний. А когда он не успевал – то давал себя оцарапать летящему снаряду. Благо, при помощи жрецов, его Здоровье быстро восстанавливалось до текущего уровня.

- Стрела поцарапала заднюю часть Вашего правого плеча.

- Вы уклонились от огненного шара.

- Вы полностью избежали воздействия Ледникового Шпиля.

Так как Виид обладал огромным количеством Ловкости и навыками уклонения, стрелы и заклинания не могли нанести ему полное количество урона.

А даже если его запас Здоровья резко упадет до нуля, он мог получить помощь от Союн и прожить еще немного дольше.

- Уклоняться. Я должен уклоняться.

Виид уклонился от очередной порции заклинаний и стрел, а затем едва избежал удара лапой и укуса подоспевшего дракона. Его размытые движения выглядели так, словно он сотни раз отработывал их, прежде чем совершить.

В окружении пламенных взрывов и ледяных шипов со стороны казалось, словно он танцует!

- А он действительно хорошо уворачивается.

- И когда только возможности нашего младшего так выросли...

Даже МЕЧи на долю секунды пораженно замерли.

С умом используя окружающие его объекты и уклоняясь от целой череды атак, Виид, казалось, был на шаг впереди любых возможностей человеческого организма.

Хоть в большинстве случаев он избегал ударов благодаря собственным способностям, но немалую помощь оказывал и навык 8-го продвинутого уровня «Уклонение». Определенные атаки низкого уровня он мог избежать, даже не шевелясь, так что в купе со своими собственными движениями - его изворотливость находилась за гранью воображения.

В целом, его движения были настолько элегантными, что никто не смог бы их позабыть до конца своей жизни. С точки зрения стороннего наблюдателя - это была действительно красивая сцена, однако никто не понимал, что всего одно неверное движение могло закончиться смертью.

- Что ж, давайте-ка попробуем всё, на что я способен.

Оставшаяся мана Виида ушла на активацию навыка:

- Техника секущего ножа лунного света!

Всё его тело охватил тусклый свет. Тоненькие огоньки реагировали на угрозы попадания магии и перехватывали её. Правда, такое использование навыка потребляло ману в геометрической прогрессии. Однако для человека, который не знал, умрет он сегодня или выживет, это не значило ровным счетом ничего!

- Иди сюда! Я не собираюсь проигрывать какой-то тощей, ободранной ящерице! - выкрикнул Виид и, развернувшись в противоположную сторону от центральной башни, бросился вперед.

Оскорбление дракона!

Костяной Дракон выдохнул из носа черный дым и ответил:

- Будь уверен, я съем тебя.

Хоть эта атака и не была Дыханием Дракона, он тоже ринулся вперед, твердо намереваясь затоптать наглеца, и продолжая при этом разносить всё вокруг.

Вииду ничего не оставалось, кроме как сгруппироваться и броситься в сторону. Поскольку размер Костяного Дракона был слишком велик, Вииду пришлось сосредоточиться исключительно на уклонении. В тоже время, он должен был уворачиваться еще и от атак со стороны другой нежити.

Хрьяааась!

Там, где только что стоял Виид, оказалась пасть дракона, в которую упал кусок обвалившейся стены. Затем это место накрыло дождем из магии и стрел, полностью испепелив участок.

- Грааааааааа!

Костяной Дракон в бешенстве завопил от боли попавших в него стрел и заклинаний, а затем ударил по каменной стенке. Однако затем, вместо того, чтобы защищаться, он лишь еще более яростно набросился на Вииду.

Но Виид полностью сосредоточился на уклонении. Если бы он попробовал провести контратаку, то вполне мог погибнуть, а потому лишь уклонялся и отпрыгивал от новых ударов, стремясь выжить.

- Сила Святого Духа, даруй исцеление страждущему. Исцеляющая Длань!

Жрецы продолжали подлечивать Вииду. Именно из-за таких ситуаций, этот класс считался наиболее ценным на поле боя.

Он был в готов в любую секунду отпрыгнуть в сторону, чтобы избежать смертоносного удара. Подобная битва не принадлежала к разряду боёв, где высокоуровневые игроки с первоклассной экипировкой охотятся на монстров. В этом сражении ему приходилось использовать все свои навыки и способности, чтобы не умереть. Любое его решение могло привести как к смерти, так и продлить жизнь.

Костяной Дракон сделал глубокий вздох. Он хотел еще раз применить Кислотное Дыхание!

Это была финальная атака дракона, и стоящий прямо перед ним Виид никак не смог бы её избежать. Большинство костей монстра было треснуто, а его Здоровье наконец-то упало до минимума.

Костяной Дракон хотел забрать с собой на тот свет еще и своего врага!

- Если стоять здесь, то я точно не уклонюсь.

Виид забежал на драконью лапу, а затем прыгнул достаточно высоко, чтобы оказаться у него прямо перед мордой.

- Хераимское Фехтование!

Виид наступил ему на нос и нанес удар в лоб. Падала при этом прочность меча или нет – это уже не имело значения, и он продолжал наносить сверхбыстрые удары.

На голове дракона появилась трещина, при этом от каждой атаки Вииду она становилась еще больше. Тем не менее, дракон постепенно наполнял свои легкие и вот-вот должен был разрядить своё абсолютное оружие.

- Зачарование Святого Оружия!

Один из жрецов активировал заклинание, вселяющее в оружие божественную силу, так что теперь Виид продолжал наносить удары благословленным мечом.

Трещина расползлась по всей голове!

Кости, над которыми работали МЕЧИ, тоже начали ломаться. И вот, когда меч Вииду в очередной раз ударил голову дракона, сила, поддерживающая его, внезапно исчезла, а сами кости начали неравномерно осыпаться на землю.

В то же время перед Виидом появилось информационное окошко.

- Вы получили новый уровень.

- Вы получили новый уровень.

- Вы получили новый уровень.

- Костяной Дракон Дьярк, охранявший Крепость Варго, обрёл вечный покой.

- Харизма увеличилась на 1.

- Боевой Дух увеличился на 1.

- Благодаря тому, что Вы сыграли важную роль в сражении с Костяным Драконом, равному по силе целому легиону нежити, все Ваши характеристики увеличились на 2.

Смерть Костяного Дракона!

- Вы достигли 400-го уровня!

Виид наконец-то получил 400-ый уровень.

- Вы подобрали Глиф Разрушителя.

- Вы подобрали свиток, хранящий в себе тайны некромантии по созданию Костяных Драконов.

- Вы подобрали груды гнилых костей дракона.

- Вы подобрали старую книгу под названием «Античный исторический справочник: Истории Версальского Континента №19».

- Вы подобрали античный плащ.

К большому сожалению Виида, в отличие от системы выпадения трофеев с обычных монстров, добыча с Костяного Дракона распределилась между всеми участниками сражения в зависимости от их вклада.

- Убить людей!

- Мы должны защитить господина Бэрекена Деморфа от людей!

Нежить с воплями прорывалась на крышу здания, на котором обосновались МЕЧи и жрецы. С точки зрения местности, у них была немного более выгодная позиция, однако мертвецов было столько много, что лезли они буквально со всех сторон.

- Теперь всем нужно идти к центральной башне. Жрецы, пожалуйста, если будете понимать, что вот-вот умрете – сделайте всё возможное и в качестве последнего удара используйте всю вашу ману на Костяных Драконах.

Подобная просьба была чересчур беспардонной, но у Виида попросту не оставалось другого выбора.

- Мы понимаем. Погнали!

Будучи свидетелями кровавой бойни Виида и Мечей с Костяным Драконом, жрецы согласились и последовали за ним.

- Тогда вперед.

Прыгая по крышам зданий, Виид и МЕЧи устраняли любую нежить, блокирующую им путь. А жрецы тем временем непрерывно восстанавливали их Здоровье и Живучесть.

- Наша цель находится прямо перед нами.

В 60-и метрах перед ними, аккурат посреди крепости, находилась центральная башня.

И два Костяных Дракона, которые смотрели своими пустыми глазницами на людей, посмевших вторгнуться на их территорию.

А затем в сторону МЕЧей и Виида полетело сдвоенное облако Кислотного Дыхания, словно драконы только и ждали их прихода!

Два магических потока, разделенные совсем небольшим промежутком, расплавили здания, стены и даже дружественную нежить, которая находилась на их пути.

Виид и МЕЧи разбежались во все стороны, спрятавшись за углы зданий и забившись в ямы. А затем, даже не подсчитав количество погибших, выскочили и что есть мочи ринулись вперед.

В их сторону полетело еще несколько заклинаний, выпущенных Костяными Драконами.

- Используем здания в качестве укрытий и продолжаем двигаться!

Всё, что оставалось Вииду и МЕЧам, - так это только двигаться дальше.

Расправив свои крылья, один из Костяных Драконов взмыл в воздух. Очевидно, что они решили разделиться - первый должен был атаковать с воздуха, а второй с земли.

- Люди. Убить людей.

- Они хотят попасть в запрещенное место.

- Уничтожить их во имя великого господина Бэрекена!

Если бы МЕЧи хоть на секунду замешкались на крыше, чтобы разобраться с нежитью, их тотчас же бы окружили и перебили всех до единого.

И тут Виид вытащил скульптуру.

- Так или иначе, мне придется использовать и её... А так не хотелось...

Это была скульптура, посвященная одному из бедствий, которое Виид пережил собственноручно.

- Холодный Шторм.

Прочность: 20/20.

Экстремальное природное явление, однажды поразившее Версальский Континент.

Оно характеризуется налётом ледяного шторма, несущего в себе снег со льдом.

Превосходная Работа тонко отображает все детали бедствия, которое перенес скульптор.

Оно выражает всю красоту, но при этом и опасность природы.

С увеличением численности населения на севере, шанс повторного пришествия ледяного шторма очень низок.

Со временем историческая ценность скульптуры вырастет.

Художественная ценность: 854.

- Эффекты:

Эффект всех ледяных заклинаний повышается на 3%.

Здоровье увеличивается на 200.

Очарование увеличивается на 13.

- Ваяние Великого Природного Бедствия!

- Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.

Характеристика Искусства навсегда уменьшилась на 20.

Израсходовано 20,000 Здоровья и Маны.

Все характеристики временно снижены на 15%. Длительность действия штрафа - 4 дня.

Близость к Природе упала.

Ваяние Великого Природного Бедствия может быть использовано лишь один раз в сутки.

Когда произойдет великое бедствие, Ваши Слава или Дурная Слава могут быть увеличены в зависимости от нанесенных повреждений.

Вы можете погибнуть во время бедствия, так что будьте осторожны.

Глава 8: Хозяин Крепости Варго.

Ледяной шторм всколыхнул старые воспоминания!

Температура воздуха резко упала. Нежить не понимала, что происходит, поскольку не чувствовала холод, но вот Виид и МЕЧи стали ощущать, как морозный ветер пробирает их до ниточки.

Поначалу в воздухе кружилась всего пара снежинок, но вскоре с громким стуком на землю начали сыпаться крупные ледяные осколки. Десятки тысяч градин накрыли всю Крепость Варго! Некоторые ледышки были настолько велики, что напоминали собой настоящие айсберги.

Свирепые порывы ветра и вихри предвещали начало настоящего природного бедствия.

Среди всей нежити, наименьшим Сопротивлением к холоду обладали скелеты, которые вскоре начали застывать. Костяной Дракон, парящий в воздухе, был закручен морозным вихрем. Его со всех сторон било льдинками, а сам он начисто лишился возможности контролировать свое тело и попросту безумно вращался в порывах ветра.

- Кграааа!

Немного погодя Костяного Дракона облепил толстый слой льда. Со стороны казалось, что он пытается взлететь выше, но его внезапно занесло и он врезался в крепость. Удар был настолько мощным, что почувствовался как толчок землетрясения! Некоторые строения в крепости, которые с трудом пережили прошлую схватку – рухнули окончательно.

- Де-действительно холодно.

Виид, глядя, как быстро Крепость Варго превратилась в ледник, понял нечто новое о разрушительности природных бедствий.

- Должно быть, они чувствуют себя по-настоящему бесполезными, умудрившись замерзнуть в разгар битвы.

Сразу же после активации навыка, поверх доспехов Виида появился плащ. МЕЧи и жрецы тоже нацепили вещи потеплее и спрятались от ледяных осколков в здании. Они быстро отреагировали на смену обстановки, поскольку Виид заранее предупредил, что может вызвать ледяной шторм.

Спасаясь от бури, нежить, с её ветхой одеждой, выглядела будто голая. Мертвецы ничего не могли поделать с мощными порывами ветра и вихрями.

- Всем оставаться в укрытии. Прямо сейчас мы не должны выходить наружу.

- Если у кого-то внезапно упадет Здоровье или кто-то замерзнет – дайте знать. У меня есть несколько дополнительных одеял.

Даже посреди этого хаоса, МЕЧи не прекращали заботиться о жрецах.

Продолжительность Ваяния Великого Природного Бедствия была достаточно длительной.

Несмотря на то, что «Холодный Шторм» всё ещё буйствовал, Виид вылез из своего укрытия на крыше.

- Э...та ситуация. На-на самом деле... Кха! На этом всё не должно закончиться. Э-кх! Или я буду страдать...до конца...своей жизни.

Из-за холода нормально нельзя было даже произносить слова.

Виид, уворачиваясь от яростного шквала ледяных осколков, побежал к центральной башне.

- Ледяные осколки пролетели мимо Вашей головы.

- Ледяные шипы практически пробили Ваше плечо, но Вы вовремя избежали их вредоносного действия благодаря навыку Уклонение.

- В Вашу спину вонзился ледяной осколок.

- Кусок льда задел Ваше колено. Скорость передвижения уменьшилась.

Несмотря на всю свою высокую Ловкость и навыки, он попросту не мог избежать абсолютно всех осколков.

Виид изо всех старался максимально быстро преодолеть дистанцию, при этом первоочередным приоритетом было не попасть под порывы ветра.

Затем ему пришел шепот от 3-го МЕЧа.

- У тебя есть какой-то план по устранению Костяных Драконов?

Виид боялся не только пагубного воздействия кусков льда, но и холода, а потому, опустив голову, быстро ответил:

- Есть один способ. Но в такой ситуации, думаю, он не сработает.

Даже когда ледяной шторм закончится, ему будет трудно сражаться, поскольку тело далеко не сразу отойдет от холода. А если он и вовсе замерзнет - то не сможет передвигаться или даже спрятаться.

- Ты пытаешься попасть в башню, верно?

- Да. В этом заключался первоначальный план, но сейчас это сложно.

- Тогда и мы идем.

МЕЧи вышли из своего укрытия. Подняв кверху деревянные щиты, они побежали по направлению к центральной башне.

Виид не мог быстро передвигаться, поскольку, проанализировав ситуацию, понял, что если побежит со всех ног - будет попросту забит до смерти ледяными осколками. А вот МЕЧи, подняв щиты, могли бежать практически на полной скорости. Естественно, даже щиты не гарантировали полную безопасность от «Холодного Шторма», однако так они могли избежать хотя бы части повреждений.

Добежав до места, где стоял Виид, они прикрыли его своими щитами.

- Давай, п-пора двигаться!

Благодаря выставленным щитам, Виид стал получать куда меньше урона от ледяных шипов, градин и осколков. Так они и побежали к центральной башне.

МЕЧи постепенно теряли Здоровье, а некоторые из них и вовсе замерзали, отставали и умирали. Но каждый из них до последнего продолжал держать поднятым свой дешевенький деревянный щит.

Это напоминало историю о братьях, которые, прикрывая друг друга, прорывались через снежную бурю!

Таким образом, благодаря им, Виид сумел добраться до последней, преграждающей дорогу, стены и ввалиться в центральную башню.

Виид знал, что где-то их поджидает Костяной Дракон. Однако монстр в этот момент сражался с бурей, повиснув на противоположной стороне, а потому не видел, как в башню пробрался посторонний.

И в этот самый момент выскочило информационное окно!

- Вы замёрзли.

Даже учитывая то, что Виида прикрыли остальные МЕЧи, его доспехи покрылись толстой корочкой льда, что наносило периодический урон его Здоровью. Не спасали и благословления жрецов, ведь если не избавиться и не исцелиться от подобного негативного воздействия полностью - вредоносное действие льда будет продолжаться еще достаточно долго.

Виид мог выжить так долго лишь благодаря своей высокой Стойкости и Упорству.

Вихри и суровые порывы ветра снаружи башни постепенно начали затихать, что означало скорое окончание Великого Природного Бедствия. Нежить разморозится и сможет двигаться вновь, и даже погребенный во льду второй Костяной Дракон оправится от потрясений и вступит в бой. К тому же не следовало забывать и про погибших МЕЧей, которые восстанут в облике нежити и нападут на своих товарищей.

«На этот раз легенда точно закончится неудачей», - подумал Марей, который был в группе жрецов, и постоянно подбадривал других игрой на своих инструментах.

Вид того, как МЕЧи вместе с Виидом прорываются к центральной башне, взбудоражил его чувства. Если бы это был не Бог Войны и его товарищи, никто не смог бы противостоять Бессмертному Легиону Бэрекена.

Но Королевская Дорога была миром, где лишь результат имел значение.

«Это действительно печально. Если бы у них получилось убить Бэрекена - это было бы еще зрелищнее»

- Ох...

Ведущие КМС Медиа, комментировавшие происходящее в прямом эфире, уже стали оплакивать попавших в ледяную ловушку людей.

- Неужели на этом всё закончится?

Когда на Крепость Варго налетел ледяной шторм, все представители СМИ нервно закусили губы. Никто не предполагал, что события будут развиваться именно таким образом.

С тех пор, как в Крепости Варго появились люди, ведущие потеряли счет времени. Однако ситуация Виида была не такой уж и плохой, как все думали.

- Вы сжимаете в левой руке «Факел Ушедших Скульпторов», который источает тепло.

- Эффекты от замерзания были снижены.

- Ваша мана восстанавливается.

В то время, как ледяной шторм постепенно сходил на нет, Виид черпал силу от скульптуры. Находясь под прикрытием МЕЧей, спустя некоторое время он восстановился настолько, что уже мог кое-как передвигаться.

- Грааааааа!

Откуда-то извне послышался драконий рёв. И это означало только одно - МЕЧам придется сложить свои жизни, чтобы сдержать его.

Вскоре Вииду пришел шепот от Пэйла, информирующего о текущей ситуации в битве с Бэрекеном.

- Становится всё труднее. Мне кажется, мана лича совсем не падает. Даже если мы собьём ему еще немного Здоровья, многие всё равно скоро погибнут... Но мы всё ещё держимся.

Отряд, сражавшийся с Бэрекеном, также пребывал далеко не в самом лучшем положении.

Несмотря на то, что Виид сумел пробиться через ледяной шторм, у него совершенно не оставалось времени на то, чтобы восстановить своё Здоровье. Всё, что ему оставалось, это с

трудом переставлять свои замерзшие ноги вверх по лестнице.

- Откуда здесь взялись люди...

- Тебе конец, нарушитель.

Было бы глупо предполагать, что в центральной башне не окажется нежити. Такое важное место, как правило, охранялось бы Королевскими Рыцарями, но поскольку они вышли сражаться снаружи, то из охраны остались только Рыцари Возмездия.

Виид, размахивая мечом, пошел прямо на них.

- Вы нанесли точный удар.

- Вы нанесли критический удар.

- Вы успешно заблокировали удар противника.

Рыцари Возмездия ничего не могли противопоставить быстрым ударам Виида, который одновременно атаковал и продвигался наверх.

Верхний этаж центральной башни представлял из себя достаточно широкое помещение, а через разбитое ледяным штормом окно, Виид мог наблюдать, как МЕЧи пытаются отвлечь на себя внимание Костяного Дракона. От их яростной схватки вибрировала вся башня.

И вот, краешком глаза Виид заметил вазу из аметистов. Именно в этом сосуде и хранился источник жизни Бэрекена.

- Наконец-то мне удалось сюда добраться.

Рыцари Возмездия, которые находились поблизости, почувствовали неладное и со всех ног бросились к этажу, где находился Виид. Даже Костяной Дракон, который сражался на улице, мощно оттолкнулся задними лапами и ринулся к центральной башне.

- Вы думаете, я собираюсь умереть в таком месте, как это? - произнес Виид и замахнулся мечом.

Этот момент наверняка войдет в историю Версальского Континента, а многие телезрители с

замиранием сердца будут пересматривать его вновь и вновь.

Даже незначительные детали этой сцены войдут в легенду.

- Пока моя миска с рисом не будет в безопасности, я не собираюсь умирать!

Его меч, наполненный тяжелой лидерской ответственностью, с глухим стуком врезался в вазу. Сразу же после этого во все стороны разнеслась волна темной энергии.

Внезапно вся нежить будто бы утратила часть своих сил.

- Я-я не должен умирать...

- Аррргг!

Призраки попросту растворились под лучами солнца, а скелеты и вурдалаки обратились в прах.

Около половины восставшей нежити вернулось назад, в землю. Что касается мертвецов Бессмертного Легиона, блуждающих по всему региону - их количество сократилось практически на 80%.

Последствия разрушения Сосуда Жизни Бэрекена затронули всю округу.

- Трупы не превращаются в нежить!

- Мне кажется, нежить стала слабее. Она сразу же умирает от божественных заклинаний.

Три величайших заклинания Бэрекена, включая Ауру Смерти и Правило Тьмы, рассеялись. Чрезвычайно усиленная нежить вернулась к своему обычному состоянию. Хоть мертвецы до сих пор оставались грозными противниками, но их способность противостоять божественной силе - практически исчезла.

- Где... Куда нам идти?

- Я чувствую там энергию жизни.

- Хорошо, давайте туда и пойдем...

Большинство нежити, отправленной на захват Моры, рухнуло. Оставшиеся же мертвецы разбрелись в неопределенных направлениях.

Однако наибольшие изменения коснулись самого Бэрекена и Костяных Драконов. Проклятия лича автоматически рассеялись, а Ромуна зафиксировала значительное падение его Здоровья.

- Бэрекен слабеет!

- Давайте сосредоточим всю нашу божественную силу и вместе атакуем его!

В сердцах игроков вновь зажегся яркий огонь надежды.

Проблемы у Бэрекена были и с оставшейся маной. Будучи личем, он мог поглощать Здоровье и ману других, но сейчас, когда его практически бесконечная мана начала истощаться, он испытывал сильные мучения.

Что касается Костяных Драконов – их движения замедлились, а сами они с трудом контролировали свои тела.

- Давайте похороним их!

- Я изрублю каждую их косточку!

МЕЧи запрыгнули на Костяного Дракона, а второго, который прилип к центральной башне, стали забрасывать копьями.

В этой ситуации им как никогда помогали навыки профессии «мастер боя».

- Гррррх!

Костяной Дракон взревел, но эффект страха был слишком мал, чтобы игроки его почувствовали.

К тому же, поскольку эти Костяные Драконы были созданы Бэрекеном уже давно, то они потребляли много жизненных сил и маны на то, чтобы поддерживать свою форму.

- Убить его!

- Уничтожить!

МЕЧи сами были на грани смерти, но это не помешало им храбро броситься в последнюю атаку. Помимо них, тела Костяных Драконов взрывали и божественные заклинания жрецов. Теперь, когда они знали, что Сосуд Жизни Бэрекена уничтожен, они не скупались на заклинания.

На крышах зданий еще оставалось достаточное количество нежити, но большая её часть уже либо погибла, либо была существенно ослаблена.

Виид выбрался из центральной башни и отправился туда, где МЕЧи обрабатывали наполовину погребенного в лёд Костяного Дракона.

- Какой живучий монстр попался.

- Сколько же у него здоровья...

Уже 20 МЕЧей непрерывно наносили ему удары своими клинками. Костяной Дракон пытался выбраться из ледяных оков, но без Ауры Смерти и обеспечения маной Бэрекена, все его попытки были безуспешны.

- Умри уже!

Виид присоединился к МЕЧам и стал наносить Костяному Дракону быстрые удары. Каждая судорога монстра сопровождалась частичным обрушением стен и содроганием всей Крепости Варго.

Кое-где сновали Королевские Рыцари, потерявшие большую часть своего Здоровья, но конкретно перед Виидом находился всего один противник – Костяной Дракон.

- Пора получить дивиденды.

И наконец, Костяной Дракон вздрогнул последний раз, и погиб.

- Костяной Дракон Вотурия, охранявший Крепость Варго, обрёл вечный покой.

- В связи с тем, что Вы сыграли небольшую роль в сражении с Костяным Драконом, все Ваши характеристики увеличились на 1.

Виид не получил много опыта и Славы, поскольку больше всего достижений досталось МЕЧам. Тем не менее, он по достоинству оценил повышение характеристик.

В целом, любая победа в крупном и тяжелом рейде сулила хорошие награды.

- Костяной Дракон мертв!

- Мы получили гнилые кости!

Со стороны центральной башни тоже слышались крики. Это вторая группа МЕЧей разобралась с третьим, оставшимся, драконом. Там их было больше, но охота шла медленнее, поскольку монстр находился выше уровня земли.

- Наконец-то нежить в Крепости Варго закончилась.

Большинство нечисти либо было упокоено, либо валялось на земле, не в силах подняться. Все три Костяных Дракона также отошли в мир иной.

Навскидку, оставались еще Королевские Рыцари, но даже Виид не знал их точное количество.

- Тем не менее, если объединенная армия эльфов, гномов и варваров не отступит - нежить в любом случае не сможет долго держаться.

На данный момент можно было с уверенностью сказать, что нежить в Крепости Варго была обречена.

Таким образом, Виид, полностью игнорируя прихрамывающую и ослабленную нежить, пулей метнулся в сторону подвалов. Благодаря своей высокой Ловкости и навыкам, он летел туда чуть ли не скоростью пули, даже не зная насколько ценные предметы могут выпасть с Бэрекена.

Обессиленная нежить горами лежала у входа в подвалы!

Лишь несколько мертвецов обратили внимание на Виида, но он, даже не контратакуя,

принимал их атаки и бежал вперед что есть мочи.

- С возвращением! - поприветствовала его сильно уставшая Хварен.

- Бэрекен?

- Еще жив, но скоро умрёт!

Залетев в покои лича, где продолжалось сражение, Виид понял, что всё-таки успел.

- Ну-ка, навались!

- Пора кончать с ним!

- Жрецы, сперва позаботьтесь о другой нежити. Бэрекена оставим напоследок - так охота пойдет немного быстрее!

Битва с Бэрекемом еще не была закончена. Помимо лича, МЕЧи, паладины и жрецы вынуждены были уничтожать бесконечное море призванной нежити, в том числе воскрешенной из тел их павших товарищей.

- Возвращайтесь в небытие! Изгнание Нежити!

Божественные заклинания без усталости били по мертвецам.

Скульптура «Пришествие Семи Ангелов», принесенная Манауэ порядком увеличивала божественную магию, и ярко сияла, разгоняя тьму. Она обладала потрясающими эффектами: увеличивала боевую мощь людей, восстанавливала их Здоровье и в то же время негативно воздействовала на нежить.

- Вы думаете, всё закончилось? Нет, люди должны быть растоптаны, а континент погрязнуть во тьме!

Зловещий голос Бэрекена эхом разнесся по всему подвалу.

- Телепортация!

Лич телепортировался на короткие расстояния, высасывая у жрецов, паладинов и МЕЧей жизненную силу и ману. Однако это ему не помогало, а от священного меча, засевшего в его груди, стал клубиться черный дым.

- Плотность маны в подвале увеличилась.

- Скорость восстановления маны увеличилась.

Поскольку жизненная энергия Бэрекена, запечатанная в Сосуде, была разбита, его собственное Здоровье и мана начали бесконтрольно выливаться.

Но тут лич стал произносить слова другого заклинания.

- Я... Я вернусь. Открыть Врата!

Эта магия тоже относилась к категории телепортационных, однако могла переместить заклинателя на гораздо большую дистанцию.

Игроки не могли позволить Бэрекену покинуть это место. Если бы он смог сбежать - то наверняка стал бы смертельным врагом Виида и Моры в частности. Таким образом, жрецы сосредоточились на произнесении божественных заклинаний, и магия Бэрекена не сработала.

- Противник не сумел активировать заклинание.

- Бег по ветру!

Виид в мгновение ока сократил расстояние между ними и оказался возле лича.

- Меч Цезаря!

Этот навык он припас на крайний случай. Виид, используя свой меч, изо всех сил стал рубить тело Бэрекена. Чем быстрее он наносил удары - тем больше урона получал его противник.

МЕЧи и паладины тоже были здесь, рубя, коля и пронзая лича.

Вся призванная им нежить была убита, так что Бэрекен Деморф оставался единственным живым противником. Однако именно лич был самой главной целью всего рейда, а потому его нельзя было оставлять в живых.

Теряя Здоровье и ману, не имея возможности произносить заклинания, Бэрекен Деморф начал терять свою силу. Виид, МЕЧи, паладины и жрецы сосредоточились исключительно на нанесении ему урона.

И наконец...

- Повелитель Бессмертного Легиона, Темный Колдун, лич-некромант Бэрекен Деморф обрёл вечный покой.

Виид и остальные выжившие вышли к центральной башне. Их потрепанные плащи развевались под легкими порывами ветра, словно помогая им почувствовать непередаваемое ощущение свободы.

Отсюда они могли увидеть следы всех повреждений, нанесенных Крепости Варго за время того беспрецедентного сражения.

Некоторые места были полностью разрушены Костяными Драконами. А над остальными частично уцелевшими башнями и стенами струился черный дым.

Нежить, защищавшая внешние стены крепости, была полностью уничтожена объединенной армией эльфов, гномов и варваров.

- Гм.

- Фуф.

- Это... Это необычные чувство.

То, что они чувствовали, было не радостью и не удовлетворением, а чем-то таким, что нельзя было выразить словами.

«Меня всё ещё трясёт от адреналина»

«Не могу поверить, что битва действительно закончилась»

«А когда будет следующий такой же бой?»

«Если бы я не начал играть в Королевскую Дорогу, то жалел бы об этом всю оставшуюся жизнь»

«Нужно рассказать об этом друзьям, родителям и коллегам по работе»

«Я сделал это. Я выжил!»

Стоя на вершине центральной башни, они наслаждались лучшим чувством, которое когда-либо испытывали. Они разделяли друг с другом радость от того, что им удалось продержаться до самого конца битвы.

А после этого МЕЧи, паладины и жрецы стали добавлять друг друга в друзья.

Виид тоже был рад победе.

«Я получил хорошую прибыль»

Как правило, любые серьезные рейды с большим количеством участников предполагали хорошую награду. Так и в этом случае, после победы над Бэрекеном, игроки получили дополнительные характеристики в количестве от двух до пяти очков. Характеристики Виида поднялись всего на +3, поскольку он не участвовал в поединке с самого начала сражения.

Последний удар по Бэрекену Деморфу нанес 121-ый МЕЧ, и получил в связи с этим целых 12 уровней. Виид, пришедший лишь под конец сражения, получил лишь +24% опыта, что тоже было довольно внушительно.

Однако кое-кто, возможно, мог быть не удовлетворен исходом боя, поэтому Виид решил сказать слова поддержки:

- Это всё благодаря вам.

Закончив трудное сражение, Виид первым делом проявил заботу о других игроках.

- Наставник, Вам очень больно? Позвольте мне наложить бинты.

Он позаботился о старших МЕЧах, а затем отправился помогать и другим игрокам.

- Многие наши братья сложили свои жизни... К счастью, мы обнаружили кое-какие сокровища во внутренней части крепости, которые мы разделим между всеми. Я знаю, что это не перекроет все потери, но... Я готов поделиться и своей долей.

Добившись победы, игроки были просто счастливы.

- Да как мы можем? За всё это нам нужно благодарить исключительно Виида-нима.

- Нам хватит и того, о чем мы договаривались перед походом. Я знаю, что если бы Вы не уничтожили Сосуд Жизни, то мы не смогли бы выиграть.

Всем игрокам было совестно!

Слава, характеристики и опыт. Благодаря победе также выросло и текущее значение их навыков. И теперь, когда они уже получили свои награды, Виид предлагал разделить еще и свою долю. Люди просто не могли не восторгаться этим человеком!

«Я обычно не доверяю другим, но Виид-ним действительно ангел»

«Он ничем не отличается от святого человека, о котором можно прочитать в учебнике по этике»

«Кто вообще посмел распространять слухи о скупости и мелочности Виида? Единственный способ узнать о человеке правду - сходить с ним в такой вот рейд. Я точно знаю, - всех, кто распространял эти нелепости, ждет беда!»

Лицемерие, которое ввело игроков в глубокое заблуждение!

Что касается сокровищ, Вииду не жалко было расстаться с небольшой частью своей доли, если это помогло бы ему сложить о себе благоприятное впечатление.

Предметы, полученные из Бэрекена, должны были быть проданы, а выручка распределена между игроками. При этом доля Виида составляла 30%. В случае священного Меча Лю, игроки должны были вернуть его Церкви и получить за это очки расположения.

Но Виида ждала еще одна награда.

- Вы захватили Крепость Варго, ранее занятую нежитью.

Влияние Моры расширилось.

Земли вокруг Крепости Варго были включены в территорию Моры.

Будучи лордом, Ваше влияние и известность увеличились.

Земли никогда не были лишними. Сейчас этот район был бесплоден и кишел монстрами, но также он мог похвастаться наличием реликвий, погребенных в его землях. Многие авантюристы и охотничьи группы наверняка не оставят его без внимания.

Крепость Варго может быть отремонтирована и открыта для всех желающих в ней поселиться. А постепенно появится возможность и у новичков выбирать её в качестве стартового города.

В ближайшем будущем, в месте, где буйствовали Костяные Драконы, раскинутся городские трущобы, а местные жители будут рассказывать о сражениях былых дней.

Игровые форумы и телестанции просто взорвались!

Такое просто невозможно было ни предвидеть, ни предсказать. Все телезрители были против нежити, однако до последнего думали, что охота будет обречена.

Сражение было далеко не легким и ведущие, описывая сражение с Костяными Драконами, Бэрекеном и уведомляя зрителей о количестве потерь, сами до последнего пребывали в крайнем напряжении.

Но благодаря их упорству и способностям, им удалось победить!

- Уважаемые телезрители, мы с вами всё видели своими глазами. Как считаете, подобное сражение когда-нибудь еще повторится?

- Вместо того, чтобы произносить сотни слов, лучше посмотреть на это ещё раз. Как мне жаль, что я сейчас не там!

- Они чувствуют легкий бриз. Наверное, это будет для них еще одним подарком к завтрашнему Рождеству.

Принимая рьяные отклики телезрителей, ведущие продолжали трансляцию.

В реальности, битва за Крепость Варго проходила рано утром и приходилась на сочельник.

А на следующий день настало само Рождество, сопровождаемое мягким и пушистым снежком.

Глава 9: Снегопад в Рождественскую ночь.

За ночь двор Ли Хэна превратился в сплошной снежный сугроб.

Он проснулся рано утром и пробормотал, глядя на всё это из своего окна:

- Дороги грязные. Много ДТП. Много людей поскальзывается и падает на землю. Врачи каждый день срывают настоящий куш. Врач - лучшая профессия в Корее...

После уборки снега во дворе, он стал накрывать клетки одеялами, чтобы его куры, утки, кролики и собака могли провести зиму с комфортом. Во время работы он выпустил животных из вольеров, которые тотчас же бросились играть на заснеженной лужайке.

- Нехорошо, когда пицца бродит сама по себе... Но сегодня я сделаю исключение.

Ли Хэн сегодня был очень щедр!

Даже по праздникам Ли Хэн не собирался отказываться от игры в Королевскую Дорогу. Однако сегодняшний день был особенным и он решил сходить в город, чтобы купить кое-какую одежду для своей бабушки и сестры.

- Моя сестра - женщина... Даже двух пар пальто на зиму ей будет мало.

Она больше не была ученицей средней школы и была достаточно взрослой, чтобы стильно одеваться. Однако Хэн редко покупал ей одежду. А когда он давал ей деньги, чтобы она сама

что-нибудь себе присмотрела, вместо этого она просто их откладывала.

Таким образом, сегодня Ли Хэн решил лично купить ей что-то в качестве подарка.

- Я куплю ей что-нибудь дорогое.

Ли Хэн быстро собрался и вышел. Его охота на Бэрекена увенчалась успехом, так что он получил достаточно много денег от трансляции его приключения различными телестанциями. Поэтому он и подумал, что самое время купить Ли Хаян хорошее и дорогое пальто.

- Я надеюсь, что зимняя одежда есть в продаже!

- Вместо уличного рынка, лучше пойти в магазины с популярными брендами...

Ли Хэн сел на метро и поехал в центр города.

На главной улице было людно - то и дело ему на пути встречались парочки, державшие друг друга за руки.

- Никак не могу понять, зачем они всё время держатся за руки, словно преступники. Такое чувство, будто они боятся, что сбегут друг от друга, если расцепят руки.

Не прекращая ворчать, Ли Хэн внимательно рассматривал витрины с женской одеждой.

Женщины были очень чувствительны к модным тенденциям и стилю. Даже в Королевской Дороге, независимо от того, насколько хороши были эффекты и показатели защиты доспехов, если им не нравилась хотя-бы малейшая их деталь - то они такую экипировку попросту не надевали.

- Я должен купить то, что прямо сейчас в моде.

Ли Хэн был полон решимости купить сестре целый набор вещей, а не просто пальто. Будто то День Рождения или Рождество, - он всегда хотел видеть сестру улыбающейся после получения из его рук подарка.

- Я просто не могу понять женщин!

Даже посреди зимы, во время обильного снегопада, ему на глаза то и дело попадались девушки, одетые в мини-юбки.

- Они что, не чувствуют холод?

Как правило, большинство женщин отдавало предпочтение не теплой одежде, а красивой. Казалось, они действительно были готовы терпеть множество дискомфорта и холода во имя моды.

Побродив вокруг достаточно долгое время, Ли Хэн понял, что самому что-то выбрать будет крайне сложно. С его точки зрения, наилучшей покупкой стал бы обычный джемпер и теплое нижнее белье. Выбор одежды для сестры оказался куда более трудной задачей, чем он думал.

- О женской одежде больше всего знает другая женщина...

В кругу общения Ли Хэна не было много девушек, а потому мало к кому он мог обратиться за подобным советом.

- Ну, по крайней мере, я должен попытаться.

Первый человек, который ему пришел в голову, и который наверняка хорошо разбирался в женской одежде – была Чон Хёрин, а потому он сразу же отослал ей текстовое сообщение. В Королевской Дороге Хварен всегда появлялась на публике в красивых нарядах, а в реальности не раз принимала участие в показах мод, так что её вполне можно было назвать профессионалом в этой области.

У Ли Хэна была старая модель телефона, которая даже не поддерживала функцию видео-чата, но вот с отправкой смс-сообщений у него не было никаких трудностей.

- Я пытаюсь выбрать одежду сестре. Если у тебя есть время, не могла бы ты помочь мне что-нибудь ей присмотреть?

Ли Хэн платил за пользование мобильной связью меньше 2,000 вон в месяц. Для того, чтобы связаться с сестрой, ему было достаточно и самых коротких фраз:

- Ты где?

- Во сколько ты вернешься?

- Я тебя заберу.

- Ты уже поела?

Десятисекундного разговора также вполне хватало, и он никогда не мог понять людей, которые выбирали себе тариф с 400 минутами, ведь за это время можно было даже отоспаться!

Отправив сообщение, он менее чем через минуту получил ответ:

- У меня сегодня забит весь день. Концерт. Может что-то подсказать так?

Ли Хэн ответил, что всё нормально и он попытается связаться с кем-нибудь еще. Следующей на очереди была Ким Иннён, которая играла магом Ромуной и была такого-же возраста, как и его сестра, что могло оказаться очень полезным.

- Прости! Я сейчас иду в кино с друзьями.

На Рождество у всех были свои планы. Его знакомые девушки из университета тоже были либо заняты, либо вовсе не ответили.

- Что ж, больше никого не осталось...

На самом деле, оставался еще один человек. Ли Хэн немного волновался, когда набирал Союн смс-сообщение. Не то, чтобы Хэн забыл про неё, просто он не хотел просить её о такой услуге.

- Если у тебя есть время, не могла бы ты помочь с покупкой одежды для моей сестры и бабушки?

Для Союн это была первая зима после выписки из больницы и переезда в дом. Сейчас она лежала рядом с автоматической печкой и грелась.

- Еще одно приключение Виида закончилось успехом. Наверное, похвалы людей в его сторону никогда не закончатся?

- Да-да, именно так. Даже мне на этот раз было не по себе. Виид взял с собой много союзников, но и сам сыграл едва ли не ключевую роль в сражении. Им нельзя не восхищаться.

- Насколько я знаю, в битве участвовали некоторые известные жрецы и воины. Вы знаете их имена?

- Да, в частности всем нам хорошо известна девушка, играющая танцовщицей, и те мускулистые воины...

Союн смотрела телевизор. Она очень беспокоилась, а её сердце то и дело начинало биться быстрее, когда она наблюдала за Ли Хэном, который изо всех сил пытался выжить.

И в этот самый момент от него пришла смс-ка.

- Если у тебя есть время, не могла бы ты помочь с покупкой одежды для моей сестры и бабушки?

Сегодня она планировала просто отдохнуть у себя дома, однако тут же собралась и вышла. Когда Союн выходила из дому, то увидела, как во дворе играют в баскетбол студенты из её университета.

Парк Джин Сук.

Он переехал на неделю позже неё и впервые с ней встретился, раздавая рисовые лепешки соседям.

Она совершенно случайно встретила с первым сыном директора Аш-Групп!

Союн регулярно видела его, пробегающего мимо её дома трусцой, или играющего на площадке со своими друзьями в баскетбол или теннис.

Хоть они до сих пор и не разговаривали, Союн часто натыкалась на него, выходя из своего дома.

Ли Хэн стоял перед универмагом. Парочки поднимались вверх, а перед входом толпилось множество девушек и парней, ждущих кого-то.

- Универмаг - не так уж и плохо.

Поскольку это было Рождество, он решил пойти в универмаг, а не в обычный магазин. Разница в цене была невелика, к тому же Ким Иннён рассказала ему, что сейчас здесь проходят специальные распродажи.

Пока Ли Хэн ждал, к нему быстрым шагом подошла Союн и встала напротив. Поскольку шел снег и дул холодный ветер, она была одета в длинное пальто с шарфом.

- Долго ждал?

- Нет. Давай пойдём внутрь, тут холодно.

Ли Хэн и Союн вошли на первый этаж универмага.

- Кстати, а где ты взяла эту одежду? Выглядит очень хорошо.

Вещи Союн хоть и не были броскими, но выглядели действительно красиво, а покрой и вовсе казался превосходным. Как правило, Ли Хэн не задавал подобных вопросов, но так как ему нужно было купить одежду сестре и бабушке, он всё-таки спросил.

- Вроде бы в другом универмаге.

- Правда? И сколько это стоило?

- Точно не помню. Около четырехсот тысяч вон.

-

Её слова вселили в Ли Хэна настоящий ужас перед универмагами.

Оказалось, что универмаг намного страшнее самого злого Костяного Дракона.

На первом этаже продавались различные брендовые сумки, предметы роскоши и ювелирные изделия. Ли Хэн сильно не переживал, пока не посмотрел на цены премиальных торговых марок.

- Эти цены я не забуду никогда в своей жизни, а по ночам мне будут сниться кошмары... Этих денег достаточно, чтобы купить 80 кг риса, и даже останется сдача.

Это был мир, в котором даже простая резинка для волос стоила несколько десятков тысяч вон!

- Тот, кто изобрел желтую резинку для волос, должен выиграть Нобелевскую премию.

Поразительная цена на женские аксессуары лишь подтвердила его страхи.

Затем они поднялись на второй и третий этажи, где продавалась женская одежда.

- Думаю, у тебя такой-же размер, как и у моей сестры... Не могла бы ты примерить кое-какие вещи, чтобы я мог выбрать?

- Да, хорошо.

Ли Хэн попросил примерить Союн кое-какую одежду, которая ему приглянулась на манекенах. Для начала, он решил купить красивый джемпер или пальто, так что глядя на то, как они будут смотреться на Союн, он мог выбрать подходящий вариант.

- Уважаемый клиент, этот толстый джемпер действительно Вам подходит. Он остался у меня всего в одном экземпляре. Кстати, хочу сказать, что с самого открытия нашего магазина, Вы - самая красивая леди, которая к нам заходила.

- В последнее время товары марки SlimLine пользуются большой популярностью. Даже зимой эта одежда будет незаметно подчеркивать Вашу фигуру... Вы выглядите в ней так

привлекательно.

- Эта вещь не просто стильная, но еще и удобная, а потому Вы никогда в ней не устанете. Кроме того, текстура премиумная и приятная на ощупь. Кстати, Вы случайно не знаменитость?

Что бы Союн не надевала, ей всё было к лицу. Блузки, юбки, футболки, кепки и даже походные куртки смотрелись на ней красиво. Дизайнеры всех этих вещей никогда бы не поверили, что разработанная ими одежда будет выглядеть столь привлекательно.

- И сколько это стоит?

- Совсем немного. Со скидкой в 20% - 540,000 вон.

На Ли Хэне был толстый свитер и джинсы, которые он по случаю прикупил на рынке. Даже часы на его руке стоили всего 20,000 вон.

«Я видел много состоятельных людей, но по-настоящему богатые люди не имеют привычки это афишировать»

«Должно быть, этот парень долгое время жил в другой стране. Возможно, привычка носить такую простую одежду укоренилась в нем за время учебы за границей»

«Сколько же у него денег, раз он ходит вместе с такой девушкой?»

Если бы речь шла о покупке одежды самому себе - он никогда бы не посмел пойти на такие затраты. Однако сейчас речь шла о подарке для его сестренки, так что Ли Хэн был решителен и купил пальто, три блузки, юбку, сапоги и даже резинку для волос!

Выбранная им одежда как раз была в моде у двадцатилетней молодежи.

- А как насчет сумочки, а? Наверное она также нужна, не правда ли?

После небольших раздумий, он со скидкой купил еще и сумочку одного менее известного бренда. Одежда для бабушки тоже вышла ему гораздо дороже, чем он ожидал от универмага.

- Зато это именно то, что им нужно.

Ли Хэн зарабатывал в Королевской Дороге хорошие деньги, так что решил немного потратиться. Правда, он был очень обеспокоен, что может пристраститься к шопингу, если будет продолжать в том же духе.

- А это тебе от меня.

Ли Хэн вручил Союн подарок. Он подумал, что бессмысленно покупать ей что-то в универмаге, так что решил подарить то, что сделал своими руками.

Он вырезал настолько много скульптур, что мог считаться настоящим специалистом даже в реальной жизни. Кроме того, он смотрел документальные фильмы, посвященные ваянию и читал тематические книги.

Таким образом, он решил постараться и вырезать что-то специально для неё.

День, когда они впервые встретились. День, когда они отправились в своё первое путешествие и день, когда он, пролетая на виверне, видел её плачущей. Когда они сражались вместе, когда

исследовали Северный Континент, когда встретились в университете и когда вместе отправились на морской берег.

Всего он сделал 15 скульптур, и у каждой была своя прическа и наряд. Он хранил их вместе с остальными поделками, но сейчас всё аккуратно сложил в картонную коробку и отдал ей.

- К сожалению, этот подарок не очень дорогой. Я делал его в свободное время.

- ... Я буду беречь его.

Союн взяла в руки коробочку со скульптурами. Для неё это был самый лучший рождественский подарок.

Затем они вышли из универмага и пошли по улице. Отовсюду слышалась музыка, а парочки игриво подталкивали друг друга.

Они довольно долго бродили по универмагу, а потому изрядно проголодались.

«Уже темнеет»

Ли Хэн чувствовал, что должен угостить Союн ужином, прежде чем они отправятся каждый по своим делам.

«На Рождество рестораны дерут втридорога...»

В такой день, как этот, мало куда можно было пойти, где было не тесно и недорого. Так что Ли Хэн подумал, что лучше всего - пригласить её к себе домой.

- Хочешь, зайдем ко мне? Моя сестра пошла смотреть фильм с друзьями, так что будет поздно.

- ...

Подобное предложение можно было неправильно понять, однако Союн лишь кивнула и последовала за ним, поскольку целиком и полностью доверяла Ли Хэну.

Сразу же по прибытию домой, Хэн принялся готовить ужин.

«Хаян вернется поздно, так что, думаю, нужно приготовить что-то на двоих»

Снаружи до сих пор шел снежок. В такую погоду ему хотелось есть свиные ребрышки или тушеное мясо.

- Я забыл купить ингредиенты.

Он думал, что приготовит мясное рагу, но совершенно забыл зайти в мясную лавку.

- Тогда, что я еще могу приготовить...

Ли Хэн тщательно облазил весь холодильник и нашел продукты, которые прислала одна из телестанций. Лосось, икра и шампанское!

- Ага, это прислала КМС Медиа.

Эти продукты были отправлены Ли Хэну в качестве новогоднего подарка. Он не понимал, чем

они руководствовались, когда формировали подарочную упаковку и думал, что лучше бы они выслали ему набор ребрышек и коробку спрайта.

- Да уж, если я положу это в уху - то может получиться странный вкус. Ладно, будем есть так!

Ли Хэн нарезал филе лосося, разложил икру и вместе с шампанским вынес всё это в гостиную. Также у него завалилось немного печенья, которое он еще утром испек для своей сестры.

- Тут не так много, но, пожалуйста, приятного аппетита.

Из того, что было, Ли Хэн сделал великолепный салат из лосося, который поставил на стол, а затем включил телевизор.

Специально под Рождество по телевизору показывали фильм «Одни на Необитаемом Острове». В нём рассказывалось о двух детях, попавших в Рождество на необитаемый остров!

В нём был и побег от динозавров, и сражение с настоящим злодеем, поиски клада и даже противостояние друг с другом из-за жадности. Но во время их самой последней битвы, на остров приплыли их матери и спасли детей. Затем школьников хорошенько отругали и сказали, чтобы они возвращались домой и делали школьные задания.

Фильм пользовался таким огромным успехом, что сейчас киностудия уже приступила к съемкам сиквела под названием «Одни в подземелье».

Так они вдвоем с Союн и сидели, смотря фильм. А закончив ужинать, увидели, что за окном практически всё замело.

В канун Рождества доктор Чха Юнхи встретила с президентом Джинг Дюк-су.

Встреча была незапланированной, однако Джинг Дюк-су совсем недавно получил сообщение о том, что Союн и Ли Хэн были на свидании, поужинали, и провели свое время вместе.

Президент стоял, тяжело нахмурившись.

- Я удостоверился, что при каждом удобном случае они сталкиваются с друг другом, но судя по всему, прогресса так и нет.

Первый сын директора Аш-Групп. Он был мужественным, одиозным и имел большой опыт в знакомствах. Президент компании хотел, чтобы они естественным путем познакомились, и Парк Джин Сук постепенно стал бы нравиться Союн. Однако со стороны его дочери не было ни малейшей реакции.

- Ничего не понимаю. Какой же должен быть мужчина, чтобы отдалить её от этого Ли Хэна?

Чха Юнхи решила, что пора прояснить ситуацию.

- Нужен кто-то теплый.

- Теплый?

- Человек, который сможет растопить сердце Союн. Человек, с еще более теплым сердцем, чем у Ли Хэна. Если Вы собираетесь кого-то ей подыскать - то нужен именно такой мужчина. Но

найти такого будет очень нелегко.

Ли Хэн, Союн и Ли Хаян, которая уже вернулась домой, разложили в гостиной доску. Ужин был съеден, фильм просмотрен, и чтобы скоротать время, они решили поиграть в игру «Вперед-Стоп».

«Так, если две карты у меня уже есть... Теперь мне нужна третья!»

Ли Хэн просчитывал все возможные варианты, и даже когда брал неподходящую карту, уже был готов к следующему шагу.

- И вот, три «Вперед»! - довольно выкрикнул Ли Хэн, - Веселая игра, не правда ли?

Он был так сосредоточен, что даже не смотрел на свои карты. Поскольку они играли на настоящие деньги, его концентрация была еще выше, чем в Королевской Дороге.

В конце концов, Хэн выиграл абсолютно все партии.

Он был очень счастлив, поскольку получил возможность заработать денег.

Влияние Бадырея и Гильдии Гермес существенно выросло после того, как они стали единовластными хозяевами Королевства Хэйвен. Они поглощали другие гильдии и принимали высокоуровневых игроков, развиваясь всё больше и больше.

- Если Вы не являетесь членом Гильдии Гермес - сейчас же убирайтесь из этих охотничьих угодий!

- Те, кто не состоят в Гильдии, должны платить дополнительный налог на прибыль в размере 35%.

- В подземелье не допускаются группы свыше пяти человек.

Они выжимали из игроков все соки, внедряя множество налогов и правил. Если бы Виид это увидел, он стал бы ими восхищаться и попросил бы научить его одной или двум вещам!

В сторону Гильдии Гермес лилось много критики, но её это не заботило. Они занимали все ключевые посты, так что если среди игроков появлялись недовольные, то они им быстро затыкали рты.

В Королевстве Хэйвен больше не осталось места, где не чувствовалось бы влияние Гильдии Гермес.

- Если считаете это несправедливым - выметайтесь из Королевств Хэйвен. Но знайте, бродягам не рады ни в одном из королевств.

- Поскольку мы являемся сильнейшей гильдией на Версальском Континенте, компенсация тоже должна быть соответствующая. Управляя Королевством Хэйвен, мы не можем делать из нашей организации благотворительный фонд.

Они задрали налоговые ставки, и большинство поступлений распределяли по своим

собственным карманам!

В кузницах они ковали оружие, а численность их армии лишь росла. Даже предположить истинную силу Гильдии Гермес было очень и очень трудно.

В то время, как Центральный Континент был в панике из-за Церкви Эмбиню, Гильдия Гермес готовилась к созданию империи.

Однако совсем недавно их элитные войска во главе с Полоном потерпели поражение, в связи с чем лидеры Гильдии собрались на совещание.

- Нам нужно срочно контратаковать Виида. Давайте превратим Мору в пепел.

- Мы сотрем её с лица земли так, что ни один муравей не выживет. Скульптуры? Мы разрушим их, а если среди них будут какие-нибудь полезные - то заберем на Центральный Континент.

- Отдайте приказ убить всех.

У лидеров Гильдии Гермес словно сорвало крышу, - они все ждали скорой расправы над севером. Однако, вне зависимости от того, насколько бы ни была высока личная Слава Виида, они никогда не поставили бы его на один уровень с Бадыреем.

На Центральном Континенте, где царила жестокая конкуренция, было бы просто позором сравнивать Бадырея, прозванного богом оружия, с кем-то вроде Виида.

А что касается победы над войсками Гильдии Гермес - они считали это грехом, которому нет прощения!

Поскольку никакого прямого приказа от Бадырея по этому вопросу не поступало, ситуация анализировалась и рассматривалась Лефеем.

Вскоре на сайте Гильдии Гермес, который пользовался большой популярностью и просматривался огромным количеством игроков, появилась новость.

[Заголовок: Заказ на убийство №296.

Гильдия Гермес постановила, что скульптор Виид повинен смерти.

Все, кто сотрудничают с ним, также станут мишенью для Гильдии Гермес.

Тот, кто сообщит о местонахождении Виида на территории Королевства Хэйвен или на Центральном Континенте - получит 130,000 золотых.

Кто убьет Виида - в качестве вознаграждения получит 400,000 золотых.]

Сила подобного объявления была просто удивительной. Еще ни разу не было случая, чтобы человек, за голову которого объявила награду сама Гильдия Гермес, оставался безнаказанным. Исключением были случаи, лишь когда цель умерла столько раз, что в последующих убийствах не оставалось никакого смысла, либо же когда она сама сдавалась Гильдии Гермес.

Таким образом, Гильдия Гермес пошла дальше. Теперь она не просто мешала его приключениям, но и объявила за него внушительную награду.

- Теперь между Гильдией Гермес и Виидом будет полномасштабная война?

- С точки зрения военной мощи, их даже сравнивать нельзя. Так откуда может возникнуть полномасштабная война? Война целого королевства против одного городка?

- У Вида есть заклинание, которое он может использовать, когда попадает в опасную ситуацию.

- Если бы они собирались отправить свою армию, то не стали бы объявлять награду за его голову. Но также это доказывает то, что Вид - противник, которого они не могут игнорировать.

- Но будет ли Вид в безопасности, когда за ним начнут гоняться убийцы?

У Гильдии Гермес были специально-обученные отряды наемных убийц. Всякий раз, когда в их черный список попадал новый человек, ближайший отряд убийц тотчас же отправлялся исполнять заказ. Если человек становился их мишенью - он больше не мог чувствовать себя в безопасности на Центральном Континенте.

Убийцы могли незаметно подобраться к своим целям, не выдав себя. Даже сильные игроки из хороших гильдий оказывались обреченными, когда 3-4 убийцы открывали на них охоту, расставляя ловушки и устраивая засады.

Глава 10: Просьба старой служанки.

Ученые аналитического отдела Корпорации Юникорн наблюдали за ходом событий в Королевской Дороге.

- Сила Гильдии Гермес действительно имеет массовый характер.

Скрытые войска Гильдии Гермес, отображенные на мониторе, действительно намного превосходили армию Королевства Калламор.

- Никогда не думал, что игроки так быстро разовьются.

Ученые смотрели на большой центральный экран. Вся карту Версальского Континента можно было рассматривать как одно объемное видео. На ней были отмечены все замки и деревни, а при желании карту можно было увеличить настолько, что становилось видно даже передвижение групп монстров. Эта система могла в режиме реального времени отслеживать всё, что происходило в виртуальности.

С помощью системы искусственного интеллекта ученые могли определить статус выполнения любого задания, или же найти игрока с самыми высокими достижениями. Но, естественно, ученые могли только наблюдать за происходящим, не вмешиваясь.

Игра, целью которой было стать императором, объединившим весь мир Королевской Дороги! Повсюду происходили тайные сражения за право считаться сильнейшим среди своего вида и расы. Бралась города и замки, что приносило людям огромные деньги. Но лишь став абсолютным императором можно было получить баснословные богатства и власть.

Именно для этого многие игроки прокачивали уровни и формировали свои собственные силы.

Были и те, кто преуспел, и те, кто пережил бесчисленное количество неудач. Даже просто наблюдать за людьми, рассеянными по миру Королевской Дороги, было действительно захватывающе.

Но сейчас ученые заметили, что мигающих темно-красных точек на экране стало намного больше, чем в прошлом месяце.

- Коллеги, вам не кажется, что Церковь Эмбию чересчур разрослась?

Вне зависимости от части Версальского Континента: центральной, северной, восточной, южной или западной, красных точек, характеризующих Церковь Эмбию, становилось всё больше и больше. Игроки об этом не знали, но ученые ясно видели, как фанатики этого нечестивого ордена наращивают силу, обращая в свою веру жителей, дворян и королей.

Особому влиянию Церкви Эмбию был подвержен Центральный Континент, который погряз в пучине бесконечных войн между гильдиями.

- Тут ничего не поделаешь. Игроки заняты баловством, осаждая замки друг друга, вместо того, чтобы собраться и ударить по Церкви Эмбию.

- Но если это не прекратится, ситуация может стать еще хуже...

Еще с давних времен Церковь Эмбию считалась злой силой, которой практически удалось потопить континент в крови. Однако лидеры гильдий, вместо противостояния надвигающейся угрозе, были заняты достижением более легких целей - как то взятием новых городов и замков.

Альянсы и коалиции вели жестокую междоусобную конкуренцию, стараясь максимально усилить свое влияние, и равнодушно относились к подобным вещам.

Таким образом, благодаря сложившейся ситуации, Церковь Эмбию распространялась, словно лесной пожар. Для ученых это выглядело так, будто скоро весь мир будет погребен во тьму, если ничего не изменится.

- Ну, мы ничего не можем с этим поделать. Таков выбор самих игроков.

- Даже если Церковь Эмбию захватит целый континент, политика Королевской Дороги предполагает невмешательство администрации и свободное волеизъявление игроков.

Если бы это была другая игра, то разработчики наверняка стали бы бить тревогу и как минимум проинформировали игроков. Однако у Корпорации Юникорн не было ни малейших намерений делать это. Игроки сами должны были всё узнать и решить, что с этим делать.

Если Версальский Континент погрузится во тьму, то в нем станет намного сложнее жить. Однако наверняка найдутся и те, кто станет сражаться за свою свободу. И, возможно, со временем это тоже станет неотъемлемой частью мира Королевской Дороги.

В это время создатель Версальского Континента, Ю Бинг-джин, с помощью искусственного интеллекта тоже следил за происходящими событиями.

- В конечном счете, Церковь Эмбию положит всему конец.

Но люди всё ещё имели шансы.

Однако, в то время, как они были ослеплены своей собственной жадностью и смотрели абсолютно в другую сторону, Церковь Эмбиню продолжала наращивать силы. Когда она станет могущественнее, её появление на мировой арене вызовет настоящий хаос.

- Что ж, значит так тому и быть.

Помимо всего прочего, Ю Бинг-джин наблюдал за несколькими особыми игроками.

Авантюрист, воин, рыцарь, маг, паладин, жрец и скульптор! Каждый из них играл сам по себе, но как только они развивались до определенного уровня, то становились абсолютно идентичны: в них разрасталась жадность к еще большим деньгам и власти.

По правде говоря, чаще всего Ю Бинг-джин наблюдал за деятельностью персонажа по имени Виид.

- Этот парень другой.

В отличие от остальных, которые лишь со временем становились алчными, этот человек поставил деньги приоритетом номер один с самого начала игры! И ни разу еще не изменил этому принципу! Однако он завоевал популярность и уважение у других людей благодаря своим захватывающим и вызывающим зависть приключениям.

- Может быть, такой подход даже лучше.

После первой их встречи, у Ю Бинг-джина сложилось о Ли Хэне плохое впечатление, поскольку тот оставил ему всего двести вон из трехсот, необходимых на покупку какао в автомате.

- Продолжая свои приключения, твои завистники лишь сильнее захотят тебе помешать... А такими темпами ты никогда не сможешь достичь чего-то по-настоящему серьезного.

Однако, несмотря на весь свой скептицизм, Ю Бинг-джин не мог не восхищаться способностями Виида. С помощью искусственного интеллекта, он наблюдал за ним с самого начала, и тот всегда был чем-то занят: либо охотой, либо ваянием. Благодаря своему упорству, у него получались и Превосходные работы, и Шедевры и даже Выдающиеся скульптуры.

Как минимум его следовало уважать за то, что он обошел чуть ли не весь континент и собрал все пять секретных скульптурных техник.

- Тем не менее, он явно не стремится встретиться с Мастером-Скульптором Захабом, чтобы попытаться узнать о последней секретной технике... Хе-хе-хе. Жизнь, полная похвал, только мешает людям.

Виид вновь зашел в Королевскую Дорогу. В Крепости Варго было темно, а сам он сидел на верхушке склонившейся набок башни, думая о своем одиночестве.

- Заказ на убийство от Гильдии Гермес... Это они что, решили избавиться от меня раз и навсегда?

Виид, который всегда следил за последними событиями, просто не мог не знать об этом.

Награда за голову от Гильдии Гермес была особой, да и сама она всегда использовала любые средства и методы, чтобы убить неудобного человека. Попав в этот список, игрок больше не мог регулярно проводить сделки с торговцами или делиться заданиями с другими игроками.

Вся активность на Центральном Континенте сильно затруднялась, а в Королевстве Хэйвен и вовсе становилась невозможной. Многие люди хотели получить благосклонность Гильдии Гермес, а потому наверняка бросились бы искать «заклейменного» человека.

До сих пор на Вииду не была открыта официальная охота, но теперь каждый слух о его месте пребывания будет сообщен Гильдии Гермес и её наемникам.

- Выполнение заданий осложнится.

Если информация о местоположении Вииды или о его заданиях станет широко известной, убийцы и охотники за головами сбегутся к нему целыми толпами.

- Ну, у всех заданий есть как хорошие, так и плохие стороны.

Выполняя сложнейшие задания, Виид прошел через многие трудности.

Были люди, которые занимались исключительно охотой и пытались достичь максимально высокого уровня. Но, в отличие от них, Виид выполнял задания, а потому сумел получить предметы и сокровища, которые были недоступны другим. Также он мог хорошо заработать благодаря трансляции своих приключений на телестанциях. Можно было сказать, что даже Мора досталась ему благодаря заданиям.

Внезапно перед его глазами пронеслись сцены его многочисленных приключений. Он побывал в небесном городе Лавиасе, где искал священные артефакты Церкви Фрей, брал участие в осаде Форта Одина, построил Пирамиду и долгое время вел бурную деятельность в облике орка Каричи на Равнинах Отчаяния.

Виид пробормотал себе под нос тихим голосом, который лишь он один мог расслышать:

- Если за мной будут гоняться другие, я не смогу нормально охотиться и выполнять задания... Я отстану от других игроков, не смогу зарабатывать деньги, как Темный Геймер, и в конечном итоге буду вынужден искать другую работу.

Все знали о серьезном кризисе безработицы в современном мире.

- Устроюсь работать на фабрику со смешной зарплатой... Буду вкалывать по 17 часов в сутки, подвергнусь воздействию каких-нибудь токсических веществ и заболею. Чтобы не уволили, придется подрабатывать разносчиком газет и молока, а все свои деньги придется тратить на лечение. И если я вдруг умру...

Виид уже обрисовал свое серое и бесперспективное будущее!

- Но пока-что я еще здоров, и как бы это ни было тяжело – нужно вставать и работать. Но если я заболею – то мне придется расстаться со всеми своими сбережениями. Проработав в какой-нибудь компании 15 лет – меня уволят с выходным пособием, куцым как крысиный хвост. Из-за нехватки времени вскоре я пойму, что стал седым стариком, который даже не женился. Пенсионный фонд нашей страны к тому времени станет еще беднее, а всё моё тело будет тощим и больным. Если так всё и произойдет, то могу ли я рассчитывать, что кто-то организует мне хоть какие-то скудные похороны?

Из-за попадания в «смертельный список» Гильдии Гермес, Виид был в полнейшем отчаянии!

Однако он всё-таки пытался найти хоть какую-нибудь искорку надежды.

- В худшем случае, я буду собирать макулатуру и металлолом. А так как у меня не будет жены и детей, которых нужно поддерживать, то затраты на жизнь будут минимальные. И если ситуация действительно станет безвыходной, я могу продать одну из своих почек...

В любом случае, с этого момента ему стало действительно опасно проходить обычные задания и охотиться. В особенности за пределами Моры или Крепости Варго.

Даже в Джиголасе ему серьезно мешали, а в задании с Бессмертным Легионом он и вовсе погиб. Всё это доказывало, насколько действительно большим влиянием обладает Гильдия Гермес.

Даже если он будет всегда находиться в сопровождении большого количества МЕЧей и других компаньонов, то он не сможет противостоять целой армии.

- С этого момента я должен быть очень осторожен. И больше мне нельзя проходить задания, о которых знают другие игроки.

Общеизвестные или слишком долгие задания станут для него чересчур опасными.

- Но скульптору и не нужно зависеть исключительно от охоты или широкомасштабных заданий...

Несмотря на то, что персонаж Виида был разносторонним, основной его профессией всё-таки был скульптор.

И вдруг, внезапно он кое-что вспомнил. Нечто, что хранилось в его голове уже долгое и долгое время.

- Информационное окно задания!

- «Следуя последней воле Захаба».

В тот день Захаб не умер. Он отправился к далеким землям, чтобы испытать свое скульптурное мастерство.

Как только вы достигните продвинутого уровня в Скульптурном Ремесле, отправляйтесь на поиски Захаба, чтобы узнать от него песню «Сердце Скульптора». Затем возвращайтесь и спойте её горничной. История гласит, что в последний раз Захаба видели, когда он направлялся в зону Грэйпасс.

Уровень сложности: А.

Ограничения:

Вы должны завершить задание до того, как горничная скончается.

От задания нельзя отказаться.

Это было задание на поиск Захаба! Виид взял его еще в самом начале своего пути у служанки в Королевстве Розенхайм, но в то время его уровень был слишком низким и он думал, что на тот момент оно займет слишком много времени.

Кроме того, одной из причин, по которой он совершенно позабыл о нем, было его первоначальное разочарование Скульптурным Ремеслом.

Позже он периодически проверял не умерла ли еще старая служанка, и продолжал откладывать выполнение задания.

- Задание я получил довольно давно. Если я встречу Захаба, узнаю его песню и смогу взять задания, относящиеся к последнему скульптурному навыку...

Его Скульптурное Ремесло оставалось на 8-ом продвинутом уровне, а значит мастерство в этой профессии было не за горами.

- Мастер-Скульптор и последняя скульптурная техника!

До тех пор, пока существует Гильдия Гермес, она не перестанет гоняться за ним.

- Тогда, самое время взяться за это задание...

Дорога к овладению новыми скульптурными навыками!

Виид глубоко задумался.

«Если Гильдия Гермес такая мощная, как все говорят, и они будут до конца пытаться мне мешать...»

Он задавался вопросом - может стоит встать перед ними на колени и молить о пощаде.

Виид продолжил сражаться против нежити в Крепости Варго. После того, как погиб Бэрекен, Бессмертный Легион серьезно ослабел. Совместными усилиями игроки, эльфы, гномы и варвары смогли наконец расчистить крепость.

Когда последний мертвец был уничтожен, перед Виидом и остальными выскочил видео-ролик.

Хэшилис, у которого кожа была зеленой, словно у лягушки, отвел свою нежить обратно к морю, где был пришвартован его Корабль Призрак.

- Поскольку великий Бэрекен исчез, я тоже вернусь в свою обитель.

Под зловещую музыку Корабль Призрак Хэшилиса, адмирала морской нежити, исчез в тумане. Вероятно, этот ролик намекал, что игроки могут отправиться на его поиски, и найти разнообразные задания, связанные с морскими легендами и поиском затонувшего царства. Правда, Виида это совершенно не заботило.

«Теперь я наперед чувствую, когда в задании какой-то подвох»

Виид каждой клеточкой своего тела ощущал, что подобное приключение подразумевает не только тяжелый труд, но еще и штормы, рифы и прочие неприятности.

- Тот, кто возьмет это задание, - действительно несчастный человек.

С этими словами Виид окончательно выкинул из головы Хэшилиса.

Тем временем, объединенная армия эльфов, гномов и варваров беседовала с паладинами, жрецами и некромантами.

В стороне стояли лишь спутники Виида, которые сильно переживали об изданном Гильдией Гермес заказе на убийство, и МЕЧи, которые просто-напросто стеснялись подойти к эльфийкам.

- Уходите. Вы, некроманты, призывающие нечестивую нежить, смеете говорить с нами?

- Я не слышу от вас ни малейших отголосков земли или звуков природы. Я не могу разговаривать с вами.

- Вы - человек, который стоит меньше, чем надетые на Вас доспехи.

Реакция эльфов, варваров и гномов менялась в зависимости от собеседника. Когда они боролись с нежитью - то были заодно, но сейчас они не желали общаться с некромантами. У каждой расы были свои условия, позволяющие подружиться с ней.

Слава, профессия, уровень, навыки, экипировка, достижения и многие другие переменные сильно влияли на отношение с НПС. К примеру, если люди не имели проблем в общении со жрецами разных Церквей, гномы, эльфы и варвары видели в людях лишь источник раздражения.

К Вииду подошел 139-ый МЕЧ и сказал достаточно громко, чтобы тот его услышал:

- Кхе, эльфийки действительно красивые.

В отличие от низких и темнокожих темных эльфов, лесные эльфы обладали золотистыми волосами и более изящными телами, что делало их намного привлекательнее. За плечами они носили луки, а сами были облачены в легкие защитные доспехи.

Поскольку МЕЧи помогали им в сражении, эльфы и эльфийки были настроены по отношению к ним достаточно благосклонно. А 139-ый МЕЧ, в свою очередь, надеялся, что Виид заговорит с ними первый.

Но вот, ближайший к Вииду эльф произнес:

- Пусть природа благословит Вас. Вы - человек, вернувший красоту природы северу.

- Слава увеличилась на 34.

- Близость к природе увеличилась на 25.

- Близость с лесными эльфами увеличилась на 17.

Даже эльфы, живущие в лесах, признали заслуги Виида. Благодаря охоте на Бэрекена, не только НПС, подобные эльфам, варварам и гномам, но и многие другие игроки восхищались им. Каждая телестанция, опережая друг друга, рассказывала о Боге Войны, как о настоящем герое.

- Я человек, но также я авантюрист, который уважает жизнь и богатство, коим и является природа. Я без колебаний сделал то, что должен был, хоть это совсем немного.

- Благодаря Вашей помощи, многим эльфам на севере станет лучше жить. Объединив усилия с людьми, мы смогли вернуть нежить обратно в землю.

- Близость с лесными эльфами увеличилась на 25.

Из уст Виида тек мёд, а эльфы были чистой и невинной расой, которую легко было в чем-то убедить.

- Во время своих странствий я случайно услышал, что Королеве Фей угрожает Бэрекен. Как авантюрист, который должен взять на себя ответственность за защиту справедливости на Версальском Континенте, разве я мог не прийти и не сразиться со злом?

- Вы просто восхитительный авантюрист. Если бы все люди были такими, как Виид-ним, мы жили бы в мире и благополучии.

Также он пообщался с варварами и гномами, намереваясь услышать какую-нибудь ценную информацию или истории.

- Охотничьи угодья? Я думаю, что Вы уже достаточно известный воин. Но раз Вы всё ещё хотите стать сильнее, то я могу рассказать о нескольких местах, которые можно посетить. Но всё-таки, не ходите к Холму Огота. Там слишком опасное подземелье, которое обычному смертному не преодолеть.

- Это вызывает во мне еще большую жажду сражения. Если монстры сильны - это дополнительная причина избавиться от них.

- У Вас очень хороший настрой. Но Вы не должны терять бдительности, поскольку монстры часто будут вторгаться даже в это место. Если Вы хотите охотиться в окрестностях - для начала Вам следует восстановить стены крепости.

- Слава увеличилась на 21.

- Близость с варварами пустошей увеличилась.

- Фрукты из лесу? Они очень сладкие и вкусные. Эльфы много не едят, так что если Вы хотите - можем продать столько, сколько нужно.

- Тогда, будьте добры, скажите в чем нуждаются эльфы, и я постараюсь это найти. Изготовление алкоголя из эльфийских фруктов... В смысле, я имею в виду - маленькие дети их очень любят.

Также Виид получил кое-какую ценную торговую информацию. Хоть он и не был профессиональным торговцем и не путешествовал по континенту с торговыми целями, но если что-то в будущем могло ему помочь получить прибыль - он запомнил это навсегда.

- Эта крепость очень благоприятна для гномов, но теперь она занята людьми. Но почему гномы должны завидовать месту, где столько времени была нежить? Оставьте её себе. Только не говорите никому то, что я Вам скажу: давным-давно это место процветало и было сырьевой базой богатых на серебро рудников.

- Если разработать железные и серебряные рудники, то добыча полезных ископаемых принесет много денег! Цена на недвижимость в Крепости Варго будет расти в геометрической прогрессии... Я имею в виду, что если гномам нужно - можно возобновить добычу минералов.

- Близость с гномами Закаленных Земель увеличилась.

Виид сложил о себе благоприятное впечатление среди гномов, когда рассказал им, что его Кузнечное Ремесло уже на среднем уровне. Они даже предложили ему выковать что-нибудь вместе. Если бы он принял их предложение, то получил бы ценную возможность поработать с лучшими кузнецами над какими-нибудь доспехами или оружием. Также это могло помочь ему в повышении своего собственного текущего значения Кузнечного Ремесла.

Виид считал, что притворство и лицемерие жизненно необходимы в современном обществе! Он думал, что если бы все начальные и средние школы учили этому детей еще с малых лет, то его страна была бы самой конкурентоспособной в мире.

После того, как Виид пообщался с теми или другими гномами, эльфами и варварами, МЕЧи и остальные его друзья тоже могли подойти и завести с ними разговор. НПС видели, что эти люди пришли с Виидом, а значит могли им доверять.

В этом и заключалась особенность авантюристов, которым хоть и не доставало боевой мощи, по сравнению с воинами, но с избытком хватало возможностей завести новых знакомых.

Затем Виид подошел к лидеру эльфов по имени Лонсерк. Другим игрокам он лишь вежливо отвечал на приветствия, но не вступал в разговор, но вот с Виидом решил заговорить по-настоящему.

- Вы - человек, сыгравший большую роль в победе над Бэрекеном.

- Я лишь сделал то, что должен был сделать. Мне приносит большое удовольствие осознавать, что мой поступок принес мир на Версальский Континент.

- Королева Фей Тенейдон хочет увидеть человека, который ей помог. Не могли бы Вы пойти к ней со мной?

Лонсерк предложил ему навестить Королеву Фей, которая занимала наивысшее положение в своей расе.

Виид оглянулся и увидел, что МЕЧи, Пэйл, Ирен и другие его старые товарищи, а также жрецы с паладинами вытаращили глаза и с волнением подслушивают его разговор. Встретить королеву целой расы выглядело многообещающей перспективой, от которой взбудоражился даже Виид.

По правде говоря, единственной причиной, по которой он удостоился подобной чести, была его охота на Бэрекена.

- Я должен пойти один?

- Королева Фей пригласила всех.

- Ваааах! - раздались восхищенные крики игроков.

- Неужели мы увидим Королеву Фей? Это невероятно!

- Как хорошо, что мы пошли сражаться с Бэрекеном.

- Добрый Виид-ним и за нас спросил.

Кроме уже полученных сокровищ, игроки могли рассчитывать на какую-нибудь награду от Королевы Фей.

Таким образом, Виид решил принять предложение эльфа.

- Когда нам идти?

- Вы можете отправляться прямо сейчас.

- Я хотел бы, чтобы моя награда... В смысле, я хочу увидеть собственными глазами, что госпожа Тенейдон в безопасности, так что спасибо, мы прямо сейчас и пойдём.

Виид, МЕЧи и другие игроки пошли вслед за эльфами и гномами.

- Пожалуйста, следуйте за нами.

Шагая по лесной тропинке, они могли увидеть глазающих на них из-за деревьев и кустарников эльфиек.

- Я и не знал, что такие места существуют.

- Мне давно нужно было приехать сюда, чтобы повстречать прекрасных эльфиек.

МЕЧи тихонько перешептывались, чтобы не уронить свою мужскую гордость. Но у эльфов были острые уши, которые могли засечь даже тихое шуршание травы.

- Кажется, те люди нами интересуются.

- Они не нашей расы.

- Они выглядят идиотами.

Для того, чтобы подружиться с эльфийкой, нужно было как минимум быть схожей профессии - рейнджером, или магом, но никак не воином.

Поскольку раса эльфов не была настроена особо благосклонно к людям, существовало ограничение на количество очков расположения и близости, которое можно было иметь. Кроме того, во все эльфийские деревушки был ограничен доступ другим людям, за исключением разве что торговцев.

Миновав лес, они взобрались на гору, которая была территорией гномов. Повсюду стояли небольшие домики и кузни, а до игроков то и дело доносились звуки ударов о наковальню.

У каждой такой деревушки была своя специализация и особые технологии, так что Вииду это было достаточно любопытно, однако сейчас его интересовало другое место.

- Вы первый обнаруживший подземелье «Покои Тенейдон».

Бонусы:

Слава увеличилась на 890.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

Несмотря на то, что это место называлось подземельем, за исключением крохотных фей здесь больше никого не было.

- Будьте осторожны. Здесь много ловушек. Вы можете заблудиться и до бесконечности бродить по его коридорам, или же оказаться в каком-то другом месте континента.

Получив предупреждение от эльфов, игроки умили свое любопытство и продолжили следовать прямо за эльфами. У фей были способности, позволяющие им преодолевать стены и путешествовать сквозь пространство, так что малейшая оплошность и человек мог оказаться посреди пустыни или в логове голодных монстров.

Игроки безропотно следовали за эльфами и, наконец, прибыли в опочивальню королевы. Через просторную залу пролегал корень большого дерева, на котором и сидело маленькое тельце Королевы Фей Тенейдон.

- Добро пожаловать, люди.

Голос феи был тоненьким и приходилось хорошенько напрягаться, чтобы её слышать.

Королева была тяжело ранена, а одно из её крыльев и вовсе было разорвано. Подпитываясь жизненной энергией от дерева, она понемногу восстанавливалась, но этого едва хватало, чтобы удержать рану от осложнений.

- Меня зовут Виид.

Виид продемонстрировал свое почтение, опустившись на одно колено. Будучи лордом Моры, у него было достаточно квалификации и благородства, чтобы начать с ней беседу. К тому же благодаря огромному количеству Славы, он мог встретиться вообще с кем угодно.

- Ты - человек, который мне помог. Я слышала от своих фей о твоих достижениях.

- Вы беседуете с Королевой Фей Тенейдон.

Вы испытываете чувство благоговения, в связи с чем увеличились следующие характеристики: Очарование, Достоинство, Искусство и Честь.

Когда она говорила, её раненое крыло слегка подрагивало. Словом, Тенейдон выглядела так, будто сейчас её мучает агония.

Вдруг, Вииду в голову пришла неожиданная мысль.

«Ее раны кажутся серьезными, но, может, жрецы сумеют её исцелить?»

Пока существо не стало нежитью, то ей могла помочь любая исцеляющая магия, даже если само существо верило в какое-то другое божество. А так как феи к тому же были достаточно доброй расой, Виид никогда не слышал о каких-то побочных эффектах воздействия на них божественных заклинаний.

Помимо всего прочего, в истории Версальского Континента встречались случаи, когда знаменитые герои древности путешествовали вместе с феями.

- Ваши раны выглядят серьезно... Моя спутница является жрецом, так что я думаю, она сможет вылечить Вас. Если конечно Вы не против, госпожа Тенейдон, - учтиво обратился Виид к королеве.

Другие феи, порхающие вокруг, отреагировали на это очень позитивно.

- Спасибо. Спасибо.

- С помощью людей наша королева сможет быстрее выздороветь.

- Человеческие исцеляющие заклинания. Они лечат травмы и дают чувство тепла.

Словно игривые светлячки, феи облепили тело Виида. Некоторые лазили по его волосам, некоторые уселись у него на плечах, а одна даже повисла у него на носу.

Феи любили подшучивать над людьми, с которыми были дружны. А так как он победил Бэрекена и предложил помощь в исцелении их королевы, другие феи были максимально лояльны к нему.

- Если вы сможете мне помочь, я буду очень благодарна, - разрешила Тенейдон.

- Ирен, подойди сюда, пожалуйста.

Ирен, которая наблюдала за происходящим из толпы игроков, медленно пошла вперед, опасаясь задеть какую-нибудь особо игривую фею.

- Не могла бы ты попробовать исцелить королеву?

- А? А мне можно? Разве это не опасно?

- Феи дали своё разрешение, так что не будет никаких проблем. Просто попробуй самое простое лечащее заклинание.

Ирен понадобилось всего пара секунд, чтобы глубоко вздохнуть, сложить руки в определенный знак и произнести слова божественного заклинания.

- Сила Святого Духа, даруй спасение страждущему. Исцеляющая Длань!

Это было простенькое лечащее заклинание, однако оно быстро начало восполнять Здоровье Королевы Фей.

- Королева Фей Тенейдон восстановила 735 единиц Здоровья.

Раны слегка зажили.

Божественное заклинание Ирен оказалось успешным. Исцеляя Королеву Фей, она получала хорошее количество опыта и прокачивала профильный навык. Хотя Тенейдон и не могла сейчас летать, она всё равно оставалась удивительным существом, о котором упоминалось даже в исторических справочниках.

Помогая ей, Ирен получила еще и очки Славы.

- Ничего себе, действительно работает. И я даже заработала опыт!

Ирен была глубоко рада тому факту, что смогла исцелить Тенейдон.

- Пожалуйста, продолжай лечить её.

Получив наставление от Виида, Ирен использовала всю свою ману на лечение Тенейдон.

Ирен была жрицей, посвятившей себя исключительно обучению исцеляющей магии.

- Благодаря этому священному акту, Ваша Вера увеличилась. Вы стали праведницей.

Исцеляя Королеву Фей, Вы прошли через специальное событие, связанное с профессией жреца.

- Отношения с феями стали дружественными.

Теперь Вы для них – человек, оказавший большую помощь.

Для жреца не было большей чести, чем исцелить существо такого ранга, как Королева Фей.

- Виид-ним, моя мана закончилась.

Степень ранения Тенейдон была неизвестна, и даже несмотря на все старания Ирен, она по-прежнему выглядела плохо.

С самого начала её раны выглядели ужасно, но хоть её тело и было крошечным, уровень её Здоровья был колоссальным.

- Остальные жрецы, пожалуйста, попробуйте тоже ей помочь.

Как только Виид закончил произносить эту фразу, другие жрецы тут же начали выкрикивать слова исцеляющих заклинаний. Они все завидовали Ирен, которой первой посчастливилось лечить Тенейдон.

- Исцеляющая Длань!

- Исцеление!

- Восстановление!

- Круговое Исцеление!

- Полное Излечение!

Это был настоящий праздник исцеления. От низкоранговых заклинаний до мощной продвинутой лечебной магии, которая могла применяться лишь трижды в день – всё это было использовано на Тенейдон.

А так как даже паладины обладали кое-какими способностями в данной сфере, они тоже присоединились к лечению.

- Текущий запас Здоровья Тенейдон: 43%.

Благодаря концентрированному лечению, Здоровье продолжает восстанавливаться.

Яркий свет исцеляющей магии лился на Тенейдон, словно на каком-то фестивале. Жрецы, не останавливаясь ни на секунду, выливали всю свою ману, получая при этом опыт, Веру и повышая текущее значение навыков.

- Опыта даже больше, чем во время сражения.

- Вы только посмотрите, очки расположения прямо-таки сыпятся.

- И Вера растет, хоть медленно, но верно. За последние несколько минут я получил больше, чем даже когда вступил в новую жреческую должность.

Живот Виида, тем временем, то и дело хватало спазмы. Он с трудом мог смотреть на то, как между жрецами и Тенейдон вырастает невидимая сеть вечной дружбы.

«Когда Бессмертный Легион стал бы чересчур активным, все церкви континента попытались бы его остановить...»

Виид побежал тушить пожар сразу же, как только Бэрекен вознамерился вторгнуться в Мору. Но если бы он не пошел войной на повелителя нежити, то вскоре наверняка широко бы распространились новости о том, что Королева Фей при смерти, а объединенная армия эльфов, гномов и варваров уже выдвинулась, чтобы дать бой Бессмертному Легиону.

Если бы всё произошло именно так, то наверняка бы появились задания, целью которых была бы смерть Бэрекена.

Каждое королевство и каждая церковь поставили бы это своей первоочередной задачей, и пообещали бы огромную награду любому, кто смог бы остановить лича. В таком случае, поход наверняка нёс бы массовый характер и отличался бы от охотничьего рейда, организованного Виидом.

Кроме того, если бы ситуация усугубилась, то, возможно, каждое королевство отрядило бы своих рыцарей, чтобы помочь в бою против нежити.

Таким образом, победив Бэрекена Деморфа, можно было выполнить задание и получить дополнительную благосклонность Тенейдон. Вполне возможно, что подобное было бы под силу лишь настоящей армии жрецов и паладинов, которые бы потом получили огромную прибыль!

«Да, всё так могло и произойти»

Но в естественное течение событий вмешался Виид, и без всяческих заданий по убийству Бэрекена сформировал отряд и расправился с личем.

Но сейчас, глядя как жрецы и паладины получают ценные награды, желудок Виида просто не мог не болеть!

Эта боль, колющая во все стороны сразу, была еще сильнее, чем от острого аппендицита!

Виид вытащил бинты. Он хотел использовать свой навык перевязки ран, но ему пришлось отказаться от этой идеи, поскольку бинт был настолько большой, что Королева Фей могла в нем попросту задохнуться.

Даже при полной самоотдаче жрецов и паладинов, Тенейдон не смогла обрести свою

первоначальную форму. Её телесные раны зажили, но разорванное крыло не восстановилось.

- Спасибо, люди.

Теперь голос Тенейдон звучал ясно, и все могли отчетливо услышать каждое слово. Другие феи подлетели к жрецам и стали играть, щекоча им носы. Они были счастливы видеть свою королеву поправившейся.

Жрецы и паладины, принимавшие участие в исцелении, теперь стали друзьями фей и могли рассчитывать на особые привилегии.

Виид подошел к Тенейдон и проговорил:

- Ваше Высочество, мне радостно видеть, что человеческая магия исцеления работает.

Виид попытался приписать и себя к достижениям жрецов и паладинов.

- Я не забуду доброту, проявленную людьми.

- Вы получили 164 очков расположения расы Фей и Королевы Тенейдон.

На лице Виида появилась гнилая улыбка, но она тут-же пропала, когда он услышал о чем заговорили остальные.

- Ух ты, 600 очков расположения!

- А мне дали аж 800.

Выражение лица Виида вновь стало угрюмым. А его желудок просто скрутило от боли! Лучше оказаться в ненависти у миллиона людей, чем испытывать подобное.

- Как думаете, мы сможем обменять их на какие-нибудь предметы?

- А феи разве могут дать оружие или что-то подобное?

- Мне вот нужно ожерелье...

- С таким вкладом я могу обзавестись феей-компаньоном. Я слышал, они хорошо помогают в охоте.

Эти комментарии словно бурили острым сверлом и без того больное сердце Виида!

Боль, которую он испытывал во время сражений для повышения Стойкости, когда его Здоровья оставалось всего 100 единиц, и то была меньше.

Несмотря на мучения, Виид продолжил говорить с Тенейдон, как представитель от всех собравшихся людей.

- Но, Ваше Высочество, кажется Ваше крыло не восстановилось.

- Это потому что я проклята. Чтобы излечить его, мне нужно попасть в Лес Красного Тростника и добыть определенный предмет.

Когда Виид услышал слова Тенейдон, он почувал, как в воздухе повис густой запах нового задания.

«Даже если это убьет меня, я должен взяться за это задание», - подумал про себя Виид.

Учитывая успешность охоты на Бэрекена, положение Тенейдон и высокую Славу, Виид, скорее всего мог получить новое поручение! Каким бы сложным оно не оказалось, Виид не мог упустить этот шанс.

Однако Виид знал, что смертельно опасные трудности имели некоторые преимущества, если всё оканчивалось успехом. Но тратить море усилий только для того, чтобы умереть, - было бы чистой воды издевательством!

- Люди, я в большом долгу перед вами. Но всё-же я осмелюсь попросить вас еще об одной непростой услуге. Не знаю, сможете ли вы мне с этим помочь.

Из-за любопытства, Королева Фей ступила на территорию дракона. В то время, как она наслаждалась порханием меж цветов, одно из крыльев Тенейдон было проклято без её ведома.

Проклятие дракона.

Ратуас предстал перед Королевой Фей, дерзнувшей играть на его земле, и проговорил:

- Королева, любящая забавы... Здесь - ты незваный гость. Если хочешь освободиться от моего проклятия, принеси мне мой подарок дракону, который исчез в муках.

Как и предсказывал Виид, это было смертельное задание, связанное с драконами.

Дзынь!

- «Проклятие Дракона».

Чтобы вылечить крыло Королевы Фей Тенейдон, Вы должны успокоить гнев Ратуаса.

Феи нашли кое-какие подсказки, в которых говорится, что первым шагом к поиску необходимого предмета будет посещение Леса Красного Тростника.

Уровень сложности: С.

Ограничения:

Только те, кто заслуживают доверия.

Только те, кто помог феям.

«Сложность С. Но это гарантировано приведет к цепочке заданий, которые впоследствии будут становиться всё труднее и труднее. Кроме того, вскоре это станет общеизвестно благодаря интернету и телетрансляциям»

Виид закончил производить свои расчеты.

Как правило, если он полагал, что не сможет справиться с заданием, то попросту не принимал его. Однако в этом случае отказ сулил порчей отношений с феями.

Сражаясь с Бэрекенем, он не стал брать с собой оживленные скульптуры. Можно сказать, что он так поступил из-за своей любви к ним. Виид не хотел, чтобы его оживленные скульптуры погибли, а затем восстали в облике нежити и сражались уже против него самого.

Так и в случае с этим заданием – мало того, что он мог погибнуть сам, он еще и рисковал своими подчиненными. В том, чтобы отказаться от него, был и здравый смысл, да и сердце у него попросту к этому ему не лежало.

- Интересно, он примет задание?

- Ну это же Бог Войны Виид.

- Да, скоро список его рекордов пополнится еще одним.

От других игроков можно было услышать слова зависти.

«Но с другой стороны, здесь куча людей, которые будут знать, что я принял задание, о чем вскоре станет известно и остальным. Если я приму задание, то смогу спокойно пойти заняться чем-нибудь другим», - подумал Виид, а затем кивнул головой:

- Безусловно, я помогу вылечить крыло Вашему Высочеству.

- Вы приняли задание.

- Ух ты, он и правда принял его!
- Виид решил помочь Королеве Фей!
- А я что говорил?! Я уже вижу, как на форумах все сходят с ума.

Было вполне очевидно, что игроки удивились его решению. Однако они и понятия не имели, в чем состоят истинные намерения Виида.

«По условиям задания, ограничения по времени нет, так что, может быть, в следующем году и попробую. Нет, это всё равно будет чересчур опасно. Это как прыгнуть со скалы. Может, через пару лет? Или, может, после того, как моя сестра окончит университет...»

Глава 11: Вызов Виида.

Виид и остальные игроки были приглашены феями на праздник. Крохотные существа раздобыли блюда из самых разных регионов Версальского Континента, из собственных поселений и даже из Мира Духов.

- Наедайтесь.
- Спасибо, что помогли нашей королеве.

МЕЧи переглянулись и вышли из подземелья. Все блюда пахли очень ароматно, но их размер был таков, что мог лишь раздражить аппетит воинов, но никак не утолить его. Таким образом,

они вышли наружу, чтобы пожарить мяса и наесться всласть.

Но вот Виид решил остаться и попробовать угощения.

- Вы ощутили новый вкус.

Текущее значение Готовки увеличилось.

Редкие продукты из Мира Духов и Мира Фей положительно сказывались на навыке Готовки.

- Хм, съедобно.

Если еда была приготовлена из ингредиентов, которые он уже ранее использовал, - то можно было определить и рецепт самого блюда. Поскольку трудно было придумать нечто необыкновенное, приготовленное с уникальными специями и травами, для Виида это стало редкой возможностью, которой он просто обязан был воспользоваться.

А так как он хотел еще и насытиться пищей фей, то ему необходимо было съесть по меньшей мере 250 подобных порций.

«Если я научусь готовить пищу духов, то от клиентов не будет отбоя»

Тем временем, Хварен и Беллот надели соответствующие праздничные наряды и ели исключительно в элегантной манере, совсем по чуть-чуть пробуя еду и напитки, предоставленные феями.

- Побывав на празднике фей, Ваше Достоинство и Очарование увеличились.

А по окончанию праздника, все они вернулись в Крепость Варго.

- Уху-ху-ху-ху, - зловеще посмеивался Виид.

Он подсчитал, что количество сокровищ и предметов, полученных в результате охоты на Бэрекена, эквивалентны 680 тысячам золота. На то, чтобы всё это продать, потребовалось бы определенное время, так что игроки решили подождать прибытия торговцев в Крепость Варго, а затем реализовать всё, что получится, и разделить прибыль.

- По крайней мере бонус довольно неплох.

Крепость Варго теперь была его землей. Однако сейчас от неё оставались лишь груды камней, разрушенные башни и прочие развалины. Ущерб от прошедшего сражения был поистине огромен.

- Интересно, что это место из себя представляет. Режим внутренних дел региона!

<Крепость Варго>

Долгое время эта крепость была пристанищем нежити и лишь недавно была очищена людьми.

В давние времена это место принадлежало Империи Нифльхейм и служило важным транспортным и торговым узлом.

До сих пор её территория включает в себя обширные леса и скалистые горы.

В настоящее время в крепости нет жителей.

Из-за войны крепость сильно повреждена и нуждается в капитальном ремонте.

Протекающая речка загрязнена, а её вода непригодна для питья.

Из-за монстров окрестная область является небезопасной.

Специализация: отсутствует.

Крепость Варго находилась в намного более худшем положении, чем даже Мора в ранние дни, когда была застроена домиками, готовыми в любой момент обрушиться.

Крепость была словно магнит для монстров, так что даже места ниже по реке или окрестные холмы выглядели гораздо благоприятнее для жизни.

Существовало множество людей, которые подобно Вииду заслуживали доверие жителей, дворян и королей лишь благодаря своим приключениям. Но не редкостью были и случаи, когда люди становились лордами и с нуля поднимали ту или иную деревушку.

Поскольку Версальский Континент был широким, кто-угодно мог построить свой собственный дом у подножья горы или на берегу реки, а затем начать заниматься сельским хозяйством и поднимать благоустройство района. Через некоторое время этот человек мог приютить переселенцев или кочевников, построить новые дома, расширить образовавшуюся деревушку, и внезапно осознать, что он стал настоящим лордом.

- Но тот факт, что эта крепость просто огромна, явно свидетельствует о том, что в прошлом это место было достаточно активным. Должно быть, оно считалось важным оплотом.

Крепость Варго вполне смогла вместить весь Бессмертный Легион, и даже стойко держалась под буйством трех Костяных Драконов. Однако в результате она сильно пострадала и напоминала собой скорее руины, чем форт.

- Земля переполнена погребенной нежитью... Но если жрецы очистят эти места, то они станут плодородными и можно будет посеять зерно. Однако как минимум в течение двух лет здесь всё равно будет сложно получить хороший урожай.

Поскольку рядом протекала широкая и величественная река, это служило очередным доказательством того, что у этого места могло быть большое будущее. А природа в этих местах, с её зелеными горами, была вполне сопоставима с Морой.

Поскольку Виид получил новые земли, теперь он мог развивать и их. У него уже был опыт в поднятии Моры, что могло сослужить хорошую службу.

- Режим внутренних дел Моры!

<Мора>

Этот регион когда-то принадлежал Империи Нифльхейм и в настоящее время находится во власти лорда Виида, который развивает его в правильном направлении.

Мора - пример развития для всех северных городов. Она является настоящим центром искусства, ремесла и приключений.

Военная сила: 259.

Экономика: 2,969.

Культура: 3,129.

Производство: 843.

Влияние религии: 87.

Внутренняя политика: 69.

Влияние на окрестные территории: 74%.

Влияние Империи Нифльхейм: 16,5% (влияние глубоко воздействует на военную, экономическую, культурную, производственную и религиозную сферы).

Городское развитие: 269

Гигиена: 39.

Безопасность: 88%.

Не так давно без особых потерь было отбито вторжение Бессмертного Легиона.

Продолжается приток населения, но так как инфраструктура и дороги были подготовлены заранее, жители не чувствуют дискомфорта.

Благодаря активной торговле, растет минимальная планка доходов.

С увеличением регионального влияния Моры, к её специализации добавилось три вида деятельности: столовое серебро, пальмовое вино и роскошный текстиль.

Собор и Библиотека являются гордостью жителей города.

Мора сильно влияет на окрестные регионы как политически и культурно, так и экономически.

В этом году ожидается сбор обильного урожая.

Бунты и восстания невозможно даже представить.

Для противодействия монстрам содержится достаточное количество вооруженных сил. Благодаря увеличению военных расходов, солдаты и рыцари стали более лояльны к своему правителю.

Великолепные скульптуры приносят жителям счастье.

В творческой сфере наблюдается рост стандартов.

Бесконечное доверие художников и финансовая поддержка благотворно влияют на динамику культурного развития.

Зал Искусств Моры стал краеугольным камнем для новых творческих людей всего Северного Континента, и хранит в себе множество прекрасных произведений.

Благодаря Библиотеке, устойчиво развивается сфера образования, магии и приключений, а дети рождаются более умными и смыслёнными. Если Вы научите их 10 вещам, то через месяц они забудут только 5!

Портные передают свои знания по наследству и могут использовать для пошива одежды кожу, ткань и многие другие материалы.

Кузнечное Ремесло находится на уровне, достаточном для правильной обработки металла. В

городе появились люди с продвинутыми кузнечными навыками.

Пустоши были превращены в плодородные сельскохозяйственные угодья. Этот год станет обильным на урожай самых разных культур.

Благодаря сильной вере и устойчивому общественному порядку, уровень преступности значительно снизился.

Региональная религия:

Большинство людей верит в Фрею.

Специализация:

Искусство, изделия из кожи и ткани, помидоры, виноград, рис, говядина, молоко, сыр, вино, столовое серебро, пальмовое вино, роскошный текстиль.

Общее население: 1,175,704.

Ежемесячные налоговые поступления: 953,290.

Операционные расходы:

Военные силы: 5%.

Обслуживание города: 25%.

Развитие экономики: 36%.

Инвестиции в культуру: 14%.

Борьба с монстрами: 16%.

Религия: 4%.

- От жителей Моря Вы получили титул: «Величайший Правитель Севера».

Титул предотвращает падение лояльности жителей.

Увеличивает приток населения.

Мора стала крупным городом, который мог похвастаться собой практически в любом регионе. Без вмешательства Виида, она сама по себе с каждым днем разрасталась и развивалась.

Когда искатели приключений севера откапывали какую-нибудь ценную археологическую находку, они выставляли её в Зале Искусств. В Собор они относили предметы, связанные с религией, а в Библиотеку - всё, что могло помочь остальным. Благодаря собранным в ней сведениям, север стал настоящим центром приключенческой лихорадки.

Влияние Грандиозных Зданий было огромным, а поскольку люди, начавшие в Море, рассказывали друг другу об их потрясающих свойствах, всё больше игроков стекалось к ним каждый день.

С притоком игроков и жителей, ежедневно в Море росло развитие производства, что приводило к здоровой конкуренции и укрепляло финансовое положение города.

Глядя с высоты птичьего полета, можно было увидеть, как во все стороны раскинулись здания, а среди них величественно стоят Статуя Богини Фреи, Башня Света и другие большие сооружения.

Все эти изменения сделали Мору просто неотличимой от того состояния, в котором она была прежде и представляла собой лишь горстку ветхих зданий, стоящих под блеклыми звездами, и освещаемых лишь Башней Света.

Торговцы, которые вели свои дела в Море, стали массово стекаться к Крепости Варго.

- Это моё место.

- Что за чушь Вы несете? Я специально отгородил себе уголок, к тому же пришел раньше!

Виид и другие игроки получили множество трофеев благодаря сражению с Бессмертным Легионом. Добыча, выпавшая из Костяных Драконов и Королевских Рыцарей, была отнюдь не такой, которую легко получить.

Таким образом, сюда пришла целая толпа торговцев из Моря, жаждущих подзаработать.

- Меня зовут Дапала, и я профессионал в скупке товаров. Пожалуйста, добавьте меня в друзья, чтобы всегда быть в курсе новых лотов.

- К вашему вниманию оружейный торговец Кормак. Все виды услуг: от простого ремонта до торговли. Пожалуйста, подходите, и я дам вам хорошую цену.

- Специалист по ингредиентам Хапот. Все продукты самые свежие и продаются по минимальной цене. Со мной вы сможете приготовить самые вкусные блюда!

Около ста торговцев прибыло к Крепости Варго и разложило свои импровизированные прилавки для ведения торговли.

- Зачем они притащили столько повозок?

- Нас здесь всего тысяча человек... А торговцев слишком много.

Хоть это было и удобно пользоваться их услугами, игроки опасались иметь дело с теми, кто выглядел хуже, чем они сами. Однако вскоре прибыли и довольно известные торговцы Моря, так что торговля обещала быть по-настоящему очень конкурентной.

Но вот, во второй половине того-же дня в Крепость Варго прибыла новая толпа людей!

- Мы приехали!

- Асфальтированных дорог сюда нет, так что добраться было довольно непросто. Но тем не менее, я слышал, что где-то здесь много охотничьих угодий.

- А я слышал, что неподалеку можно встретить эльфов. Давайте быстрее пойдем и познакомимся с ними.

- Ничего себе, крепость полностью развалена! Но я собираюсь построить себе дом и жить здесь.

Как только игроки, выросшие в Море, получили информацию от Виида о новой территории, они тотчас же ринулись в Крепость Варго.

Поскольку их лордом был Виид, игроки предполагали, что Крепость Варго будет так же невероятно быстро развиваться, как и сама Мора.

Заняв место раньше других, в будущем они могли рассчитывать на привилегии. Одно только строительство кирпичного дома неподалеку от Крепости Варго позволяло им похвастаться об этом своим друзьям.

Словом, здесь были места с огромным количеством неразработанной земли и неисследованными охотничьими угодьями.

- Я собираюсь в первую очередь посмотреть, что здесь с землей.

Фермеры бродили вдоль реки в поисках наиболее плодородного грунта. Авантюристы болтали с эльфами и варварами, пытаясь узнать побольше информации о новых подземельях. А МЕЧи просто наслаждались своей популярностью, зачищая логова монстров вместе с паладинами и жрецами. Они хорошо сражались и были надежными, поскольку всегда до последнего защищали девушек-жрецов, которых каждый хотел видеть в своей группе.

Крепость, построенная из массивных камней, сейчас была сплошь в руинах, однако вокруг уже толпилось множество людей. Торговцы словно почувствовали возможность заработка и в спешке стали сюда сбегаться.

До захода солнца в Крепость Варго прибыла вторая, а потом и третья волна поселенческих групп.

Поскольку в Крепости Варго не было волшебных ламп, как в Море, игроки использовали самые простые факелы и разжигали костры.

А так как не было ни трактиров, ни ресторанов, чтобы немножко вздремнуть или перекусить, они попросту ложились у костров. Жарить мясо под звездами – в этом и заключалась настоящая романтика!

- Гм! Это пиво так заманчиво пахнет!

На запах пива прибыли гномы.

- Присаживайтесь, пожалуйста. Хотите бокальчик?

- Конечно.

Совместное распитие напитков увеличивало их близость с гномами. А поскольку Королева Тенейдон частично исцелилась, более активными стали даже феи.

В Море и других местах встретить фею можно было лишь случайно при голубом свете луны. Но здесь, в Крепости Варго, прямоком в непосредственной близости от игроков порхало множество фей, быстро-быстро шевеля своими серебристыми крыльями.

В перерыве между пивом и торговлей, игроки могли даже услышать о чем они говорят.

- Это мясо, мясо.

- Аромат так хорош.

- Есть, есть, ням-ням-ням.

Феи с удовольствием ели ребрышки, которые держали в руках люди.

Тем временем, по дорожке, вымощенной камнями, 27-ой МЕЧ прогуливался вместе с одной из девушек-жриц. У них было настоящее свидание.

- В этом месте приятная атмосфера, не находите?

- Оно страшное. Разбитые кирпичные стены... Такое чувство, будто на меня в любой момент может напасть монстр.

- Тогда я защищу Вас от него.

27-ой МЕЧ продемонстрировал свою надежность и мужское очарование.

За ними также летели феи, напоминая собой голодных морских чаек. Когда девушка-жрица достала им кое-что перекусить из своего рюкзака, то они решили показать им несколько трюков в воздухе!

Так и прошла ночь. А на утро в Крепости Варго стало еще больше людей.

Кое-какие феи умудрились притащить сюда целые фруктовые сады из других регионов, говоря

при этом, что хотят отплатить за помощь.

- Два паладина и три жреца ищут группу. Мы хотим пойти в подземелье.

- Собираем группу для зачистки ближайшего подземелья. Требуемый уровень: 310 и выше. Охота будет опасной, так что прежде чем отправиться, соберем как можно больше игроков.

- Рыбаки есть? Давайте обменяемся информацией о хороших местах для рыбалки и наловим вкусной рыбки!

- Постоянное население Крепости Варго превысило 2,000 человек.

Это количество людей прибыло в Крепость Варго всего за сутки.

- В связи с активной торговлей, в этом месте вводится налог на прибыль.

Все собранные налоги будут использованы для ремонта крепости.

Если будет построена резиденция лорда, появится возможность скорректировать целевое назначение налоговых поступлений.

С появлением первых иммигрантов, начался капитальный ремонт Крепости Варго. Поскольку крепость была довольно обширной, множество зданий и стен нуждались в срочном восстановлении. А некоторые рухнувшие башни и вовсе требовалось отстраивать заново.

Но поскольку в крепость продолжали стекаться игроки, ищущие новых приключений, здесь, казалось, вновь стала расцветать жизнь.

Торговцы-люди были не единственными, кто пришел сюда поторговать.

- Продаются плоды, лекарственные травы и семена.

Эльфийки также решили продать кое-что из своих товаров. Они успешно продавали то, что привезли сюда из своего леса, а затем покупали необходимые им вещи.

Пришли сюда и гномы, у которых можно было обзавестись качественными доспехами и оружием. Распродавшись, они возвращались в свои деревушки с повозками, набитыми бочками с пивом.

Варвары тоже не упустили возможности продать кое-какие трофеи и шкуры зверей.

Всё это было доказательством того, что Крепость Варго действительно в прошлом была важным торговым и транспортным центром, и сейчас вновь стала набирать прежнюю форму.

Виид возлагал на неё большие надежды!

- Производить алкоголь из эльфийских фруктов, облапошивать варваров и использовать гномов в качестве рабочей силы, чтобы делать оружие, доспехи и дома...

Это был город-утопия! Город его мечты!

- Грааааааа!

Ледяной Дракон охотился в горах неподалеку от Моры. Каждый раз, когда он ревел, монстры поспешно пытались скрыться. Даже просто летая над горами, его крупные формы вселяли страх практически в любых монстров.

- Это чудовище моё!

Виверны тоже, разделившись, тяжело трудились, повышая свои уровни. Если монстр оказывался сильнее в бою один на один, то они сбивались в кучу и наваливались на него все разом.

- Мы должны двигаться дальше.

- Еще дальше?

- Я хочу убить кого-то более сильного.

Феникс же летал у берега моря, охотясь на других сильных монстров. Золотой Человек, Желтоватый, Серебряная Птица и Золотая Птица не поспевали за ним, а потому охотились отдельно.

- Птицы сказали мне идти вон туда.

Птицы находили для них удобные охотничьи угодья, в которых они затем вместе и охотились. Это было счастливое и дружелюбное время!

Оживленные скульптуры из Джиголаса также охотились каждая на своей территории. К сожалению, некоторые из них погибли от рук монстров, но большинство хорошо адаптировалось и становилось сильнее.

Внезапно все они получили сообщение!

- Эй, ребята, как поживаете?

Это был их создатель, давший им жизнь!

Ледяной Дракон ответил слишком быстро:

- Я был действительно счаст... В смысле, я всё делаю хорошо.

Виверны также поприветствовали своего хозяина.

- Моя спина в тепле, а желудок полон.

- Сегодня я съела вкусное животное.

- 3-я Виверна съела больше, чем обычно.

Вивернам трудно было всё время ни о чём не сплетничать.

Золотая птица, Серебряная Птица и Золотой Человек со свойственным им высокомерием ответили, что всё прекрасно.

- Я соскучился за Вами, Хозяин, - ответил Желтоватый.

Виид был хорошего мнения о послушном и храбром Желтоватом.

- Я тоже. Теперь, по крайней мере услышав ваши голоса, я спокоен. Ну а раз вы все соскучились - теперь мы снова будем вместе. Давайте, ребята, все ко мне.

Настало время совместного взаимодействия с оживленными скульптурами.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/29650>