

Глава 1: Низкоранговый Скелет.

– Так, и куда я попал? – Виид удивленно посмотрел на ржавый меч в своих руках.

Окружающая местность была настолько пустынной, что здесь не выжила бы даже сорная трава. Однако Виид был здесь не один – повсюду бродили скелеты.

– Кхе-кхе-кхе.

– Ку-хо-хо.

Однако они не атаковали Виида, поскольку он сам превратился в скелета. Зов Бэрекена призвал его сюда в облике нежити.

– В конце концов я всё-таки оказался здесь.

Вииду было не привыкать видеть себя нежитью, но вот когда он огляделся – то услышал удивленные голоса других скелетов.

– Ух ты, что это за место?

– Как мы сюда попали? Я был на охоте со своими големами...

– Скелеты? Но кто может призвать столько скелетов?

Такие-же скелеты, как и Виид, разговаривали друг с дружкой.

– Я как раз был на кладбище возле Замка Витум.

– А я в это время охотилась в Лесу Херафиум.

– А меня вот притащило сюда из Подземелья Бисбек.

– Лес Херафиум... Вас случайно зовут не некромантом Дженной?

– Всё верно.

Скелет с редкими волосами утверждал, что он – некромант Дженна. Эта девушка-игрок первой выбрала профессию некроманта после того, как благодаря Вииду она стала общедоступной. Она была достаточно известной призывательницей нежити, и любила охотиться в Лесу Херафиум.

Дженна восхищалась некромантией – силой, способной поднять так много мертвых и дающей власть над ними.

Она влюбилась в нежить Виида, и, записав видео этого приключения, просматривала его снова и снова. Сменив класс на некроманта, она обращала множество мелких животных в нежить и отправлялась зачищать охотничьи угодья. Со временем, достигнув продвинутых навыков в некромантии, она смогла вызывать всё больше мертвецов и охотиться еще безрассуднее.

- Меня зовут некромант Бохрам.
- Ничего себе, одни знаменитости. Мое имя Отем. Возможно, кто-то слышал обо мне?
- Кто же не знает големов Отема? Вы тоже один из лучших некромантов.
- Я - Раши, и некромантом играю всего месяц. Рад с вами познакомиться.

Этих весело болтающих некромантов частенько можно увидеть в кофейнях!

- Привет, а меня зовут Хэриан, - отрекомендовался низкорослый тощий скелетик.
- О, не ожидал и тебя увидеть здесь.

На самом деле Хэриан была девушкой, а значит и структура её костей отличалась от мужской.

- Как думаете, почему мы здесь?
- Мы были призваны принудительно и в облике нежити... Но зачем - совершенно не понятно.
- Ого, посмотрите, что-то не так со статусом. Класс изменился, а с ним и характеристики. Ребята, посмотрите, у вас так же? - предложил Отем и игроки тотчас же начали открывать окна своего статуса.

Виид тоже решил проверить.

- Информационное окно.

Имя персонажа

Виид

Тип

Нежить

Уровень

Профессия

Восставший Скелет

Здоровье

87,389

Мана

41,821

Харизма

414

Боевой дух

541

Сила

1,453

Ловкость

1,293

Живучесть

766

Мудрость

663

Интеллект

655

Лидерство

706

Стойкость

753

Выносливость

453

Мужество

127

Упорство

455

Сила нежити

165

+ Активна Аура Смерти.

+ Во время пребывания в облике нежити, Ваши Искусство, Вера и Очарование трансформируются в боевые характеристики.

«Класс, в общем-то, понятный...»

А вот собравшиеся здесь некроманты выглядели потрясенными.

Поскольку Виид был единственным, кто обладал навыком «Сила, способная обмануть смерть», который был доступен лишь высшим Кровавым Некромантам, он перерождался уже достаточное количество раз, чтобы не удивляться подобной информации о персонаже.

– Ух, Аура Смерти.

Один из трех навыков Бэрекена, забирающий часть жизни, но многократно усиливающий нежить!

– Что с классом? У меня написано «Восставший Скелет».

– Разве это не что-то вроде задания?

Но тут перед ними внезапно выскочило сообщение!

- «Охрана окраин Армии Мертвых».

В Пустошах Навира обитает множество монстров.

Чтобы защитить Армию Мертвых, Вы должны разобраться с этими монстрами.

Уровень сложности: D.

Ограничения:

Только для нежити.

- Задание не может быть отклонено.

Вы приняли задание.

- Неужели это и правда Бэрекен?

- Говорят, его армия мёртвых сильнейшая среди нежити.

- О, я уже слышал о Бэрекене из приключений Виида. Бэрекен это человек, нет, точнее лич, который известен как опаснейший из некромантов.

- Перед тем, как сюда попасть, я видел сообщение о его зове... Наверняка мы оказались здесь по его воле.

Некроманты наконец поняли причину, по которой оказались в этом месте. При этом нельзя было винить их в том, что до них слишком долго это доходило. Все эти люди просто охотились и наслаждались игрой, как вдруг их куда-то затянуло и вышвырнуло в совершенно иных телах. Это даже звучало как-то слегка абсурдно.

Виид тем временем, вместо того, чтобы болтать с остальными, залез на ближайший холм и произвел разведку местности.

«Вокруг бродит так много монстров...»

Монстры здесь и вправду водились в изобилии, причем некоторые из них имели определенное

сходство с носорогами, тело которых поросло острыми и длинными шипами.

Неподалеку от пустоши протекала река, за которой располагалась Крепость Варго, служившая пристанищем новому Бессмертному Легиону.

Ведьмы, Рыцари Смерти, Призраки и целая армия Теневых Убийц, готовых к бою.

Здесь был даже восставший из могилы Орден Бентлера, прославившийся тем, что отрекся от своего короля и был полностью уничтожен. Поскольку Армия Мертвых Бэрекена считалась лучшей среди нежити, в неё входили даже некоторые легендарные рыцари, колдуны и монстры Версальского Континента.

В Крепости Варго были замечены даже Костяные Драконы из Долины Смерти. При чем не один, а сразу три!

«Так или иначе, но сейчас мне нужно начать с...»

Крупные монстры, похожие на носорогов, пили из протекающей реки. Это были Гробовщики и Костники, часть из которых занималась своими делами, а другая двигалась по направлению к месторасположению Крепости Армии Мертвых.

«Судя по заданию, этих монстров нужно остановить...»

Скелеты у реки уже сообразили в чем дело и тоже ринулись на Гробовщиков и Костников.

- Куеееех!

Когда первая партия скелетов ринулась вперед, за ними последовали и остальные, словно ведомые чьей-то невидимой силой.

- За великого Бэрекена!

- Армия Мертвых, убьем этих ничтожеств!

Виид издалека наблюдал за тем, как скелетов подбрасывали в воздух громадные монстры серого цвета. Эти носорогоподобные твари действительно были опасными - они бодали скелетов рогами и топтали их. Однако пока тело нежити не было полностью раздавлено, она продолжала вставать и атаковать своих противников!

- Что, уже битва?

- Задание уже активировалось, хоть я еще и не готов...

Примерно также отреагировало и 450 других игроков-некромантов. В городах и деревнях Версальского Континента редко когда можно было встретить представителя этой профессии, однако, собравшись вместе, их казалось достаточно много. Все эти люди практически не знали друг друга, и лишь изредка слышали что-то о похождениях своих коллег.

Таким образом, пока игроки обсуждали произошедшее с ними, скелеты уже вступили в бой в монстрами.

- Разве по заданию мы не должны тоже сражаться?

- Еще как должны! Вперед!

Некроманты ринулись в битву.

– Э, я не могу использовать никакую магию.

– Это потому, что мы все сейчас простые скелеты. Но... что нам тогда делать?

– Давайте использовать наши мечи.

На текущий момент все некроманты оказались в облике самых обычных скелетов, а потому и не могли применять свои заклинания. Первоначально, характеристики некромантов были схожи с параметрами обыкновенных магов. Но так как им приходилось в одиночку сражаться в подземельях при поддержке лишь своих големов, то и Владение Мечом у них росло. Навыки ближнего боя развивались также и потому, что для воскрешения первых мертвецов им нужно было получить несколько трупов.

Временами особо сильные монстры прорывали ряды нежити, так что некроманты обладали еще и превосходными способностями к бегству!

Для полномасштабных сражений лучшей профессии, чем некромант, попросту не существовало. Но вот с монстрами у них возникали некоторые проблемы, так что некроманты отнюдь не были лишены определенных боевых навыков и реакции.

– Учааа!

Игроки бросились в атаку на монстров, но были разбросаны во все стороны. Все нападения были бессмысленны, пока им не удалось окружить Гробовщиков и Костников, тыча в них мечами со всех сторон.

– Нужно блокировать их!

– Если они прорвут кольцо, мы все умрем!

Окруженные монстры неистово сражались, но скелетов было слишком много.

«Они сражаются довольно неплохо»

Виид решил, что не стоит необдуманно бросаться в бой. Ему было удобнее охотиться в одиночку, к тому же это было выгоднее с точки зрения подбора трофеев. Он терпеть не мог, когда незнакомые друг другу люди начинали ругаться из-за распределения добычи.

«Если бы я принял то задание с личом Шайяром...»

И правда, в таком случае Виид не оказался бы в такой ситуации. Он был бы ответственным за стратегию и тактику Армии Мертвых, без обязательства участвовать в боях напрямую.

Возможно он правильно поступил, не присоединившись к текущему бою.

«Так или иначе, мне нужно участвовать в задании»

Виид аккуратно взял в руки свой длинный ржавый меч, словно тот был каким-то сокровищем, и пошел вперед.

– Ке-хи-хик!

Вслед за другими скелетами, он направлялся в сторону монстров. Лишь одно отличало его от полчища другой нежити – он подбирал все ржавые мечи, которые встречались ему на пути!

Показатели атаки таких мечей варьировались в зависимости от эффектов яда и проклятий. Так или иначе, их стоимость была около 3-4 золотых. Но в дальнейшем Виид мог переплавить их и получить вполне годные длинные мечи, которые можно было бы продать уже по 1,000 золотых.

- Вы подобрали Длинный Ржавый Меч.

- Вы подобрали ребро скелета.

- Вы подобрали Длинный Ржавый Меч.

- Вы подобрали кость ноги.

Для Виида был жизненно важным вопрос подбора всего, что валялось вокруг. По своему опыту в качестве нежити он знал, что с потерей той или иной кости сильно падает текущий уровень Здоровья. Восполнив потерю с помощью костей других скелетов, можно было исправить этот недочет или же использовать их для уникального навыка – «Метание Кости». Он не шел ни в какое сравнение со стрельбой из лука, однако в ближнем бою был достаточно мощным!

Виид побежал, нанося боковые удары Гробовщикам и Костникам. Чем больше ранений получали эти монстры, тем разъярëнное они становились. Однако здесь была и другая сторона медали – радиус видимости монстров сильно сужался.

Наблюдая за тем, как сражаются и гибнут некроманты, Виид установил, что потери составляют уже около 100 скелетов.

- Вы получили опыт.

- Вы получили Шкуру Гробовщика.

Виид подбирал добычу прямо на ходу, не замедляясь. Эти монстры были таранного типа и обладали хорошей скоростью, так что очень важно было не встретиться с ними лоб в лоб. Сражение проходило на равнинной местности у реки, так что скелетов здесь умещалось достаточно много, что было совсем не на руку их противникам.

- Бег на четвереньках!

Несмотря на облик скелета, Виид не лишился возможности использовать навыки, связанные с передвижением. Таким образом, вместо того, чтобы бросаться в гущу сражения, он бегал по кругу и наносил режущие удары по бокам монстров.

Приоритетными целями для него были уже раненные противники!

Он вступил в бой чуть ли не позже всех, но добился максимального результата. Не говоря уже о 120 ржавых мечах и куче костей.

На подходе к реке постепенно остались только скелеты. Все Гробовщики и Костники были уничтожены.

- Квооо!

- За нашего отца, Бэрекена!

С победным воплем скелеты подняли кверху свои ржавые мечи и гнилые кости.

Виид и некроманты последовали тому же примеру.

- Задание «Охрана окраин Армии Мертвых» было успешно завершено.

Вы устранили проблему бродящих в окрестностях монстров.

Теперь скелеты могут слегка передохнуть, продолжая сторожить эти земли.

- Слава увеличилась на 71.

- Сила нежити увеличилась на 19.

- Вы получили немного опыта.

- Вы продвинулись в ранге Бессмертного Легиона.

Ваш новый ранг: Гниющий Скелет.

В зависимости от ранга, Вам становится доступно новое оружие, доспехи и магические навыки.

Как только Виид и другие скелеты завершили первое задание, появился еще один мертвец, возвестивший им:

- Хорошая...работа...скоро...новая...битва.

Грохоча своими челюстями, этот Скелет-Капитан говорил раздражающе медленно. Он уведомил остальных, что до начала следующего сражения они могут немного передохнуть.

Игроки-некроманты сели на землю.

- Уф, мы едва выиграли.

- Я думал, что еще немного и умру. Хотя, фактически, я и так мертв.

Даже привыкая к технике сражения в новом теле, достаточно непросто было приспособиться к той энергии, которая использовалась нежитью, ведь в ближнем бою существовала огромная вероятность, что кости будут попросту раздроблены.

Однако, несмотря на все нюансы, для Виида это был настоящий кусок пирога.

«Чем дальше в ранге – тем лучше вещи, хе-хе»

В первую очередь Виида интересовал не ранг, а то, что за него дается. Конечно, он мог бы и сам выковать себе оружие, но кто бы отказался от бесплатного?

В отличие от остальных, Виид не уселся на землю отдыхать, а продолжил разведку. Большинство НПС-скелетов просто бродило вокруг, но некоторые двинулись в каком-то определенном направлении. Волоча свой ржавый меч, он прибил к их группе и вошел вслед за ними в нечто наподобие подвала.

«Даже если я кладу голову в пасть льва...»

Однако среди Темных Геймеров была другая трактовка этой поговорки. И звучала она так: «До тех пор, пока вы сосредоточены – можно получить шкуру льва».

– Вы вошли в Гробницу «Солдатская могила».

Это была огромная гробница, куда постоянно заходили скелеты! Внутри стояла стража, а также несколько прилавков с товарами.

– Ура великому Бэрекену!

– Если Вам что-то нужно, подойдите и посмотрите.

Виид решил взглянуть, что ему предлагают.

– Традиционное Ржавое Копье.

Прочность: 13/23.

Атака: 9-31.

Оружие, выкованное более 100 лет назад.

Древко слегка погнуто, наконечник не сбалансирован.

Поскольку прочность копья очень низкая, не удивляйтесь, если оно вдруг сломается.

Если копье использует нежить, то к нему применяются дополнительные эффекты яда.

Ограничения:

Только нежить.

Эффекты:

+3% к урону ядом.

- Выкопанный Топор.

Прочность: 6/33.

Атака: 6-11.

Этот топор был обнаружен после долгого пребывания в земле.

Лезвие настолько дряхлое, что вряд ли его можно использовать в качестве оружия.

Возможно, в бою будет лучше даже без него.

Ограничения: отсутствуют.

Эффекты:

Если у Вас есть навык Владения Двуручными Топорами, то урон Выкопанного Топора увеличится на 230%.

+4% к Силе нежити.

- Гнилой Щит Несчастья.

Прочность: 17/29.

Защита: 14.

Все еще может использоваться в качестве щита.

Из-за обилия дыр хорошо просматривается, и временами может послужить для защиты от стрел.

Хоть это доподлинно и не известно, но от щита исходит ощущение скорого несчастья.

Ограничения: отсутствуют.

Эффекты:

-15% к Удаче.

Снижается Сопротивление к магии.

- Ветхая Ржавая Броня.

Прочность: 17/44.

Защита: 19.

Кривая и полная трещин.

Может быть экипирована для защиты в бою только на собственный страх и риск.

Надев её, Вы можете стать посмешищем для остальных.

Ограничения:

20 Силы.

Эффекты:

Снижается Слава, Честь и Харизма.

Из всех магазинов, в которых побывал Виид, здесь продавались самые бесполезные предметы. Однако, из всего предлагаемого мусора было более-менее нормальное оружие с неожиданно сильным эффектом яда и возможностью проклясть противника.

- Это и правда годится только для скелетов.

Пока Виид ходил и рассматривал прилавки, продавец-призрак вручил ему нагрудник.

- Вы - скелет с наибольшим вкладом. Возьмите вот это.

Эта блестящая вещь была, наверное, лучшим предметом из всего ассортимента.

«Когда мой ранг повысится, я получу еще больше бесплатных вещичек»

Хоть на данный момент он и был всего лишь скелетом, но имел все перспективы стать Рыцарем Смерти или Дуллаханом, а значит - и получить новую экипировку.

А поскольку даже поношенное обмундирование Виид мог расплавить, очистить от примесей и переработать, то этот бизнес мог стать полезным во многих отношениях.

- Здесь что, какой-то магазин?

- Давайте посмотрим, может здесь раздают какие-то материалы.

Вскоре в Гробницу вошли любопытные некроманты, и сразу же стало тесно. Некоторые из них увидели на груди Виида далеко не ржавый доспех, и указали на него пальцем.

- Смотрите, у него какой-то нагрудник. Это ведь тоже игрок, да?

У Виида не было никаких оснований сторониться других, так что он решил поздороваться с остальными, как вдруг...

Дзынь!

- «Непрерывное сражение за окраины».

В Пустошах Навира появилось еще больше врагов.

Либо убейте монстров, рыскающих в поисках добычи, либо прогоните их прочь.

Это непростая задача для скелетов, но чем больше Вы убьете монстров, тем более известны станете в Армии Мертвых.

Уровень сложности: D.

Ограничения:

Только для нежити.

- Задание не может быть отклонено.

Вы приняли задание.

Еще одна битва!

Облачившись в нагрудник и размахивая мечом, Виид сражался вместе с другими скелетами.

Хоть сейчас он и обладал пассивной Аурой Смерти, но так как все призванные скелеты были подвластны Бэрекену, на окрестные земли распространялось еще и Правило Тьмы. Другими словами, чем больше было трупов – тем больше восставало мертвецов.

- Метание Кости!

Отбивая волны монстров, Виид получал приличное количество опыта. Это сражение отличалось от простого и безопасного рейда с товарищами в подземелье. Здесь нужно было следить не за одним деревом, а за всем лесом. Чтобы добиться хороших результатов, следовало правильно сформировать оборонный рубеж и вычислить основные принципы, по которым атаковали монстры.

Сражаясь и подбирая трофеи, Виид замечал, что и другие игроки-некроматы принимают активное участие в битве и получают хорошие достижения. Они выкашивали монстров, объединившись между собой в группы, что позволяло им сообща защищаться и атаковать. Несмотря на то, что они почти все выглядели как один, эти некроманты решили потратить свои сбережения на покупку ржавой экипировки в том магазине!

После того, как они справились с этими монстрами, Виид получил очередное повышение. Из вещей ему достался меч слегка получше прежнего и плащ.

«Да уж, чтобы привести его в порядок, с ним придется повозиться»

Виид не возлагал особых надежд на низкоуровневое обмундирование. Простые скелеты попросту не могли носить достойную и дорогостоящую экипировку.

Однако, вскоре Пустоши Навира затопила следующая волна монстров. Уровни атакующих были в пределах конца 200-ых заканчивая началом 300-ых, а их действия выглядели достаточно слаженно.

Каждое задание приносило Вииду опыт и разнообразные награды, так что ему становилось все легче охотиться. Кроме того, теперь он мог получить информацию касательно армии нежити, которая отправилась в Мору.

- Достаточно сильная, чтобы обратить целый человеческий город в руины.

- Целых 4 армии.

- Наших собратьев настолько много, что люди и взглянуть не посмеют в сторону земли великого Бэрекена.

Хорошо сложенные скелеты болтали о том, что вскоре Море может настать конец. Их гордость, как нежити, и верность Бэрекену были просто необычайны.

«Жизнь - боль», - подумал Виид. Из-за его прокола Мору вот-вот должен был осадить легион мертвецов.

Согласно полученным от скелетов данным, в её сторону выдвинулось 4 армии. Значит, суммарное количество нежити должно было приравняться к 120 тысячам. Хоть большинство из них, наверняка, были простыми скелетами и зомби, подобное войско всё равно было огромно. По мнению Виيدا, этого было слишком много для наказания всего-навсего одного человека.

«Но Мора сможет защититься»

У его города была хоть небольшая, но всё-таки армия, и оживленные скульптуры. Кроме того, Церковь Фрей тоже не оставила бы эти земли без своего присмотра. Пока в Мору не решат наведаться высокоранговые монстры вроде Хасилиса, всё должно быть в порядке.

Хасилис по силе приравнялся к ослабленному Бэрекену и в настоящее время сражался против объединенной армии гномов, эльфов и фей.

«Армия нежити супер-сильна, когда её много, но без некромантов, которые будут командовать ею в бою, просто развалится. Жрецы и рыцари не должны испытать особых проблем с защитой города»

Виид расслабился. Если бы Мора превратилась в пепел из-за нашествия нежити, то обречен был бы далеко не он один. Тысячи игроков разом понесли бы колоссальный ущерб, а торговая сеть всего северного континента рухнула бы на самое дно.

Боевые подразделения Гильдии Гермес находились в одном дне пути от армии нежити. Но даже для них подходить близко к мертвецам было слишком рискованно. Таким образом, они

послали разведчиков, чтобы отслеживать все передвижения нежити.

- Так Виид не придет?

- До сих пор мы ничего о нем не слышали. Если бы он где-то появился – мы бы наверняка его заметили.

- Говорят, его не видели вот уже два дня.

- Два дня... Этого слишком мало, чтобы говорить о чем-то наверняка.

Поскольку Виид был скульптором, то, возможно, он просто где-то заперся и что-то вырезал. Или же странствовал по континенту, продолжая ваять свои скульптуры.

Полон незамедлительно приступил к выполнению приказа лидеров Гильдии, так что сильно волновался – не отправился ли Виид в путешествие куда-нибудь за тридевять земель.

В конце конов, Виид мог попросту и не принять задание Бэрекена.

Глава 2: Мастер Меча Эш.

Охотясь в Пустошах, Виид достиг 392-го уровня.

- Должен признать, такая охота очень даже неплоха.

Монстры продолжали стекаться со всех сторон, и всё, что нужно было делать – просто убивать их на пару с остальными скелетами, которых теперь здесь было хоть пруд пруди.

Более слабые скелеты отчаянно кидались в бой и падали с переломанными костями, а Виид тотчас же занимал их место, добивал монстров и монополизировал всю добычу, совершенно не заботясь о возмещении ущерба остальным.

- Теперь это место можно назвать полноценным охотничьим угодьем.

Даже некоторые хорошие подземелья не дотягивали до уровня здешних Пустошей.

- Информационное окно!

Имя персонажа

Виид

Тип

Нежить

Уровень

392

Профессия

Обезумевший битвой Скелет-Воин

Здоровье

87,411

Мана

41,829

Харизма

414

Боевой дух

541

Сила

1,463

Ловкость

1,293

Живучесть

766

Мудрость

663

Интеллект

655

Лидерство

706

Стойкость

753

Выносливость

453

Мужество

Упорство

455

Сила нежити

264

+ Активна Аура Смерти.

Благодаря непрерывным сражениям, ранг Виида поднялся до Скелета-Воина.

- Так или иначе, скелет - всё равно самый низкий класс в Армии Мёртвых.

Не так давно он получил выбор дальнейшей ветки развития класса из трех предложенных: скелет-солдат, скелет-маг и скелет-лучник. Недолго думая, он остановился на классе ближнего боя.

Вскоре некроманты тоже получили возможность поднять свою квалификацию.

- Фуф, наконец-то я стану магом. Это было очень непросто.

Дженна, Отем, Бохрам, Хэриан, а также Грузед и Варенна сражались с огромной страстью и в конце концов смогли перепрофилироваться в скелетов-магов, что дало им возможность призывать мертвых. Впрочем, так поступило и большинство других игроков-некромантов.

- Я принимаю силу интеллекта великого Бэрекена.

- С огромной преданностью к Армии Мертвых я буду сражаться во имя великого Бэрекена.

Получая повышение в ранге, все они были обязаны принять присягу на верность.

Поначалу скелетам позволялось свободно менять свой класс, так что некоторые решили на время перепрофилироваться в лучников. Новичкам-некромантам для эффективного ведения

боя требовалось много интеллекта и маны, так что боевой класс мог продемонстрировать куда большую результативность.

Таким образом, часть скелетов вооружилась луками, а часть решила испытать боевую магию.

- Нам нужно попробовать основные атакующие заклинания.

- Тут еще есть какое-то магическое проклятие, о котором я никогда не слышал... Возможно, оно будет положительно воздействовать на призываемую нежить.

- Давайте попробуем.

Игроки атаковали огненной и ледяной магией, призывали нежить и стреляли из луков.

На поле боя всё было просто: битва велась либо на расстоянии, либо при помощи вызванных упырей, зомби и базовых скелетиков.

Несмотря на то, что все игроки превратились в скелетов, их базовые навыки и уровни остались прежними, а значит им было куда проще подниматься по «карьерной лестнице» в Армии Мертвых.

С начала и до середины сражения именно Виид добивал основное количество монстров, но некроманты тоже не хотели уступать, яростно сражаясь, словно между ними была жестокая конкуренция.

- Слушайте сюда, скелеты!

Когда их ранги пошли в гору, они стали более авторитетны среди НПС-скелетов и получили возможность отдавать им приказы.

Игроки-некроманты любили это, ведь теперь они могли полностью контролировать действия нежити в бою.

Особо отличились Дженна, Отем, Бохрам, Хэриан, Грузед и Варенна. Когда они впервые появились, - то выглядели практически голыми. Но сейчас каждый из них был облачен в серые одежды.

Виид лишь наблюдал за ними и делал свою часть работы.

«В критический момент призванная нежить может слишком медленно отреагировать»

Поскольку увеличилось количество нежити, сложность задания поднялась до С. Чаше стали появляться монстры класса босс, но и они падали замертво, облепленные со всех сторон восставшими мертвецами.

Виид был одет как самый простой скелет и добивал монстров настолько ловко и хитро, что другие даже не могли понять в чем дело. Он использовал своё текущее состояние для получения максимального количества опыта и трофеев.

Ранг Вииды «Скелет-Рыцарь с болезненными воспоминаниями о прошлом» сменился на «Истинный Король Гнилых Скелетов», и это было максимальное достижение, доступное скелетам.

А после завершения задания «Скелеты-стражи Пустошей Навира» ему представилась

возможность стать еще на одну ступеньку выше.

– Вы стали достаточно квалифицированы для следующей ступени в Армии Мертвых.

Теперь он мог уже не оставаться скелетом, а переродиться в более высокоранговую нежить. Однако Виид решил не спешить и подождать, пока такую же возможность получат и остальные, продолжая выполнять задания для скелетов.

Естественно, он принял такое решение не потому, что испытывал симпатию к тем, кто остался позади.

«Никогда не знаешь как будет лучше»

Он посчитал, что есть смысл посмотреть какой выбор сделают другие, и от этого уже и отталкиваться. Кроме того, текущая ситуация вполне его устраивала из-за непрерывности сражений.

– О, тут говорится, что я могу стать более сильной нежитью.

– В самом деле? Поздравляю!

– Как Вам удалось получить его так рано? Пожалуйста, дайте пару советов.

– Даже не знаю. Может это потому, что я хорошо управляла нежитью?

Получив новую квалификацию, некромант Дженна покинула общую группу, однако Виид не отправился вслед за ней.

«Я почти наверняка уверен, что дальнейшие задания будут идентичными»

Получая повышения, игроки уходили один за другим и вскоре до Виида начала доходить первая информация.

– Хэриан мне по секрету рассказала, что Дженна и Отем стали Баньшами.

Вопящая Баньши, в способности которой входила возможность распространять вредоносную энергию и некоторое количество других потусторонних магических навыков.

– И где они охотятся?

– В какой-то заброшенной деревне. Там есть дома с привидениями и крепость, – это всё, что я знаю. Подробности они не рассказывали.

– А что там за монстры?

Помимо Вида еще много кого интересовала информация о следующем этапе в Армии Мертвых.

Поскольку некроманты имели дело с трупами, их особенно интересовали обитавшие там монстры.

– Это потрясающе. Оказывается, в хранилище крепости хранятся боезапасы Армии Мертвых, так что монстры атакуют её по тридцать раз на день.

– Господи... Должно быть, к ним приходят все виды монстров.

Вместо того чтобы тратить время на поиск сильных монстров, было намного лучше получать опыт и повышать текущее значение призыва нежити благодаря полчищам осаждающих со всех сторон монстров.

«Если это правда, то действительно пора сменить охотничьи угодья»

После того, как уже четверо игроков получило повышение, Вид решил, что самое время выбрать и свой класс.

Все его предшественники стали Баньшами, а вот Вид остановился на Призраке Воина-Скелета.

В строительстве Собора Фрей и Библиотеки Моря приняло участие более 30,000 человек.

Естественно, не все жители и игроки участвовали в стройке. Некоторые занимались добычей необходимых материалов, некоторые их доставкой, а другие – просто продолжали заниматься своими делами.

– В Лесу Нави я нашел богатое месторождение эплиновых камней, – доложил авантюрист Кашо и разместил более детальную информацию о находке на одной из стен Замка Лорда.

– Хм, значит в Лесу Нави есть много камней...

– Тогда чего мы ждем? Давайте выкопаем их.

Игроки вооружились кирками и вырыли все камни подчистую. А когда они ушли, то Лес Нави больше нельзя было называть лесом!

– Вот камни.

– На меня камней не хватило, так что я принес древесину.

Новички в меру своих сил снабжали строительство Грандиозных Зданий необходимыми материалами.

Благодаря снующим из стороны в сторону архитекторам и каменщикам была завершена работа над стенами, колоннами и башнями Собора и Библиотеки. Вскоре верхушку Собора украсил огромный купол, который можно было увидеть с любой точки Моря.

– Это правда мы сделали?

- Даже не верится, что нам удалось построить это с помощью укладки кирпичей и камней.

Даже те, кто непосредственно участвовал в работе, не могли поверить своим глазам, глядя на Грандиозные Здания.

- Это еще не конец. Нам нужно проделать еще много работы.

Даже маги помогали в работе скульпторам и художникам. С помощью заклинаний левитации гораздо проще было украшать и разрисовывать потолки и стены.

Представители творческих профессий не скупились на усилия, поскольку им выпала редкая возможность поучаствовать в таком масштабном строительстве, поддерживаемом абсолютно всеми слоями общества.

На верхней части купола они установили витражи таким образом, чтобы внутрь здания попадал свет, а образом для скульптур и картин послужили святые рыцари Церкви Фреи.

Росписи охватывали самые разные тематики: Богиня Фрея, благословляющая бесконечно широкие поля и житницы или, например, мужчина, преклонивший колена в молитве.

На краске тоже не экономили и использовали только самые отборные ингредиенты, смешивая которые, можно было получить сотни различных оттенков для максимально натурального отображения урожайных полей и платья Богини Фреи. Даже объекты второго плана изображались достаточно подробно.

Красота пейзажей была написана исключительно талантливо.

Естественно, что образ Фреи был взят, основываясь на Статуе Богини, которую создал Виид.

Без внимания художников не осталась и внешняя часть Собора.

- Давайте нарисуем здесь происхождение Моря.

То, как появилась Мора. Художники из Центрального Континента лишь краем уха слышали о том, как Виид вместе с кандидатом в папы, Альбероном, спас деревню от вампиров.

Победив северный холод, Виид стал официальным лордом Моря. Затем была создана Статуя Богини Фреи, увеличилось население, а границы деревушки расширились.

Все эти вещи были нанесены в качестве настенной росписи на внешних сторонах как Собора Фреи, так и Библиотеки Моря.

Возможно, Библиотеке и не хватало художественного оформления, однако она была построена из особо прочных материалов, чтобы обеспечить хранение большого количества ресурсов.

В настоящее время игрокам были доступны только исторические справочники или сказки о Версальском Континенте, которые и без того можно было приобрести в любой лавке.

Но когда Библиотека будет официально открыта, то в ней появятся свитки, обрывки карт, летописи и заметки известных авантюристов.

Чем больше информации будет собрано в Библиотеке – тем больше будет активных заданий. Кроме того, это может помочь в прохождении и уже существующих.

Таким образом, вопрос её строительства был для игроков Моря чуть ли не первостепенным.

– Одна из фей рассказала мне кое-что странное... Возможно, это намек на задание.

– А я вот забросил одно из поручений из-за недостатка информации. Может быть, когда достроится библиотека, я вернусь к нему.

Практически у каждого было хоть одно задание, брошенное из-за чрезмерной сложности или отсутствия подсказок.

Временами, казалось бы, абсолютно бессмысленные поручения могли привести к целой цепочке заданий, так что игроки просто не могли не волноваться, наблюдая за ходом строительства этого Грандиозного Здания.

Хоть игрокам с Центрального Континента тоже нравилась эта затея, но для игроков Моря подобное событие было предметом настоящей гордости.

Мора во многом отставала от других столиц, однако удовольствие от создания чего-то значимого своими собственными руками попросту нельзя было передать словами!

Люди, живущие в лачугах, и гиперактивные на площадях и улицах.

– Это и правда самый лучший город.

– Ни один другой город не может быть настолько красивым и так же быстро развиваться.

– Мне нужно убедиться, что мои друзья тоже начнут в Море.

– Я перетащу всех в Мору.

МЕЧи, решившие переплыть море!

– Я думаю, что мы прошли только полпути.

– Уваах! Целая половина!

Если бы они воспользовались кораблем, то уже достигли бы своей цели. Но тот факт, что они отправились в Мору вплавь, делал их счастливыми даже по прошествии всего половины дистанции.

– Это просто обычный изнурительный заплыв.

– Брат, из-за сильных волн я не могу плыть так, как хочу!

МЕЧи должны были пройти весь этот трудный путь лишь с помощью своих тел. А ветер и дождь еще больше усложняли им задачу!

Тем не менее, они преодолели весьма внушительное расстояние.

Прошло еще несколько дней и вот, они увидели землю.

– Мы что, уже добрались?

- Возможно, нам немного помогли местные течения?

- Точно, вот почему плыть стало немного легче.

Поскольку они приближались к северу, их то и дело подхватывали течения и приливы, слегка упрощающие задачу даже несмотря на понижение температуры воды.

Но говорить, что они прибыли в Мору – было бы преждевременно, поскольку пляж и деревья выглядели совершенно незнакомо.

- Братя, давайте что-то поедим? Ничего страшного, если это не континент. Подкрепимся и продолжим плыть.

Они не беспокоились ни о чем, кроме заполнения собственных желудков.

Таким образом, выбравшись на пляж, они развели костер и стали готовить рыбу и моллюсков.

- Эх, был бы здесь Виид, он бы приготовил что-нибудь действительно вкусное.

- Эх, сейчас бы чуточку пива...

- Один глоток ликера Виида и вы на небесах!

Остров, на котором они отдыхали, именовался Маласка.

Вскоре, почуяв запах готовящихся морепродуктов, к их костру подошел какой-то мечник.

Его звали Эш.

Один из девяти Мастеров Меча Версальского Континента. Мастеров Скульптурного Ремесла, в свою очередь, было намного меньше.

Из этих девяти трое были хорошо известны, и почти каждый игрок мог узнать о том, как найти одного из них.

Крома возглавлял рыцарский орден, Эвирафан был паладином Церкви Лю, а Персей недавно отправился на поиски сокровищ по просьбе своего короля.

Чтобы встретиться с Кромой, необходимо было обладать огромными показателями Славы, Чести, Достоинства и Очарования.

Поскольку выполнить эти требования было куда проще рыцарю, нежели мечнику, многие игроки выбирали именно этот класс и отправлялись обучаться его искусству фехтования.

Его техника была преисполнена благородства и позволяла втроекратно увеличить боевую мощь, сражаясь верхом на лошади.

Встретиться с Эвирафаном можно было намного проще, ведь он был паладином Церкви Лю. Единственным недостатком было то, что практически все его навыки были основаны на божественной силе и приверженцы других религий не могли изучить их.

Персей занимался поисками клада у Озера Навье, так что любой желающий мог его там встретить. Его навыки были неизвестны обычным игрокам, однако информацию о них можно было найти на форуме Союза Темных Геймеров.

- Второй Меч.

Еще один меч формируется из маны и парит вокруг, защищая Вас от вражеских атак.

Вы не можете непосредственно контролировать его. Соответственно, его длина, ударная сила и срок действия зависят от текущего значения навыка.

Потребляет небольшое количество маны.

Эффективно отражает стрелы или заклинания направленного действия.

Темные Геймеры и самые топовые игроки, не боявшиеся приключений, сумели узнать о навыках Персея и изучить их.

Помимо этих трех, мало кто знал об оставшихся шести.

Если кто-то случайно и натыкался на одного из Мастеров Меча, то оставлял эту информацию при себе, поскольку не имел ни малейших причин раскрывать её другим.

И вот, прямо посреди океана МЕЧи столкнулись с Мастером Меча Эшем.

- Вы пришли сюда, чтобы узнать о моем искусстве фехтования? - низким голосом спросил Эш.

Как и следовало ожидать от Мастера Меча, он источал жесткую и подавляющую ауру.

- Если вы хотите изучить моё мастерство, то вы должны обладать достаточной квалификацией!

Фиииух!

Эш выхватил меч, заняв боевую стойку.

Но поедающие рыбу МЕЧи словно и не заметили его.

Нет ничего более раздражающего, чем когда кто-то приходит и отвлекает от еды.

Таким образом, МЕЧей порядком разозлил этот непрошенный гость.

- Ищущие истинное мастерство меча, узрите мощь моего клинка!

Эш был Мастером Меча и всякий, кто хотел освоить Владение Мечом, счел бы за счастье встретиться с ним.

Никто не посмел бы его вот так игнорировать, однако МЕЧи продолжали просто сидеть и обжаривать рыбу.

- Что за чушь несёт этот парень?

- Не понятно. Может он бросает нам вызов?

- Кх-кх, что за манеры такие – отвлекать людей от еды. Лучше спросите у этого Эша, не завалилось ли у него немного соли для рыбы.

По правде говоря, им представился действительно великолепный шанс. Так как МЕЧи были мастерами боя, они могли изучать любые навыки, связанные с оружием.

Мечи, топоры, копья, луки, кинжалы – словом, они могли использовать всё, что угодно.

Базовые атакующие навыки были достаточно простыми, так что не было никакого смысла в том, чтобы изучить их как можно больше. Намного эффективнее было сосредоточиться на овладении парочкой навыков и выбрать для себя излюбленный тип оружия.

Естественно, для МЕЧей таковыми являлись мечи!

Когда их текущее значение Владения Мечом достигло 6-го продвинутого уровня, наносимый ими урон стал просто пугающим! Помимо этого они могли свободно использовать практически любые навыки, не переживая о затратах маны.

МЕЧи могли увеличить мощь своих навыков вплоть до пяти раз, а когда мана подходила к концу – то использовать малозатратные техники.

Кроме того, они могли бежать быстрее, прыгать выше и даже ограждать себя барьером из маны при помощи своих мечей.

Если бы они продемонстрировали свои умения другим игрокам или загрузили бы видеоролик со своим участием в интернет – то стали бы достаточно известными. Однако МЕЧам это было ни к чему и они просто продолжали тренироваться.

Но, так или иначе, встреча с Мастером Меча Эшем даже для них должна была стать большим событием.

- Наверное, это всё-таки вызов. А раз так, я принимаю его. 505-ый МЕЧ, удачи, – проговорил 17-ый МЕЧ.

- Есть, сэр!

Молодой 505-ый МЕЧ отбросил в сторону палку с нанизанной на ней рыбиной и встал.

- Я – 505-ый МЕЧ, и я принимаю вызов.

- Что ж, я покажу тебе истинный мир мечей.

505-ый МЕЧ слегка согнул колени и принял оборонительную стойку.

«Сначала защита, затем атака»

Поскольку это было состязание на мечах, ему необходимо было показать свой максимальный потенциал, даже не зная всех способностей своего соперника.

Пока 505-ый МЕЧ размышлял над тактикой боя, Эш внезапно клонировался на 30 таких же как он мечников.

Тридцать Эшей, как один, подняли свои мечи и сделали шаг вперед, что только усилило напряжение 505-го МЕЧа.

– У-хи-хи-хи-хи!

– О-ке-ке-ке-ке!

Из деревни, где жили приведения, доносился жуткий смех.

Вместе с остальными игроками в это селение отрядили и Виида.

– «Призраки Капуи».

Ваша задача – защитить боезапасы, хранимые в Капуе, что принесет Вам еще больше влияния среди нежити.

Уровень сложности: С.

Ограничения:

Только для нежити.

– Задание не может быть отклонено.

Вы приняли задание.

– Где-е-е-е...это-о-о-о...мы-ы-ы-ы?

Игроки, ставшие призраками, оставляли после себя целую серию эха.

– Мы-ы-ы-ы...в-в-в...за-а-а-а...мке-е-е-е...Капуууу...йа-а-а-а.

Дженна, Отем и Гошу, прибывшие сюда первыми, были рады новому подкреплению.

Виид подвигал своим призрачным телом.

Затрачивая немного маны, можно было быстрее летать и даже подниматься вверх.

«Хм, интересно, а это возможно?»

Виид подплыл к стене и протянул к ней руку. Она не коснулась кирпичной кладки, а прошла насквозь.

«Значит, возможно»

Виид подался вперед и полностью прошел сквозь стену.

- Вы прошли сквозь стену.

Преодоление препятствия привело к уменьшению Вашего Здоровья и маны на 200.

Ранее Виид часто призывал призраков, так что был осведомлен об их исключительной способности проходить сквозь препятствия.

- Что-о-о-о-о...это-о-о-о?

Игроки увидели маневры Виида и очень заинтересовались этим.

Когда они все были скелетами - им было трудно различить кто есть кто. Но сейчас, будучи единственным Призраком Скелета-Воина среди Баньш, он явно выделялся.

Ноги призраков не касались земли, а словно висели в воздухе, однако Виид довольно быстро приспособился к новому методу передвижения.

Это было неестественное ощущение, словно идешь, погрузившись в воду, так что Дженна и Отем всё еще привыкали к новым телам, в отличие от Виида, который уже вовсю порхал по окрестностям.

Меч и доспехи Виида также обрели призрачную сущность.

- Легендарный Ржавый Меч.

Прочность: 34/51.

Атака: 29-41.

Меч был дарован Герцогом и прославился как клинок, не знающий пощады монстрам.

В течение длительного времени использовался нежитью, при этом совершенно не обслуживался. Тем не менее, клинок до сих пор острый.

Даже при качественном ремонте будет крайне сложно восстановить его прежнее состояние.

Ограничения:

Только для нежити.

- Эффекты:

Слава +34.

Очарование +30.

Слава +170.

Увеличивает эффективность навыков нежити.

Среди всех ржавых мечей у Виида был лучший.

То же самое касалось и брони, которую он максимально отремонтировал.

Но как и он сам, статус оружия и доспехов изменился. Атака меча упала более чем наполовину, зато при попадании в уязвимую точку – увеличивался шанс критического удара и удваивался его урон.

Помимо этого, экипировку теперь нельзя было физически уничтожить, что также было довольно существенным изменением.

Внезапно в деревне и замке всё стихло.

- При-и-и-и...готовтесь-сь-сь. Они-и-и-и...иду-у-у-ут.

К замку приближались огромные уродливые монстры.

Баньши закричали каким-то совершенно невообразимым и потусторонним голосом, ознаменовав начало сражения. Игроки-некроманты призвали нежить и тотчас же скомандовали ей вступить в бой.

Вииду удалось добиться отличного результата, сражаясь в прилегающей к замку деревушке. Только ему была дана полная свобода перемещения, даже когда нежить и монстры смешивались в кучу.

Используя данную особенность призраков, Виид устраивал засады и внезапно нападал на монстров.

Используя скрытность в качестве основной тактики, он позаботился о нескольких монстрах. Однако вскоре события стали разворачиваться еще интенсивнее и началось настоящее сражение.

Вииду то и дело приходилось пролетать сквозь здания и стены.

- Вы прошли сквозь стену.

Преодоление препятствия привело к уменьшению Вашего Здоровья и маны на 200.

- Вы прошли сквозь стену.

Преодоление препятствия привело к уменьшению Вашего Здоровья и маны на 200.

Всякий раз, когда он проходил сквозь какой-то объект, он терял ману и Здоровье. Однако, размахивая своим призрачным мечом, он продолжал яростно понижать численность монстров.

- Вы нанесли критический удар.

Вырезая своих противников за доли секунды, он не забывал и о подборе трофеев!

На место, где он только что стоял, бросалась целая орава монстров, однако к тому времени Вида уже там не было.

Мало того, что в теле призрака можно было проводить очень эффективные атаки, но еще и избегать попаданий, используя рельеф местности и препятствия.

«Я знал это. Место, где буйствуют монстры и нежить – самое подходящее для одиночной игры»

Будучи вне группы он мог без зазрения совести добивать раненных монстров и подбирать все выпадающие трофеи.

Замок и деревня – просто идеальное место для битвы в облике призрака.

Когда Вид отбил 17-ую атаку, ему досталось ездовое животное.

Призрачная лошадь!

Его новые доспехи были серовато-мрачными, а чтобы скрыть лицо он надел шлем.

Среди всей этой мешанины нежити и монстров он единственный скакал на лошади, сметая на своем пути всех.

В Капуе не только увеличилось количество монстров, но и их сила. Другими словами, они намного превосходили тех, с которыми Вида довелось сражаться, будучи простым скелетом.

Это охотничье угодье было настолько обширным и кишачим монстрами, что можно было даже совершить настоящий подвиг и остаться незамеченным.

Его ранг значительно поднялся по сравнению с Призраком Скелета-Воина. Теперь он был Бледным Всадником, получив +500 к Славе и навык, позволяющий выпускать наружу свое естество и повергать противников в ужас.

К сожалению, этот навык был доступен лишь в призрачной форме.

Глава 3: Призрак Капуи.

Количество игроков-некромантов, прибывших на защиту деревушки Капуи, увеличилось.

– Похо-о-о-же-е-е мы-ы-ы-ы де-е-е-е-ла-е-е-м основную-у-у-у ра-бо-о-о-ту-у-у, – с оттенком недовольства молвил Отем. Ему не нравился тот факт, что остальные игроки, вместо того, чтобы сражаться, застыли и с восхищением наблюдают за ним.

Маги уважали высокий интеллект и мудрость. Эти характеристики поднимали количество маны и предоставляли возможность использовать более сильные заклинания, недоступные для других.

В случае некромантов, они напрямую влияли на количество и разнообразие призываемых мертвецов. Более высокоранговая нежить, такая как Дуллаханы или Рыцари Смерти действовала намного эффективнее, чем беспорядочные скелеты и зомби.

Таким образом, в Капуе появилось намного больше магов, покачивающих своими скипетрами и отдающих приказы големам и прочей нечисти.

Виид тем временем получил очередное повышение, став Нематериальным Убийцей.

- Задание «Монстры, осаждающие Капую» завершено.

Вторжение Фургалов было остановлено.

Армия Мертвых недооценивала роль призраков, но именно они сыграли решающую роль в обороне деревни и замка.

- В связи с успешным выполнением задания:

Слава увеличилась на 101.

Сила нежити увеличилась на 14.

Вы получили очки опыта.

Получено разрешение на вход в Замок Капуя.

Поскольку другие игроки пока что не хвастались полученным разрешением на посещение замка, Виид, похоже, оказался первым.

«В замке хранятся какие-то боеприпасы...»

Ожидание, что он станет вооруженной до зубов нежитью!

Но Виид пока что не собирался покидать это селение. Менее пяти игроков решилось выбрать призрачную форму ближнего боя, так что он и так выделялся.

Кроме того, он сражался верхом на призрачной лошади, так что монстры прямо таки дрожали от страха под действием его Харизмы и Боевого духа.

Эти характеристики не были столь эффективны, когда он был человеком, но сейчас, в облике сеющего ужас призрака, более слабые монстры попросту не могли ему сопротивляться.

Сцена, где монстры дрожали от страха перед нависшим над ними Виидом верхом на призрачном скакуне!

Другие некроманты пока не заслужили право войти в замок, так что им наверняка было бы любопытно посмотреть что произойдет.

- Ууууууу!

- Оооооо!

В связи с этим, Виид решил не привлекать к себе лишнего внимания и, смешавшись с монстрами, стал продвигаться в сторону замка.

Дум! Дум! Дум!

Монстры уже были здесь, стуча по вратам стальными молотами.

Защитники-скелеты обстреливали наступающих стрелами и поливали их кипящим маслом. Сражение шло далеко не так просто, даже не смотря на увеличившееся число игроков и призванной ими нежити.

Поскольку именно в замке хранилась основная часть боезапасов - осаждало его тоже намного больше монстров.

«Ох, вот вы где мои прекрасные трофеи и опыт»

Монстры, которым удалось достичь замка, были достаточно высокого уровня.

Эти зеленые твари с вытянутыми головами, словно у крокодилов, в своих племенах были рангом не ниже капитанского. Однако каждый взмах Вииду оставлял глубокие кровоточащие мутной зеленой жидкостью раны на их телах.

- О-о-о-пыт, я-а-а люблю-у-у-у тебя-а-а-а.

Виид признавался в любви и тотчас же без малейших колебаний убивал их.

Поскольку он был воином, а не некромантом, его Живучесть совершенно не снижалась.

Верхом на таком быстром коне было крайне сложно наносить точные попадания, тем более что скакун проходил сквозь монстров. Для этого Вииду требовалась поистине колоссальная сосредоточенность, внимание, способность мгновенно принимать решения и даже контроль дыхания.

«Добыча, добыча, добыча, добыча!», - думал про себя Виид, не сбавляя ритма.

Серию из 15 последовательных ударов нельзя было прерывать посередине, поэтому, помимо всего прочего, от него требовались еще и немалое взаимодействие со своей лошадью. Она хоть и не была легендарной, однако целиком и полностью подчинялась ему, как высокоранговому призраку, и вместе с ним упивалась сражением.

Она слушалась его абсолютно во всём.

- Вы скачете на максимальной скорости.

- Противник не может уклониться или блокировать удар, нанесенный с такой скоростью.

- Вы нанесли критический удар.

Урон увеличился на 245%.

Так как Виид рубил монстров прямо на скаку, при этом сохраняя максимальную скорость, каждый его удар был критическим и наносил дополнительные очки урона.

Он мог бы использовать копья для по-настоящему смертельных проникающих ударов, но для серии последовательных атак такой подход бы не сработал.

Обворожительное зрелище того, как меч в его руках с молниеносной скоростью описывает дуги.

С каждой секундой он лишь наращивал темп, уничтожая всех стоящих рядом монстров.

- Ннноооо!

Виид и его лошадь, слившись в единое целое, побежали к воротам.

Если бы с ним сейчас произошла авария, он наверняка бы получил смертельные повреждения!

Однако что Виид, что его скакун превратились в нечто наподобие тумана и прошли сквозь ворота замка.

- У Вас есть право на вход в Замок Капуя.

Стражи не станут атаковать Вас.

- Вы прошли сквозь толстые ворота замка.

Преодоление препятствия привело к уменьшению Вашего Здоровья и маны на 2,000.

Фъаааах!

Во внутренней части замка его взгляду открылся стройный ряд скелетов-воинов, оставленный здесь, весьма вероятно, для обороны замка в случае непредвиденного проникновения противника через ворота.

Виид со всей силы потянул на себя уздечку, замедляя бег лошади.

- Иго-го-го!

После продолжительного забега лошадь тяжело дышала, отфыркивалась и била копытами о землю.

Затем к Вииду подошел призрак скелета-солдата и произнес:

- Добро-о-о-о пожалова-а-а-ать в За-а-а-а-амок Ка-а-а-а-апуя-а-а-а-а.

Осмотревшись в Замке Капуя, Виид увидел самых разномастных призраков.

От призраков дворян и прочей знати до призраков рыцарей, воинов, лучников и крестьян. Ему встретился даже призрак горничной, бессмысленно протирающей какую-то стену.

- Она-а-а-а опя-а-а-ать испа-а-а-ачкана-а-а-а... Моо-о-ожет мне-е-е-е перее-е-е-еста-а-ать е-ё-о-о-о выти-и-и-ира-а-а-ать?

Слушать их – сильно раздражало, но Виид знал о пользе общения с подобными НПС-жителями.

Солдаты постоянно жаловались на бесконечные вторжения монстров, а герцог пытался угодить приказам своего короля на поле боя.

Естественно, королем в этом случае считался никто иной как Бэрекен Деморф.

«Мне казалось, что они все абсолютно никчемны, но эта армия призраков, защищающая замок, – поистине удивительна»

Виид слегка жалел об упущенной возможности прийти сюда в облике лица Шайяра и выполнить несколько других заданий.

Отказ от предложения Бзекена, сделанного всего лишь одному человеку, дался ему действительно непросто. Но он считал, что помощь Бзекену в лице Шайяра вынудит его ступить на сторону зла.

А сейчас, даже несмотря на его активное участие в Армии Мертвых, он мог в любой момент остановиться и бросить задание. А его тело можно было бы вернуть в нормальное состояние при помощи божественной силы Церкви Фрей.

Однако охотничьи угодья здесь были просто великолепны, и прямо таки кишели монстрами. Так что для Виида, который сейчас обладал куда большей силой, нежели обычно, эта причина являлась вполне убедительной для того, чтобы продолжать выполнять цепочку заданий за нежить.

«Вне всяких сомнений, это не только из-за денег, которые я должен заплатить Церкви Фрей», – Виид, раздумывая, поднялся на башню.

Монстров, осаждавших деревню и замок, было просто не счесть.

Когда они прорывались через деревню, то атаковали ближайшую к ней цель – Замок Капуя.

А если бы замок рухнул и задание закончилось провалом, то совершенно не известно, что произошло бы дальше.

«Так или иначе, после быстрого осмотра территории, мне следует вернуться в деревню»

В этой деревушке существовало намного больше возможностей для сражения с монстрами, нежели у стен замка.

К тому же в замок продолжали поступать всё новые и новые боезапасы, а значит и монстров, осаждающих прилегающую к нему деревню, становилось больше.

В деревне, где вовсю кипело сражение с монстрами, происходил следующий диалог:

Бохрам: – Что-то того парня уже давно не видно. Это который стал призраком скелета.

Хэриэн: – Он преследовал монстров, бегущих к замку, и, вроде бы, еще не возвращался.

Варенна: – Не знаю, чем он руководствовался, когда выбрал класс, лишенный возможности призывать нежить, но мне он показался достаточно сильным.

Бохрам: – Я думаю, это просто заблуждение. Он не может сражаться сразу со множеством монстров.

По правде говоря, все эти люди так и не удосужились увидеть настоящую охоту Виида. Они всё время были заняты управлением своей нежितью, которая к тому-же заслоняла и самого Виида.

Кроме того, в деревне было достаточно много НПС-призраков и приведений, так что они не могли всё время держать его на виду.

Если бы против них сражались жрецы, которые могли замедлить действия нежити, то наверняка бы увидели хитрые маневры Виида. К тому же у некромантов хватало своих собственных дел, за которыми нужно было следить.

Хэриэн: – Кстати, Дженна действительно потрясающая. Она превосходит двух таких как мы вместе взятых.

Бохрам: – Я сам только что видел, как она вызвала дополнительный отряд из семи Рыцарей Смерти. Это значит, ее навык Некромантии уже дошел до 4-го среднего уровня.

Грузед: – Её навык вызова големов тоже выглядит очень солидно.

Все эти некроманты скорее не сотрудничали, а соперничали друг с другом, при этом наблюдая за фаворитом в их классе – некромантом Дженной.

Бохрам: – Это только у меня опыт стал расти чуть быстрее?

Хэриэн: – Мне тоже так показалось. А еще, вроде как, и предметы стали падать получше.

Ли Хэн хотел закричать от радости.

– Неужели это закончилось.

Последний экзамен был сдан, что означало наступление зимних каникул.

Весь студенческий городок накрыл романтический белый снежок, но Хэн был просто счастлив от того, что теперь ему не нужно возвращаться сюда аж до самой весны.

В коридорах болтали между собой и другие студенты.

– Ну как всё прошло?

– Это «Введение в виртуальную реальность» слишком сложное. Короче, я его завалил.

Однако эта болтовня совершенно не интересовала Ли Хэна.

«Главное, что у меня всё в порядке»

У Хэна были достаточно положительные оценки.

Быстро шагая в сторону дома, он увидел сидящую на скамейке Союн.

Даже в зимней одежде её очаровательная внешность привлекала немало парней.

Благородная семья, сногшибательный внешний вид и фигура служили гарантом её выдающегося будущего.

Находясь возле неё, даже Ли Хэн не мог чувствовать себя непринужденно.

– Это правда, что с ней обедал какой-то салага по имени Ли Хэн с факультета Виртуальной Реальности?

– Да, правда этот первокурсник, как мне кажется, слишком стар, чтобы быть первокурсником.

– Почему она вообще тусуется с таким парнем, как он?

По студгородку ходило множество самых разных слухов.

Даже старшекурсники смотрели на Ли Хэна очень неодобрительно.

Но Хэн не был тем, кого заботило чужое мнение. Тем более он знал, что мечты о ней вряд ли продлятся слишком долго.

«Она не заслуживает такого парня, как я»

Когда-нибудь наверняка появится по-настоящему удивительный парень, который станет для неё идеальным. Всё, что ему нужно было сделать сейчас – это проследить, чтобы никто её не обидел и чтобы она смогла до конца избавиться от боязни человеческого общества.

Союн заметила Ли Хэна, встала, а затем подошла к нему. Её щеки были покрыты легким румянцем, вызванным холодной погодой.

– Привет, это ты меня ждала?

Союн кивнула в ответ и добавила:

– Зимняя поездка.

Со временем её слова начали звучать более естественно.

По мнению Ли Хэна, – он не сделал ничего особенного, но для неё он был самым важным человеком, взявшим её за руку и распахнувшим её сердце миру.

Каждый раз, когда Союн начинала говорить с ним, она испытывала по-настоящему теплые чувства.

– Ах, поездка, да-да.

Ли Хэн отчетливо помнил тот разговор. Союн сказала, что хочет отправиться вместе с ним в путешествие на пляж. Но несмотря на то, что под этим подразумевалась обычная поездка на море, он ответил ей, что это будет стоить миллионы вон. Конечно же, это было полнейшим абсурдом, сказанным с целью избежать этой поездки.

– Что ж, обещания нужно выполнять.

– Да, верно, – Союн покачала головой в знак согласия.

– Я в любом случае хотел куда-нибудь съездить. Кроме того, сейчас каникулы, так что времени будет много.

В ответ Союн улыбнулась счастливой, хоть и слегка неловкой улыбкой.

Естественно, на каникулах Ли Хэн планировал посвятить всё своё время Королевской Дороге. Скорость охоты в Деревне Капуя была просто шикарной по сравнению с любыми другими охотничьими угодьями. А большое количество заданий делало это место лучшим для тех, кто хотел прокачаться.

– Обещание есть обещание. Но, мне кажется, нам придется перенести поездку, так как ожидаются дожди.

Ли Хэн всеми силами хотел отложить поездку на неопределенный срок.

Но тут Союн внезапно открыла свою сумку и показала лежащие в ней деньги.

– Я заработала на всё, что нужно для путешествия.

В ней было как минимум 6 миллионов вон. И на это у неё ушло всего чуть больше месяца!

– Ты что, продала свою экипировку?

Когда он давал ей обещание, то не подумал о том, что Союн может попросту продать свою экипировку и покрыть все расходы.

- Нет, я заработала их, продавая упакованные обеды.

Союн заработала эти деньги исключительно честным трудом. Когда она показывала ему лежащие в сумке купюры, он увидел на её руках волдыри, шрамы и порезы, полученные во время приготовления еды.

Девушка, которой никогда не требовалось тяжело трудиться, сумела заработать огромную сумму денег своими собственными руками.

- Ты поедешь со мной?

Испытывая смешанные чувства, Ли Хэн попросту не мог ей отказать.

Ли Хэн решил отправиться в поездку через 4 дня.

Теперь, когда это событие действительно должно было состояться, ему нужно было заранее упаковать целую гору крайне необходимых вещей.

- Сковородка, горшок, горелка... Неплохо было бы заранее приготовить кимбап и вареные яйца. И на всякий случай налить чай в пластиковую бутылку, если вдруг мы где-то застрянем.

Хэн хотел взять с собой чуть ли не целый переносной ресторан, так как не хотел, чтобы это путешествие было чересчур затратным.

Ей тяжело достались эти деньги и он не мог себе позволить просто спустить их.

Он подумал, что кунжутного масла, кимчи, морских водорослей, свежих овощей и удочек должно быть вполне достаточно. Если по прибытию он сумеет поймать рыбу, то они уже будут обеспечены едой.

- Нужно приготовить еще немного чего-нибудь просто на всякий случай.

Хэн брал с собой столько всего, что этого бы с головой хватило даже на то, чтобы выжить на безлюдном острове!

Бросить все дела на несколько дней - тоже тянет за собой денежные потери. Ли Хэн никак не мог понять, зачем ей понадобилась эта поездка, но раз так сложилось, он хотел сберечь как можно больше денег.

- Понедельник должен обойтись дешевле, так как пиковые цены выходных будут позади.

Закончив с приготовлениями, он лег в капсулу.

Настало время для Королевской Дороги.

Бродя по Замку Капуя, Виид заметил какие-то каракули.

[Я видел что-то блестящее]

[Зачем... Зачем люди выбрасывают все эти вещи?]

[У книжной полки есть тайный ход...]

Загадочные надписи определенно говорили о спрятанных в замке сокровищах.

Решив эту загадку, можно было отыскать настоящий клад!

«Думаю, в первую очередь нужно заняться именно этим»

Виид решил обследовать замок до того, как сюда нахлынут другие игроки.

Собирая информацию от горничных и служанок, можно было найти самые разнообразные сокровища в дымоходах, канализационных стоках и конюшнях. Все спрятанные реликвии были очень стары и могли называться полноценным антиквариатом!

Сокровища в сотни и тысячи золотых приносили Вииду море удовольствия.

«Тело призрака идеально подходит для роли охотника за сокровищами»

Зная точное место, Виид мог с легкостью отыскать его, попросту проходя через все препятствия. Призрачная сущность позволяла ему доставать предметы, спрятанные в кирпичной кладке и под лестницами.

[На рассвете я видел девочку. Кажется, она так горько плакала, потому что кое-что потеряла]

Благодаря этой надписи он быстро отыскал плачущую девочку-призрака, осмотрел все близлежащие коридоры и вернул ей потерянную куклу. А взамен получил заколдованное ожерелье!

- Ожерелье Нежити.

Прочность: 29/43.

Ожерелье, содержащее силу мёртвых.

Ограничения:

Только для некромантов.

Эффекты:

Все навыки некромантии увеличиваются на 1.

Эффективность всей призванной нежити увеличивается на 8%.

Предметы с эффектами для некромантов были очень редки. Именно по этой причине некроманты зачастую использовали обычную экипировку магов. А вот Вииду удалось только что получить предмет, повышающий силу призванной нежити.

После восхода солнца Виид стал человеком и с помощью Юрин вернулся в Мору. Убедившись, что Замок Капуя в безопасности, он заперся в маленькой комнатухе и использовал Картинную Телепортацию.

Поскольку его Сила нежити возросла, то даже после восхода солнца он не сразу стал человеком.

- Сражения и задания дают неплохой прирост к Силе нежити.

Виид не считал эту характеристику большой обузой. Единственный, да и то небольшой, дискомфорт она вызывала только во время ваяния.

Однако на самом деле это была действительно опасная характеристика, которая делала некромантов особенными.

В чем именно заключалась её необычность, Виид узнал из разговоров других игроков.

- Моя Сила нежити снова увеличилась.

- Ээ, что происходит? Поначалу я думал, что это по-настоящему удивительная характеристика...

- У меня закружилась голова и я провалил заклинание вызова нежити.

Из положительного в Силе нежити было то, что она не только повышала силу призванных мертвецов, но и усиливала темную магию, которая была намного сложнее и сильнее по сравнению с обычной. Именно поэтому чернокнижники считались наиболее уважаемыми среди всех остальных представителей магических классов.

В случае Вииды, Сила нежити дополнительно повышала его Силу и Ловкость во время пребывания в облике нежити.

Потрясающая характеристика, которая росла сама по себе благодаря сражениям и заданиям!

Как у некромантов была Сила нежити, так и у чернокнижников существовала своя особая характеристика, Власть тьмы. Именно она делала их сильнее рядовых волшебников. Но оба этих параметра начинали негативно влиять на персонажа, вызывая проклятия и болезни, если у него не хватало Веры или Силы Воли.

В худшем случае, игрок попросту терял контроль над своими заклинаниями и призванной

нежитью.

Другими словами, избрав темную магию, игрок рисковал отдать свое тело во власть демонов! Достигнув этой точки, игрок стал бы терять ману и страдать от тяжело излечиваемых проклятий.

Именно поэтому для общего баланса важно было поднимать и такие характеристики, как Здоровье, Вера и Сила Воли.

Если не прокачивать Веру и Силу Воли, считая это пустой тратой времени, то в один прекрасный момент побочные эффекты могут попросту убить игрока.

Словом, некроманты и чернокнижники становились сильнее представителей других обычных профессий, но вместе с тем они всегда шли по опасной черте.

Но даже зная всё это, Виид думал, что вкладывать очки в Силу Воли или Веру – бесполезная трата ценного ресурса, так что отправился собирать цветы и листочки для создания скульптуры.

Листья и лепестки совершенно не годились для ваяния. Они были слишком нежными и быстро сохли. Но вот если использовать Ваяние Природы, свежесть этих материалов оставалась бы неизменной в течение долгого-долгого времени. Кроме того, новый тип работ был для Виида своего рода вызовом.

– Просто глядя на эти материалы, мне кажется, что сделать из них скульптуру будет труднее, чем любую из моих предыдущих работ.

Ночами он охотился, а в дневное время ваял.

Завершенная работа, созданная с таким трудом, была реальных размеров каретой с восьмью лошадьми.

И погонщик и сами лошади были украшены красивыми лепестками. Ему удалось изобразить такую красоту, какую увидишь лишь в сказке.

А в самой карете он сделал небольшую статую младшей сестрички, выглядевшей как настоящая юная леди.

Готовая скульптура была действительно красивая и романтическая.

– Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

– Подарок на день рождения моей младшей сестренке.

Это произведение искусства он создал в качестве подарка на день рождения Юрин.

Прокатиться в этой карете до самой Моря – для неё это был бы по-настоящему незабываемый подарок.

Естественно, себестоимость создания этой скульптуры, сделанной из лепестков и листьев, равнялась нулю!

- Подтвердите название: «Подарок на день рождения моей младшей сестренке». Верно?

- Верно.

- Вы завершили создание Выдающегося Произведения – «Подарок на день рождения моей младшей сестренке»!

Скульптура, сделанная из лепестков и полевых цветов, растущих по всей Море!

Бережное прикрепление друг к другу лепестков и листьев требовало исключительной сосредоточенности и терпения. Скульптор, создавший её, наверняка знает как использовать силу природы.

Полученная в результате кропотливого труда работа является действительно грандиозной, но из-за свойств материалов, использованных при её создании, её существование трудно будет поддерживать в течение длительного времени.

Художественная ценность: 9,814.

- Эффекты:

Скульптура увеличивает скорость восстановления Здоровья и маны на 55% в течение следующего дня для всех, кто увидит её.

Все характеристики увеличатся на 15.

Очарование дополнительно увеличится на 45.

Раз в сутки с Вами произойдет нечто удачное.

Скорость передвижения по равнинной местности увеличится на 25%.

Увеличится распространение полевых цветов, использованных для создания этой скульптуры.

Разговаривая с кем-то об этой скульптуре, увеличится ваша близость.

Максимальный срок жизни скульптуры: 3 месяца.

По истечении данного срока, эта скульптура будет занесена в историю Скульптурного Ремесла.

Количество созданных Выдающихся Произведений: 7.

- Текущее значение Скульптурного Ремесла достигло 100% на 7-ом продвинутом уровне и перешло на 8-ой.

Теперь Ваши скульптуры станут удивительно детализированными и изысканными.

Ваше понимание искусства расширилось, в связи с чем Мудрость и Интеллект увеличились на 37.

Очарование увеличилось на 62.

- Благодаря использованию Ваяния Природы, Близость к природе увеличилась на 31.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Слава увеличилась на 1,841.

- Искусство увеличилось на 13.

- Стойкость увеличилась на 21.

- Упорство увеличилось на 9.

- Очарование увеличилось на 7.

Текущее значение ваяния Вида наконец достигло 8-го продвинутого уровня.

- Это было очень трудно.

С каждым уровнем навыка, требования для взятия следующего увеличивались в геометрической прогрессии. А так как до мастерского уровня осталось всего две ступени, созданная им работа подняла Скульптурное Ремесло всего на 3,7%.

- Поработав с гелием я буду еще ближе!

Если у игрока была высокая Слава благодаря ваянию, он мог легко получить задание, связанное со своей профессией, прямо от дворян или королей. Эти задания были хороши тем, что для работы над скульптурами предоставлялись наилучшие материалы, а значит и текущее значение росло быстрее.

- Кроме того, я подниму его еще и с помощью Ваяния Природных Бедствий и Создания Духов.

В скором времени Вид намеревался полностью освоить Скульптурное Ремесло – тяжелейшую из всех профессий, связанных с искусством.

- Я не смог бы добиться даже текущего результата, если бы не сделал все эти скульптуры.

Для того, чтобы добраться до высот в скульптурной профессии, он потратил огромное количество времени на сбор материалов, задания и приключения. Сотни часов ушли на работу и огромное количество времени на поиск правильных решений.

И всё это было ради денег, которые он вскоре собирался заработать.

- Наконец-то... Наш тяжелый труд принес результаты.

- Этот момент будет транслироваться игровыми телестанциями как минимум на протяжении месяца.

- Это увидят тысячи и миллионы.

Жители и игроки Моря приостановили свои дела, заполнив улицы, площади и даже забравшись на крыши домов.

Они держали в руках головные уборы и букеты цветов.

К городу продолжали стекаться те, кто таскал древесину и камни. Проливая пот при каждом шаге, они упорно шли вперед, неся на спинах собранные ресурсы. Для завершения Библиотеки Моря и Собора Фреи требовалось еще чуть-чуть.

Они были всего в нескольких шагах от финиша.

- Бодрее!

- Еще немного.

Они подбадривали друг друга, направляясь к Площади Свети и Площади Ледяного Дракона. Дойдя до конечного пункта, они складывали материалы на краю строительной площадки, где продолжали работать уже другие люди.

Собор потрясал своей красотой и изящностью, а Библиотека была воплощением торжественности и грандиозности. Эти великие архитектурные сооружения были построены силами самих игроков и жителей города.

Пустые места постепенно заполнились декоративными деревьями, а дороги были вымощены красивым камнем.

И вот, когда последние материалы оказались на своих местах, Библиотека Моря и Собор Фреи были завершены.

Дату окончания работ преднамеренно сделали общей, чтобы сделать этот день памятным.

Не только игроки Моря ждали этого дня, но и многие туристы, прибывшие с других северных областей и регионов.

Дзынь!

- Строительство Грандиозного Здания «Собор северного филиала Церкви Фреи» завершено.

Общий срок строительства: 5 месяцев и 11 дней.

Стоимость строительства: 1,676,291 золотых и 25 серебряных.

Количество задействованных рабочих: 299,362 человека.

Архитектурная ценность: 189,614.

Благодаря Собору Фрей, на Северном Континенте будет быстрее распространяться религия.

Богиня Фрея опустила свой взор на это место, в связи с чем увеличивается шанс собрать золотой урожай и предотвращаются стихийные бедствия.

Увеличится божественная сила жрецов и паладинов севера.

Жрецы получили возможность получить 2-ое продвижение. Появилась возможность избирать кардиналов.

Паладины могут жить при храме, отражая нападения монстров на окрестные территории.

Узаконилось участие жителей Моря в торговле предметами от Церкви Фрей.

- Строительство Грандиозного Здания «Библиотека Моря» завершено.

Общий срок строительства: 5 месяцев и 11 дней.

Стоимость строительства: 1,074,412 золотых и 78 серебряных.

Количество задействованных рабочих: 218,302 человека.

Архитектурная ценность: 127,939.

Благодаря Библиотеке Моря, можно находить информацию, связанную с заданиями и приключениями. Также здесь можно получить помощь по восстановлению утраченной магии и в раскопках подземелий.

Магия и наука будут развиваться быстрее.

Если опубликовать информацию о найденных предметах, картах, исторических фактах или

монстрах, Вы сможете получить Славу и определенную компенсацию.

Активированы задания по пополнению библиотечных архивов.

Благодаря археологическим поискам, можно отыскать редкие записи, которые востребованы в библиотечном архиве. По мере их наполнения, у населения будет расти характеристика Знания.

- Ураааа!

- Наконец-то мы закончили!

- С этого момента давайте всю ночь гулять!

Не было никакой необходимости упоминать о бонусах, которые несли эти два Грандиозных Здания.

Затем перед всеми принимавшими участие в строительстве игроками, выскочили следующие сообщения:

- За участие в строительстве Собора Фрей Вы получили достижение и очки опыта.

- Вы получили опыт в строительстве.

- Благодаря получению знаний о специальном здании, Ваши характеристики увеличились.

- Вы получили достижение за работу над картиной в Соборе Фрей.

Ваша Слава увеличилась.

Текущее значение профильного навыка увеличилось.

В связи с получением небольшого религиозного опыта, теперь Вы можете рисовать облики святых Церкви Фрей.

- Вы получили достижение за работу над скульптурой в Соборе Фрей.

Ваша Слава увеличилась.

Текущее значение профильного навыка увеличилось.

Теперь Вы можете создавать скульптуры святых Церкви Фрей. Однако в работе Вы должны использовать только освящённые Богиней Фреей материалы.

- Влияние Церкви Фрей в Море увеличилось.

Люди, принимавшие участие в строительстве Собора, обрели веру.

- Близость с жителями Моры увеличилась.

Два Грандиозных здания теперь станут символами Моря.

Рассказывая истории о Соборе Фреи и Библиотеке Моря в отдаленных городах и замках, Вы можете получить дополнительные очки Славы.

Игроки были сполна вознаграждены за участие в строительстве этих двух величественных зданий.

Затем появилось еще одно сообщение, видимое лишь лорду.

- Региональное и политическое влияние Моря увеличилось.

- Региональная Слава Моря увеличилась.

- Жители, глядя на Собор Фреи, обретут мир в своём сердце.

- Общественная безопасность увеличится.

- Подавляются любые вспышки чумы и болезней.

- Культура Моря распространилась по всему Северному Континенту. Благодаря этому, искусство становится более популярным, а представители творчества – более известны.

- Индустрия туризма получила новый толчок к развитию. В город стекаются богатые туристы.

- Благодаря красоте Собора Фреи, у художников увеличилось количество заказов.

- Вы получили 1,639 очков расположения Церкви Фреи.

- Вы получили титул «Глас Богини». Вам дана возможность представлять паладинов Церкви Фреи.

- Очарование, Харизма, Вера и Достоинство увеличатся.

Пока шло строительство этих двух Грандиозных Зданий, Виид чувствовал настоящую моральную усталость.

- Никогда не думал, что оно будет столько стоить...

Построить Собор Фреи и Библиотеку Меры такими, как сейчас, было бы просто невозможно с первоначальным бюджетом.

Виид предоставил широкую строительную площадку и качественные материалы, так что и представить себе не мог, что астрономической сметы в 900,000 и 700,000 золотых окажется мало.

- Было бы здорово, если бы они поставили стальные рамы или какие-нибудь незаметные колонны...

Виид отчаянно хотел удешевить конечный результат.

Тем не менее, архитекторы Меры приложили все усилия, чтобы построить надежные здания, которые простоят сотни лет.

А поскольку в строительстве принимало участие так много людей, к тому же без должных навыков, ошибки были неизбежны. При этом течь в крыше считалась пустяком. Были ситуации, когда неправильно установленные колонны попросту падали, а из-за неправильной укладки – проваливались каменные плиты пола. Каждый раз, когда происходило нечто подобное – росла и стоимость строительства. А даже если игроки сами организовывали сбор средств, то их всё равно не хватало.

Таким образом, весь трехмесячный доход Меры от налогов был пущен в строительство.

- Ладно уже. По крайней мере, теперь всё позади.

Виид посмотрел на здания и решил не жалеть о таких колоссальных капиталовложениях.

Не зря они назывались Грандиозными. К их созданию приложил руку как умелый архитектор Паво, так и начинающие скульпторы и художники, а также самые простые игроки.

Из-за небольшой течи в потолке, часть работ выглядела слегка размытой, а гравированные углы и стены местами потрескались. Были сотни вещей, к которым можно было бы придраться, но в целом что Библиотека Меры, что Собор Фреи выглядели величественно и радовали глаз.

- Неплохо. Со временем они станут зданиями со своими собственными историями и традициями, – удовлетворенно усмехнулся Виид.

Он знал, что эти Грандиозные Здания в будущем принесут ему хорошие дивиденды.

Что касается его продвижения в Армии Мертвых, – его Сила нежити продолжала расти, а ранг

стал куда более внушительным.

Рыцарь Смерти!

Это был по-настоящему высокий ранг, который на поле боя можно было приравнять к командирскому.

– Хэ-хэ-хэ, полагаю, скоро налоги потекут рекой.

Рыцарь Смерти Виид злобно хохотал, смотря на Грандиозный Собор Фреи из окна своего замка.

– Пора начинать концерт.

– Разведите костер!

На площади появился костер, вокруг которого барды с музыкальными инструментами в руках и тысячи других людей собрались, чтобы отпраздновать завершение двух Грандиозных Зданий.

Когда стемнело, свет и музыка придали Море еще более красивый вид!

– Жители Моры начали праздничный фестиваль.

Жители восхваляют своего героя, Вииду.

Их лорд поддерживает религию, заботится о безопасности и пропитании своих граждан.

Жители не сомневаются в светлом будущем Моры.

Преступность сократилась наполовину.

Стало рождаться больше талантливых детей.

В течение одного месяца производительность жителей увеличится на 330%.

Жители счастливы, что могут получить хорошие рабочие места.

Вы можете принять участие в фестивале.

В Море проходило сразу несколько фестивалей.

Естественно, это был не единственный город во всем мире, где лояльность жителей и игроков к своему лорду поддерживалась на таком высоком уровне.

Хоть игроки Центрального Континента считали странным устраивать пир прямо посреди площадей, для северян подобные места считались вполне уместными для собраний.

Таким образом, к Площади Света и Площади Ледяного Дракона, где располагались Собор Фрей и Библиотека Моря, продолжали стекаться люди.

– Вот, я принес кабанов и оленей.

Они жарили их на кострах, приправляя солью и делясь с прохожими.

– Все, кто участвовал в доставке древесины, пожалуйста, подходите.

– Травяная Каша! Травяная Каша!

– Мы, члены Культа Травяной Каши, собираемся через два часа на охоту. Ограничений по классам и уровням нет. Всем, кто хочет присоединиться, – сбор у восточных ворот через два часа.

В то время, как игроки наслаждались праздником, торговцы сокрушались над своей недальновидностью.

– Если бы я купил её раньше...

– Если бы я проинвестировал постройку того здания...

– В будущем этот регион станет еще более популярен.

Чем больше игроков и жителей селилось в Море, тем яснее был тот факт, что весь регион будет испытывать экономический подъем. Конечно, это было только на руку торговцам, но они никак не могли избавиться от сожалений по поводу того, что не озаботились приобретением земель возле Собора и Библиотеки.

Собор станет часто посещаемым местом среди жрецов и паладинов, а в Библиотеку нередко будут захаживать игроки, готовясь к приключениям и заданиям.

– Они говорят, что эти земли уже кому-то принадлежат. Кто же тот счастливчик, который получил на них право собственности?

– Земля здесь просто шикарная...

В то время как торговцы продолжали горевать, откуда ни возьмись на пустырях возле Собора и Библиотеки повыскакивали новые здания!

Быстрая постройка – функция в режиме внутренних дел, доступная лишь лорду!

Магазин жрецов Собора Фрей.

Магазин паладинов.

Сувенирный магазин Собора Фрей.

Кроме этого, возле библиотеки тоже появилась парочка зданий:

Магазин для подготовки к приключениям.

Магазин для исследования подземелий.

Этим землевладельцем был никто иной, как Виид, который только и ждал момента для нанесения удара.

Глава 4: Неразрушимый песочный замок.

– Господи, где же она так долго? – пробормотал Ли Хэн в ожидании Союн на вокзале.

Он только-только стал Рыцарем Смерти и хотел как можно больше времени уделить охоте. Теперь он мог надевать кованые пластинчатые доспехи и пользоваться силой тьмы для усиления своей атаки.

У рыцарских классов была просто огромная Сила!

Многие игроки отдавали предпочтение именно этому классу, поскольку он был хорошо сбалансирован и обладал рядом других преимуществ.

Беря во внимание их выдающиеся навыки верховой езды, скорость перемещения была просто потрясающей. Конечно, обеспечение лошади вызывало дополнительные заботы, однако она была довольно полезна в боях и окупала все затраты.

Единственным недостатком было то, что по сравнению с другими классами, как например с воинами, у рыцарей быстрее падала Живучесть. Однако сейчас это не имело значения, поскольку Рыцарь Смерти был нежитью.

- Лучше места для поднятия уровня и не придумаешь.

Ли Хэн решил сдержать свое обещание и ранним утром покинул свой дом. Союн же прибыла за десять минут до назначенного времени на 08:00.

С собой у неё были две дорожные сумки.

Даже в самой простой белой футболке и джинсах она выглядела просто великолепно. Проходящие мимо люди не могли оторвать от неё глаз. Даже мимолётный взгляд на её лицо оставлял неизгладимое впечатление настоящей красоты.

Да и сам Виид, сделав не одну скульптуру, используя её образ, часто не мог отвести глаз.

Кроме того, в этом случае поговорка «глаза – зеркало души» была чистейшей правдой. Они у Союн были глубокими, чистыми и в то же время ослепительными. Складывалось такое впечатление, что её глаза – чистейшие в мире драгоценности.

Её брови были прямыми и гладенькими, к которым невозможно было придраться.

Ли Хэн не мог найти ни единого недостатка: ни у носа, ни у губ, ни у щек, ни у лба, ни у мочек ушей, ни у любой другой части её тела.

При взгляде на Союн чувствовалось, что всё на своих местах.

Её тело олицетворяло невероятную красоту.

- Ты долго ждал меня?

- Нет, я сам только пришел. Давай пойдем и побыстрее купим билеты.

По прибытию к северному побережью, они планировали арендовать автомобиль, так как Союн сказала, что у неё есть водительские права.

- А когда ты их получила?

- Мне выдали их вчера сразу после прохождения теста.

- ...

Во время поездки в поезде они подкрепились кимбапом и содовой, которые Хэн захватил из дому.

Глядя в окно, вскоре он уснул.

Путешествие уже начало снимать стресс и напряжение.

- Я... - что-то тихо пробормотал Ли Хэн. Союн поднесла своё ухо поближе и принялась слушать.

- ...офеи...

Ли Хэн говорил во сне!

Но Союн тоже не выспалась, поскольку с самого утра была занята всеми приготовлениями. Она опустила свою голову на плечо Ли Хэна и тоже уснула.

Каждый раз, когда поезд останавливался, пассажиры, проходящие мимо, наблюдали эту картину.

«Этот парень не заслуживает её»

«Почему она с таким уродцем, как он...»

«Что вообще происходит? Просто вопиющая несправедливость!»

Когда поезд приехал в конечный пункт, Ли Хэн и Союн взяли свои сумки и вышли. Стоянка с прокатом автомобилей находилась совсем неподалеку от железнодорожной станции.

Взяв в аренду забронированное авто, Союн села на водительское сидение, а Ли Хэн - рядом, на пассажирское.

- Поехали?

- После зажигания.

Сююн завела машину, а затем сказала:

- Теперь поехали.

Ли Хэн порядком нервничал, но вот Союн держалась довольно уверенно.

Теперь, когда она завела машину, она ехала очень спокойно и аккуратно.

Но вдруг, ни с того, ни с сего, заработали дворники!

- Где здесь поворотник?

- С другой стороны.

Ли Хэн пожалел, что сам не удосужился получить водительские права.

После выезда из центральной части города, впереди стало видно Северное море Кореи.

Восточное и Западное моря были прекрасны по своему, но именно Северное отличалось мягким и теплым климатом. К тому же там было не так дорого.

Проезжая вдоль побережья, им открывались чудесные виды на острова. А неподалеку от прибрежной линии можно было увидеть растущие цветы.

Когда они прибыли, Союн достала свой фотоаппарат.

– Мы можем сделать здесь пару фотографий?

– Конечно, можем.

Фотографирование было неотъемлемой частью любого путешествия.

– Я сфотографирую тебя, – произнесла Союн и сделала фото Ли Хэна на фоне моря.

На снимке он получился словно неуклюжий турист, заслоняющий собой красивый пейзаж.

– Хорошо, теперь твоя очередь.

Хэн взял фотоаппарат Союн и нажал на кнопку. Каждая её фотография получалась будто бы на фотосессии.

Она просто стояла, так же как и Ли Хэн до этого, но результат отличался просто кардинально.

Он чувствовал, что возле неё даже песок начинает ярче блестеть, а ветер – нежнее дуть. При этом она не улыбалась и не меняла позы, однако на фоне зимнего моря всё равно выглядела просто великолепно.

Кроме них на берегу были и другие туристы, которых Ли Хэн решил попросить об одолжении.

– Извините... Не могли бы вы сфотографировать нас?

Похоже эти люди вот-вот собирались уходить.

– Конечно, никаких проблем.

Один из них взял фотоаппарат и щелкнул стоящих рядом Ли Хэна и Союн.

Чик!

Кадр был сфокусирован на Союн, из-за чего Ли Хэн получился размытым!

«Что за неравная пара»

«Должно быть этот парень спас вселенную в своей прошлой жизни»

Они объездили несколько популярных туристических мест и в каждом из них сфотографировались.

Несмотря на то, что в Королевской Дороге они провели много времени вместе, это было нечто другое. Не охота, не задание, а скорее что-то вроде свидания.

Вскоре стемнело.

После захода солнца температура начала быстро падать, так что они отправились искать место для ночлега.

- Смотри, это место вроде бы подходит?

Поездив по окрестностям на автомобиле, они нашли кемпинг. За самую символическую плату им предоставили удобное место под палатку. Вокруг уже стояли палатки других людей, прибывших сюда отдохнуть целыми семьями.

- Мы опоздали. Лучше нам поторопиться.

Ли Хэн вытащил из своей большой сумки туристическое снаряжение, которое он одолжил у Ма Сангбо из додзё.

После установки палатки, он достал горелку, взятую напрокат на сайте «Всё для кемпинга» и отправился заниматься ужином.

В то время как Союн промывала сырой рис, Ли Хэн вынул удочку и пошел к берегу.

- Я пока пойду наловлю рыбы на ужин.

На берегу было довольнолюдно. Здесь стояли мужчины средних лет, сосредоточенно глядевшие на свои поплавки, а их жены и дети чуть поодаль наблюдали за их успехами.

- Вот непруха, ни одной рыбины.

Они хотели похвастаться своим мастерством перед семьями, но если человек не был прирожденным рыбаком, то поймать рыбу было не так то и просто.

Ли Хэн открыл маленькую баночку, в которой энергично ползали большие мясистые червяки, выкопанные утром прямо в его дворе.

Каждый раз, когда он закидывал удочку, ему практически сразу же удавалось что-то поймать!

63-сантиметровая камбала!

- Какая трата червяков...

49-сантиметровый окунь!

- Мне нужна какая-нибудь рыба, которую можно потушить.

В этих водах особым деликатесом считались ерши.

- Эй, ребята, вы еще не устали? Прекратите заглатывать мою наживку.

Ведро, которое принес с собой Ли Хэн, было уже переполнено рыбой.

А средневозрастные мужчины утешали себя мыслями о своих женах и дочерях.

«До тех пор, пока у меня есть счастливая семья...»

«Даже если моя жена часто ворчит, путешествие с ней приносит удовольствие...»

- Мне уже пора возвращаться к ужину... Было бы хорошо, если бы мне попался черный морской карась... Господи, что за невезение, - пробормотал Ли Хэн.

Стоящие рядом мужчины подумали про себя:

«Эй, парень, черный морской карась это не какой-то там окунь, которого поймать проще пареной репы»

«Я здесь уже двенадцатый раз и еще ни разу не видел черного карася»

В этот момент поплавок Хэна слегка притопился.

Выбор правильного места для рыбалки – залог успеха, а легкое покачивание удочкой создает для рыбы иллюзию того, что червь извивается. Вот он настоящий продвинутый уровень рыбной ловли!

Но приманку заглотила другая рыба.

К сожалению это не был черный морской карась, а морской угорь.

- Что ж, зажарить его тоже будет весьма неплохо.

Когда Хэн уже собирался вернуться, к нему подошла Союн.

- Много поймал?

- Не достаточно, чтобы обеспечить себя на всю жизнь. Но на ужин должно хватить.

После того, как Ли Хэн и Союн ушли к своей палатке, у мужчин на глазах выступили слезы.

- Папа, меня комары всего искусают. Мне не нравится здесь. Я хочу домой смотреть мультики.

- Милый, ты не мог бы сделать это лишь своим хобби?

Они редко когда могли пообщаться со своими детьми, а из-за работы, даже жен нечасто видели, поэтому зачастую вынуждены были отправляться в подобные поездки лишь со своими друзьями.

Им вспоминались те золотые годы, когда они были старшеклассниками и студентами.

«Эх... Если бы я только мог вернуться в то время»

Благодаря своим проворным рукам, Хэн быстренько развел огонь и поставил поверх котелок.

Пока жар был умеренным, он подогрел в нем уху, а когда разогрелся сильнее – то стал обжаривать вместо свинины и говядины целое разнообразие рыб!

- Хотите поменяться на этого окуня?

Походив между другими палатками, он наменял себе моллюсков, крабов, колбасы и даже немного дешевого вина.

Часть рыбы он сварил, часть пожарил, а некоторую – потушил.

- Ну что, давай ужинать.

Тихий морской прибой и сияющие звезды лишь усиливали впечатление от свежеприготовленной рыбы.

Закончив с трапезой, Ли Хэн даже помыл посуду.

– Может, кофе?

– Конечно.

Они сидели на пляже, наслаждаясь чашечкой ароматного кофе.

Когда стемнело окончательно, вокруг начало раздаваться стрекотанье сверчков.

В других палатках мало-помалу начал затухать свет.

– Пора и нам спать.

Хэн привез с собой четырехместную палатку, так что места на двоих здесь было с головой. Но даже несмотря на это, они до сих пор чувствовали себя неловко.

Забравшись в свои спальные мешки, они могли услышать дыхание друг друга с противоположных концов этой палатки.

Сердце Союн начало биться быстрее.

Хоть они и были каждый в своем спальном мешке, их не покидало ощущение, что они спят в одной комнате.

Союн очень переживала, что стук её сердца может быть услышан даже через всплески волн и пение сверчков.

Однако совсем скоро к этим звукам добавился еще один.

Храп Ли Хэна.

От щебетанья птиц ранним утром Ли Хэн проснулся.

Несмотря на то, что это было незнакомое место, он крепко спал и даже не ворочался.

Повернувшись на другой бок, Хэн обнаружил Союн, спящую лицом в его сторону.

Выбравшись из спального мешка, он тихонько вышел на улицу.

«Может, потушить крабов на завтрак?»

В ожидании пока проснется Союн, Ли Хэн подготовил все ингредиенты. Он думал, что она, скорее всего, очень устала с дороги, поскольку не проснулась даже с восходом солнца.

Но правда была в другом. Союн поздно уснула, так как долго лежала и смотрела на лицо спящего Ли Хэна.

Её впечатления о нем после стольких дней совместной игры в Королевскую Дорогу лишь усилились в этой поездке.

Она сказала ему о том, что её сердце открыто, но Ли Хэн ничего этого не услышал, так как сладко похрапывал во сне.

- Пойти прогуляться, что ли?

Хэн пошел вдоль песчаного пляжа, обдуваемого прохладным утренним ветерком.

- Хорошая погода.

Птицы громко щебетали, глядя на еду.

А на песке играли дети, занятые строительством песочного замка.

«Я тоже хочу попробовать»

Все, кто бывали на пляже хотя бы раз, пробовали слепить замок из песка. Но Ли Хэну никогда не выпадал подобный шанс, так что сейчас он счел это неплохим способом убить время.

Через десять минут после того, как он начал, вокруг Ли Хэна стала собираться детвора.

Песочный замок постепенно обретал контуры настоящего и вскоре достиг полутора метров. Посмотреть на бастионы, башни и ограждения подошли даже взрослые.

Он смог построить настоящий замок благодаря опыту, полученному от работы над скульптурами в Королевской Дороге и с помощью информации, почерпнутой на сайтах о строительстве.

Спустя час песочный замок был завершен.

Стоящие вокруг люди осыпали его комплиментами, но Ли Хэн всё пропускал мимо ушей.

«Не похоже, что я смогу продать его как недвижимость... Или вообще получить хоть какие-нибудь деньги»

Замок казался ему совершенно бесполезным, ведь как только начнется прилив или подует сильный ветер - он попросту разрушится!

Насмотревшись на творение из песка, люди начали по одному расходиться - кто на завтрак, а кто по своим делам. Но Ли Хэн продолжал сидеть на берегу и смотреть на размеренный прибой.

- Мы вместе отправились в эту поездку... Но когда-нибудь она отдалится настолько, что я даже не смогу видеть её.

Ли Хэн был готов отпустить Союн ради неё самой. А всё время, проведенное вместе, останется у него лишь как воспоминания.

Именно поэтому перед уходом он кое-что написал на песке у замка:

[Дом Ли Хэна и Союн].

Когда он вернулся к палатке, то увидел как Союн готовит завтрак из подготовленных им ингредиентов.

После сытной трапезы они решили еще немного посмотреть на Северное море, а после чего

отправиться домой.

Закончив все дела, Ли Хэн принялся складывать вещи и предложил Союн:

– Здесь я справлюсь, отдохни немного.

В ответ Союн кивнула и пошла к песчаному пляжу. Вернувшись в город, вряд ли бы она в ближайшем будущем вновь увидела его. Кроме того, она хотела подобрать какой-нибудь небольшой сувенир, например ракушку или красивый камешек.

– После сегодняшнего дня я вернусь к своей обычной жизни.

Прогуливаясь по песку, ей в глаза бросился особо большой песочный замок.

Она понятия не имела, кто построил его, однако замок был хорошо сделан и выглядел крепким.

Союн решила подойти к нему поближе.

Четыре армии Бессмертного Легиона двигались в сторону Моря.

Но лишь две из них сумели добраться до места, находящегося в неделе пути от конечной цели. Некоторые шли слишком медленно, а некоторые и вовсе не имели ног, так что с трудом продвигались вперед. Не говоря уже о той нежити, которая сбилась с пути, потерялась в лесу или упала в колодезь.

Поскольку нежити было много, то большая их часть шла рассеянно и несла потери от живущих неподалеку монстров. Прорежали их ряды также гоблины, тролли и огры, которым необходимо было защитить свои территории.

– Сюда направляется армия нежити.

Игроки, занятые охотой и заданиями в окрестностях Моря, увидели подступающую нежить и подняли тревогу.

Это было огромное событие не только для новичков, но и для продавцов.

Церковь Фрей тотчас же отрядила своих рыцарей на защиту города.

– Похоже, рыцари Церкви отправились охотиться на этих мертвецов.

– Церковь Лю и Церковь Фрей совместно выдают задания по охоте на нежить.

В замке лорда был организован карательный отряд, целью которого являлось устранение угрозы мертвецов. В основном среди противников были слабые скелеты, так что любой игрок выше 30-го уровня мог присоединиться к нему.

– Ну что, повеселимся!

– Пора упокоить эту нежить!

Для новичков это было превосходное событие, поскольку благодаря участию в подобной

крупномасштабной зачистке они могли получить много опыта.

К тому же Церковь Фреи дополнительно выделила 450 паладинов. Эти так называемые «святые рыцари» были невероятно сильны по сравнению с текущими рыцарями Моря. А так как они не присягали на верность ни одному городу или деревне, даже лорд не мог напрямую отдавать им приказы. Они боролись только за Церковь и только в случаях, когда существовала угроза вторжения монстров или религиозный кризис.

Помимо этого, Церковь Фреи и Церковь Лю предоставили для сражения с нежитью 840 жрецов.

Мощь карательного отряда была просто превосходной, поскольку присоединилось еще более 3,000 жрецов из желающих принять участие простых игроков. Для них защита Моря от нежити была прекрасной возможностью поднять свою Веру.

К полю боя ринулись даже те, кто был занят своей собственной охотой или прохождением заданий.

– Ура, нежить пришла!

– Господи, как же я люблю нежить!

Жрецов переполняла радость от вида мертвецов.

Они сбежались сюда с прямо таки потрясающей скоростью, опередив даже паладинов на лошадях. Никто не хотел упустить шанс прикончить парочку лишних зомби. Кроме этого, вскоре должны были подойти еще и те, кто с опозданием узнал о вторжении нежити.

Так как в Море Церковь Фреи была ключевой религией, десятки тысяч игроков решили стать её жрецами. Естественно, в этом немаловажную роль сыграла Статуя Богини Фреи и Собор.

Ситуация оказалась совершенно не такой, какой казалась по началу. Это игроки наступали на нежить, а не наоборот!

Мобилизованы были не только паладины, но и представители других профессий, такие как воины, маги, шаманы, барды и даже наемники. Все хотели вступить в карательный отряд и побороться с нежитью.

По сравнению с высокоуровневыми игроками Центрального Континента, общий средний уровень здешних людей не был особо высоким. Это было связано с большим количеством новичков, ежедневно стартующих в Море.

Благодаря этому Мора стала одним из самых крупных городов наряду с другими мегаполисами.

Самые первые игроки помнили её тихой и уединенной деревушкой, но теперь здесь даже по ночам былолюдно, а на каждом углу можно было наткнуться на торгующих прямо посреди улицы торговцев.

Любой бы почувствовал, что деревня изо дня в день преобразается.

И вот, пятьдесят тысяч человек вышло сражаться против нежити! Однако численность карательного отряда всё равно была меньше двух армий Бессмертного Легиона,

насчитывающих более 60,000 единиц мертвецов.

Однако защитники Моры располагались на возвышенности, что предоставляло им немалое преимущество. К тому же их Боевой Дух был поразительно высок, а характеристики повышены разнообразными благословлениями жрецов.

Заффран, назначенный капитаном карательного отряда для этой миссии, громко прокричал:

- Эта нежить пришла на нашу землю, к нашим домам! Давайте отправим её назад в могилы!
- В атаку!

Игроки и нежить ринулись друг на друга.

В карательный отряд продолжали стягиваться игроки, но и Бессмертный Легион пополнялся запоздавшей нежитью.

Война между двумя армиями, наконец, началась.

Гильдия Гермес предоставила Полону новую информацию:

- Неизвестная сила призвала некромантов, которые теперь сражаются за Бессмертный Легион в облике нежити.

Некроманты из престижных гильдий тоже не избежали зова Бэрекена. Все эти люди были весьма талантливы, но, к сожалению, профессия некромантов появилась лишь недавно, так что даже некроманты Гильдии Гермес не обладали высокими уровнями и охотились медленно. В частности, сейчас они застряли на Высокоранговых Скелетах.

Забрин: - Похоже, здесь собрались все некроманты Версальского Континента.

Забрин сообщал всю необходимую информацию с помощью специального канала связи гильдии, так что Полон, рыцари, маги и рейнджеры, а также лидеры Гильдии Гермес могли слушать его отчет.

Забрин: - Также я вижу таких известных некромантов, как Дженна и Бохрам.

Полон: - Каково их текущее задание?

Забрин: - Не могу сказать точно, но они постоянно сражаются с монстрами.

Во время доклада Забрин чувствовал себя просто чудесно. Когда это было необходимо, Гильдия Гермес предоставляла своим игрокам максимальную поддержку. Не говоря уже об обеспечении хорошей экипировкой и открытыми охотничьими угодьями. Иногда можно было даже получить войска для прохождения сложных заданий и другую помощь.

Если бы он смог добиться нужного гильдии результата, то как минимум смог бы принять участие в охоте с другими сильными членами Гильдии!

Во время последнего доклада Забрин не мог присоединиться к заданию других некромантов, которые уже продвинулись вперед, поскольку был ниже их по рангу, да и уровнем был ниже 300-го. Таким образом, сейчас для него любая помощь Гильдии Гермес была на вес золота!

В целом, единственной причиной, по которой Забрин вступил в Гильдию Гермес, была возможность помощи в быстрой прокачке.

Забрин: – Говорите, если вас еще что-то интересует. Я здесь обзавелся несколькими друзьями, так что могу узнать любую информацию, которую вы запросите.

Полон: – Было бы хорошо, если бы ты смог получить определенное влияние среди этих некромантов.

Забрин: – Хорошо, я попробую. Но самые известные и сильные некроманты уже получили новые ранги и сражаются в другом месте. К сожалению, мой уровень низкий, и я не могу прямо сейчас следовать за ними.

Полон: – Ты можешь носить экипировку, предназначенную для магов?

Забрин: – Да, могу. Но будет гораздо лучше, если эта вещь окажется проклятой.

Скелеты и призраки могли носить любую экипировку без каких-либо классовых ограничений.

К примеру, нежить вполне может пользоваться проклятым предметом, эффектами которого являются уменьшенная прочность и бонус к мане. Словом, для Забрина проклятые предметы были весьма кстати.

Полон: – Ты получишь всё, что нужно. Но при этом ты должен предоставлять ежедневные отчеты и немедленно меня информировать, если услышишь что-то важное. Высший приоритет имеет любая информация о Вииде.

Забрин: – Вы можете на меня положиться. Как член Гильдии Гермес, я Вас не подведу.

Вернувшись из поездки, Виид подключился к Королевской Дороге и очутился в каньоне, где Армия Мертвых вела свою новую битву.

Дзынь!

– «Гарнизон Килизара».

Бессмертный Легион верит в Ваши способности.

Поскольку Вы успешно справились со всеми предыдущими миссиями, в Бессмертном Легионе ожидают, что враг будет повержен и в каньоне Килизара.

Уровень сложности: В.

Ограничения:

Только для нежити.

Сложность задания резко подскочила.

К счастью, с ним было 33 других некроманта, включая Дженну, Отема, Бохрама, Хэриана, Грузеда, Варенну и Гошу.

Поскольку все они были магами или призывателями до того, как переквалифицировались в некромантов, то обладали достаточно высокими уровнями.

Дженна же стремительно стала набирать уровни уже после того, как стала некромантом, и сейчас находилась на 408-ом.

Поскольку навыки и характеристики каждого варьировались, трудно было предположить текущий уровень остальных, опираясь только на количество призванной ими нежити. Кроме того, следовало принимать во внимание еще и возможность того, что каждый из них скрывал свою истинную силу.

Варенна поведала, что её уровень был 390-ым, так что учитывая огромное потребление маны для вызова нежити и использования чёрной магии, вполне логично, что Дженна должна была быть как минимум на 408-ом.

«Не удивительно, что их считают лучшими среди всех некромантов»

Виид был наслышан о людях, стоящих возле него. Мало того, что они превосходно контролировали всю призванную нежить, так еще и без колебаний использовали свои совершенные навыки в любых сражениях.

В то время как Виид выбрал класс, специализирующийся на ближнем бое, они отдали предпочтению призыву нежити.

Колдуны и ведьмы самой смерти!

Для максимального эффекта, им необходимо было призвать и усилить свою нежить еще до начала битвы. Кроме того, они должны были ослабить противника проклятиями, заклинаниями замедления, замешательства и т.п.

Другими словами, некромант – очень занятой род деятельности, которому нужно было следить сразу за десятками вещей, а также не забывать взрывать трупы и призывать новую нежить для защиты самих себя.

Представители этой профессии существенно отличались от магов и жрецов, которые в основном полагались на своих соратников, чтобы максимально сосредоточиться на создании магии. Некроманты же должны были успевать следить за всем сами.

Поскольку всего один человек мог представлять из себя целую армию в виде призванной нежити, от них требовалось развитие самых разнообразных характеристик и навыков. Сила некромантов в огромной степени также зависела и от личных качеств, как то наблюдение за полем боя, молниеносная реакция и способность быстро реагировать на изменение ситуации, а в некоторых случаях и умение вести ближний бой.

«Неплохо, совсем неплохо»

Виид, пребывая в облике Рыцаря Смерти, выглядел очень довольным.

«Это хорошо, когда рядом сильные союзники»

В то время как эти некроманты вели в бой свою нежить, всё, что от него требовалось – лишь убивать монстров, получая трофеи и опыт.

Тысячи мертвецов и монстров перемешались друг с другом в бою, так что врагов, которых он мог убить, было хоть отбавляй.

«Кажется, их просто бесконечное количество»

Это место можно было назвать настоящим раем сильных монстров.

Однако была одна причина, по которой простые игроки не могли прийти сюда, чтобы охотиться. Монстры быстро воспроизводились и были достаточно умны, чтобы передвигаться группами.

Даже Бессмертному Легиону это сражение не давалось легко, поскольку здешние монстры обладали действительно высокими стандартами.

Вся эта нежить была экипирована в оружие и доспехи, оставшиеся после давнего падения Империи Нифльхейм.

Видимо, монстры посчитали Армию Мертвых серьезной угрозой и продолжали литься на неё бесконечными волнами. Кроме того, совсем не было похоже, что вскоре на помощь некромантам явится сам Бэрекен и обрушит на монстров ливень своих мощных заклинаний.

Это была самая настоящая жестокая и хаотичная битва между нежитью и монстрами.

Охотясь глубоко в стане противника, Виид поднял свой уровень до 394-го. Лишь только он опускал меч, накатывала следующая лавина монстров. Он видел поднимающееся облако пыли, и чувствовал настоящее тепло жизни.

– Враги на подходе. Используйте заклинания усиления нежити.

Как только Дженна это произнесла, некроманты тотчас же прервали медитацию, которая восстанавливала их ману, и стали быстро готовиться к следующему бою.

Некроманты признали Дженну своим капитаном.

Поскольку в каждом бою им требовалось сотрудничать друг с другом, они предоставили ей право командовать ими.

– Сражаться! Не отступать!

- Убить их всех!

Нежить, призванная Отемом, Бохрамом, Хэрианом и Грузедом, вытащила своё оружие и подняла щиты.

- Костяной Удар!

- Ледяное Поле!

- Ядовитое Облако!

- Нечестивое Оружие!

Дженна, Варенна, Гошу и другие игроки продолжали заливать каньон своими атакующими заклинаниями.

По армии монстров, несущейся навстречу, ударили все виды проклятий и прочей высокоуровневой магии.

Скелеты-лучники без устали продолжали расходовать свой боеприпас.

Этой глубокой ночью завязалась очередная битва!

Хоть у нежити и было географическое преимущество, но монстры тоже выглядели впечатляюще. Они с легкостью разрывали своих врагов на части.

- Вызов Фантомной Лошади! - выкрикнул Виид и запрыгнул в седло.

- Боевой Дух лошади на максимуме.

Ваш Боевой Дух, Харизма и Ловкость увеличились на 10%.

Благодаря Фантомной Лошади, ему, как Рыцарю Смерти, удалось поднять и свои характеристики.

- Вперед!

Иго-го-го!

Виид, сидя верхом на лошади, поскакал в нижнюю часть каньона.

Его навыки верховой езды не были особо велики, но пока он был Скелетом Рыцарем или Рыцарем Смерти, то получил прекрасную возможность улучшить их.

Тем не менее, необходимо было изрядное мужество, чтобы скакать на лошади чуть ли не по отвесному спуску!

– Здравствуйте, опыт и предметы, я пришел!

Виид бросился в атаку на монстров, пытающихся забраться наверх, и порядком израненных стрелами и заклинаниями.

Глава 5: Каньон Рыцаря Смерти.

Виид убил более 45 монстров, называвшихся Баритами.

Спускаясь вниз по склону каньона на своей фантомной лошади, каждый его удар был для Баритов смертельным.

– Кто этот Рыцарь Смерти?

– Не знаю, но он выбрал боевую профессию вместо возможности призывать нежить, и зашел так далеко. Кто-нибудь знает этого парня?

– Мне кажется, я уже видел его в Капе. Там был один призрак рыцаря, который заставлял всех монстров прямо-таки дрожать. Может, это он и есть?

– Точно-точно, тот призрак рыцаря!

Некроманты смотрели с вершины каньона на Вииду, любясь его движениями.

Его рука свободно изменяла траекторию движения меча, нанося рубящие, режущие и колющие раны Баритам, стоявшим у него на пути.

Верхом на лошади рыцарь обладает куда большими показателями атаки и получает возможность использовать самые эффективные навыки.

А благодаря дополнительной скорости и весу, атакующие техники увеличивают урон чуть ли не в разы. Тем не менее, правильно применять навыки верхом на лошади и наносить удачные удары – чрезвычайно трудно. Тем более, что Виид скакал не по плоской равнине, а по крутому склону каньона.

Ему нужен был идеально выверенный баланс и способность высчитывать расстояние до следующего противника. Такая охота была бы сложной даже для тех игроков, которые первоначально выбрали рыцарскую профессию и потратили тысячи часов на отработку верховой езды.

– Как это у него только получается так хорошо сражаться?

– У него словно глаза на затылке. Какой-то абсурд.

– Его комбинации приемов и навыков не поддаются никакому описанию. Мне и вправду интересно кто этот человек.

Однако лошади не всегда полезны в сражениях. Хотя с их помощью и повышалась сила удара, но если не компенсировать отдачу или вовремя не остановиться – можно было просто-напросто свалиться.

Поскольку рыцари, как правило, носили тяжелые доспехи, то падение с лошади могло привести к временному параличу или замешательству, что было действительно опасно.

Так что глядя на это бесстрашное сражение верхом... Некроманты были просто поражены.

Это выглядело так, будто они наблюдали за зверем.

Монстры, против которых сражался Виид, были весьма опасны. Бариты были большими, как медведи, и вели стадный образ жизни. А их уровень превышал 350-ый.

У этих тварей были врожденные инстинкты и потрясающее чутье на поле боя, так что охота на них была крайне опасна. Именно поэтому большинство охотничьих групп всегда старалось их избегать.

Но Виид сражался с ними без тени страха и сомнений.

На всём поле боя, кишашем нежитью и Баритами, его движения были наиболее эффективны.

Конечно, эти монстры были опасны и наносили много урона, но и Бэрекен был уже где-то неподалеку. Это чувствовалось благодаря повышенному эффекту Ауры Смерти, которая постоянно регенерировала здоровье Виيدا.

После успешно проведенной защиты в третий раз, у некромантов перед самым рассветом наконец-то выдался перерыв.

Когда Виид вернулся к верхней части каньона, к нему обратился Отем.

– Эм, прошу прощения.

– Да? – ответил Виид. Его лицо было полностью скрыто за шлемом, иначе окружающим предстал бы самый настоящий голый череп.

Так было не только у него, другие некроманты тоже скрывали свое настоящее тело под одеждами. Всё это создавало достаточно странные декорации.

– Не так много людей выбрало класс ближнего боя... Вы очень проворно деретесь... Вам нравится именно такой стиль?

- ...

Виид не был падок на комплименты.

«Он имеет ввиду, что я хорошо сражался? Мне нужно поменьше выделяться среди остальных. Это напрямую влияет на то, сколько я могу подобрать трофеев»

Как правило, Виид всегда был честен с остальными и подбирал лишь те предметы, которые выпали с убитых им лично монстров.

Но сейчас, по правде говоря, большинство убитых им противников уже были полумертвыми. Когда накатывала очередная волна монстров, то в каньоне начинался суший хаос и сумасшествие, так что встретить и убить полностью здорового Барита было попросту невозможно.

Таким образом, ему в сражении очень помогала как обычная нежить, так и заклинания по типу Взрыва Труса.

Он точно не знал, сколько некромантов непосредственно помогает ему в битве, но судя по расходам маны, их было около двух. В то время, как он наносил Баритам смертельные удары, они прикрывали его Костяными Щитами и Костяными Стенами, чтобы заблокировать атаки сбоку и с тыла.

Таким образом, Виид действительно отправлял на тот свет огромное количество раненных Баритов. Но, ради справедливости следует сказать, что и после него оставалось немало оглушенных и подбитых монстров, которых он не успел прикончить.

Кроме того, Виид постоянно высматривал Баритов-боссов, намереваясь расправиться и с ними.

Поскольку в основном он сражался на виду, это существенно отличалось от Деревни Капуя, где хоть как-то можно было скрыться от остальных.

- Всё это время я следил за тем, как Вы деретесь.

- ...

- Кажется, Вы довольно сильны. Не проще ли нам объединить усилия в этом каньоне?

Отем предлагал скооперироваться и сражаться вместе.

Одна из немногих девушек-некромантов по имени Хэриан тоже присоединилась к разговору.

- Это точно. Вы ничего не потеряете, если присоединитесь к нам. Мы можем оказывать некоторую помощь, да и Вам, возможно, не помешает лишнее прикрытие.

Из-за того, что Виид выбрал класс ближнего боя, они не видели в нём своего соперника и обращались к нему достаточно учтиво и без тени ревности.

Именно сотрудничество между игроками было ключевым фактором для успешного завершения заданий в этом каньоне. А помимо всего прочего, некромантам еще и приходилось постоянно высматривать трупы для создания первой нежити.

Обычно некроманты всегда пытались нанять себе в помощь хоть каких-то наемников. Даже низкоуровневых и дорогостоящих. А поскольку у некромантов была плохая репутация, то

вопрос их вербовки стоял достаточно остро.

Другими словами, им нужен был кто-то, кто мог бы сражаться впереди.

Вииду тоже было непросто сдерживать нашествие монстров сразу со всех сторон.

Хоть это место и называлось каньоном, оно было достаточно широким, чтобы одновременно пропустить семь повозок. К тому же, если бы ему пришлось бороться здесь в одиночку, то даже 24 часов нон-стоп сражения было бы недостаточно.

Следовало учитывать еще и тот факт, что некоторые монстры швыряли в него камни и пускали стрелы. Таким образом, тактика «один в поле воин» здесь бы попросту не сработала.

– В интересах защиты этого каньона, я думаю, что мы должны помочь друг другу. Никто из нас не знает, что произойдет дальше, так что почему бы нам не объединиться?

Дженна тоже решила поддержать идею кооперации, и у Виида не осталось другого выбора, кроме как согласиться.

– Ладно.

В принципе, призыв нежити продолжал бы осуществляться точно также, как раньше, так что свободу Виида это сотрудничество никоим образом не ограничивало.

Некроманты плохо подходили для участия в групповой охоте, но конкретно в этой ситуации, а также учитывая рельеф местности, их предложение звучало очень здраво.

– Ухи-хи-хи-хи!

Экипировав предметы, полученные от Гильдии Гермес, Забрин прибыл в Деревню Капуя.

– У них и правда много вещей.

В казне Гильдии Гермес были целые горы редких и проклятых предметов.

Забрин же как раз и нуждался в проклятых вещах, так что выбрал себе всё самое лучшее.

Кольцо, уменьшающее Удачу на 140, но защищающее игрока от аномальных воздействий. Броня, которая распространяет гнилые миазмы в теле. Ожерелье, повышающее ману и Силу за счет Здоровья. А еще зубной протез для скелетов!

К сожалению, он не мог выгрести из казны абсолютно всё, но и эти предметы для нежити были просто великолепны.

Забрину удалось удвоить свою слабенькую магическую силу.

Даже посох, который он держал, был специально предназначен для некромантов! Он ускорял призыв нежити, но сокращал срок её жизни. Однако так как трупов здесь было хоть отбавляй, это не было большой проблемой.

«Теперь то будет полегче»

Вступление в Гильдию Гермес было действительно лучшим выбором.

Примкнув к сильнейшей из гильдий, сила и власть пришла к нему самым естественным путем.

Даже после того, как он был повышен до призрачной формы, это не помешало ему эффективно контролировать нежить.

Оставалось еще так много предметов, которые он мог получить. И всё, что Забрину было нужно – просто стать достаточно квалифицированным для них.

– Аргх.

287-ой МЕЧ упал на землю.

– Я снова проиграл.

Спарринг, начатый 505-ым МЕЧом, и продолженный более умелыми учениками, проходил с одинаковым результатом. Они все проигрывали!

Мастер Меча Эш и его техника Клонировущего Меча!

После её активации, тело мечника клонировалось до сорока раз включительно. Отличить клонов от настоящего воина было достаточно сложно, поскольку копии тоже имели определенный запас маны и около 15% мощности оригинала.

Это был фантастический навык и полностью объяснял, почему столь многие игроки жаждали встречи с настоящим Мастером Меча.

Всякий раз, когда Эш побеждал, он говорил:

– Чтобы освоить мою технику, Вы должны быть искусным фехтовальщиком. Но Вы достойно прошли квалификацию. Я обучу Вас Клонировущему Мечу.

Это было просто невероятное предложение.

Хоть они и не могли победить Эша, они долго и упорно сражались с ним. Благодаря их старанию, боевому чутью и навыкам, они смогли пройти квалификацию и овладели Клонировущим Мечом.

К тому же, МЕЧи уважали других сильных людей.

– Если Вы будете учить меня, то я приму обучение.

Нет причин отказываться от чего-то, что предоставляло им сильнейший навык!

– Вы изучили навык «Клонировущий Меч».

Они могли не сражаться всерьез, но каждый из МЕЧей хотел настоящей битвы. Они вкладывали в удары всю свою силу и мастерство.

В битве прошло довольно много времени.

Настал черед 5-го МЕЧа, который сражался против Эша достаточно спокойно. Он отбил выпады клонов, которые обладали низкими запасами Здоровья, и нанёс прямой удар по Эшу.

Хоть удар и достиг своей цели, для Эша, с его невероятной защитой и Здоровьем, это было не опаснее царапины.

Однако и 5-ый МЕЧ не был простаком, который занимался сплошной показухой. Прежде чем он стал инструктором, он провел все свои молодые годы в непрерывных драках. Когда ему было двадцать лет, уличные схватки велись не на жизнь, а на смерть, так что он хорошо знал, как сражаться.

«Урон по настоящему ослабляет и клонов»

Фааааань!

Клинок 5-го МЕЧа столкнулся с мечом Эша и заскользил вниз. Но уже в момент следующей атаки 5-ый МЕЧ слегка развернул запястье и ударил целенаправленно по плоской части клинка Эша.

Даже прочнейший легендарный меч не мог бы противиться точному удару другого хорошо-выкованного меча.

В реальности с мечом ничего бы не случилось до его полной поломки, но это была Королевская Дорога и здесь всё играло свою роль.

- Ваш удар уменьшил прочность меча Эша на 4%

- Атака Эша снизилась на 11%.

А потом 5-ый МЕЧ перешел в агрессивное наступление!

- Вы нанесли критический удар.

- Вы нанесли удар в грудь Эша.

- Вы нанесли удар по колену Эша, пробив броню.

МЕЧ Эша продолжал терять прочность, а клоны продолжали слабеть.

5-ый МЕЧ доказал, что даже Клонированный МЕЧ - не всемогущая техника.

- Вы действительно потрясающий мечник. Я хотел бы запомнить Ваше имя.

- Меня зовут 5-ый МЕЧ.

Дзынь!

- Вы доказали своё превосходство в поединке с Мастером Меча Эшем.

Проведя выдающуюся дуэль, которая достойна занесения в историю фехтования, все Ваши боевые характеристики увеличились на 6.

- Слава увеличилась на 5,800.

- Вы получили опыт в навыках владения различными видами оружия.

- В бою с Эшем Вы были экипированы более слабой бронёй и оружием, в связи с чем все Ваши

характеристики увеличиваются на 3.

- Благодаря этому поединку Вы изучили технику Клонировущего Меча.

Затем настала очередь 4-го МЕЧа, который нанес серию из четырех критических ударов подряд.

3-ий МЕЧ оставил дыру в броне Эша.

Каждый из них выбирал свою собственную стратегию боя, чтобы как можно быстрее позаботиться о клонах. И по окончании поединков все они были признаны Эшем.

- Этот парень действительно силён. Сколько бы я его не ударил - это никак не проявляется.

- Да, старший. Его Живучесть бесконечна.

- Даже без его техники практически невозможно выиграть у него 1 на 1, если не поднять еще по крайней мере 200 уровней.

Эш регулировал свою силу, чтобы сражаться с ними на одном уровне. Если бы он этого не делал, то МЕЧи, возможно, даже не успели бы скрестить с ним клинки.

- Но я всё равно не думаю, что его невозможно победить, - сказал 487-ой МЕЧ после окончания дуэли с Эшем.

Его меч и доспехи стали больше похожи на тряпки. В бою его экипировка изнашивалась настолько, что ему пришлось сражаться голыми руками.

Если бы все МЕЧи бросились на Эша, то даже Мастер Меча не имел никакой гарантии, что ему удастся выжить. Именно такая тактика была самой эффективной при схватке с боссом или особо сильным монстром.

Но МЕЧи сражались справедливо, по очереди, и были довольны боем с превосходным мечником.

- Ну, мы хорошо провели время и достаточно отдохнули. Давайте вернемся к плаванию.

Перед тем как вновь погрузиться в воду и продолжить путь к Северному Континенту, они горячо попрощались.

МЕЧи и Эш сблизились настолько, что под конец сели и вместе перекусили жаренной рыбой.

- Всех благ. И, пожалуйста, используйте мои навыки с умом.

- Обещаем, что не будем пользоваться этой техникой против тех, кто слабее.

Но, прощаясь с Мастером Меча, в их головах крутились совершенно другие мысли.

«Мне нужно когда-нибудь побить этого парня... Знать бы еще как»

«В следующий раз я точно его прикончу»

Скооперировавшись с некромантами, Виид в одиннадцатый раз успешно защитил каньон.

Содержание заданий немножко отличалось, однако общая цель оставалась прежней – защитить каньон.

«Центральная база Армии Мертвых находится прямо позади нас»

Благодаря информации из полученных заданий, Виид наконец-таки смог определить своё местонахождение. Временами оттуда приходили подкрепления в виде новой нежити.

Еще с тех пор, как Виид был скелетом, он не покидал передней линии фронта. А всё потому, что у него не было высоких ожиданий от эффективности простой нежити. Однако, продолжая сражаться, он обзавёлся собственными подчиненными.

– Господин, пожалуйста, отдайте приказ!

Каждый раз, когда он получал новое достижение, ближайшие Дуллаханы и скелеты становились под его начало. А каждое успешно завершённое задание либо поднимало его ранг, либо предоставляло в его распоряжение Рыцаря Смерти.

– Хмм!

У Вииды не было ни грамма привязанности к своим подчиненным-нежити. Не зависимо от того, сколько их появлялось, в конечном итоге они бы всё равно умерли.

– Нежить нежити волк.

Виид раскрыл свой истинный характер.

– Давайте вперед! Ни шагу назад. Сражайтесь, пока не раздавите своих врагов. Убейте их!

– Да, господин!

– Мы выполним любой Ваш приказ, Господин.

– Для нас приказы командира темной армии – закон.

Отправив подчиненную нежить защищать фронтальную часть, Виид занялся монстрами, наступающими справа и слева.

– В атаку! В атаку! В атаку!

В этой битве не было и тени тактики, обычно используемой Виидом. Он просто бросал всех вперед.

Пока монстры и нежить вели ожесточенный бой, Вииду открывались широчайшие

возможности для охоты. Все эти мертвецы в любой момент могли снова ожить некромантами, а поскольку недалеко находилось ядро Армии Мертвых, не было ни малейшей необходимости ценить их.

Таким образом, все его приказы сводились к одному – сражаться еще более яростно. Но затем случилось такое, чего даже Виид не ожидал.

– У Вас, как у Рыцаря Смерти, ведущего нежить в бесстрашный штурм, активировалась техника «Рыцарское Лидерство».

– Активировался хранимый Вами предмет, Печать правителя континента.

Авторитет императора увеличивает лояльность и Боевой Дух нежити на 25%.

С увеличившимся Боевым Духом, урон нежити возрастает на 17%.

О Ваших штурмовых приказах стало известно в лагере Армии Мертвых.

С Печатью правителя континента, которая являлась королевской печатью Империи Арпен, мертвецы с потрясающим рвением начали осаждать монстров.

Когда Виид был скульптором, все эти лидерские навыки не могли проявиться в полной мере. Но сейчас, будучи Рыцарем Смерти, что тоже относилось к разряду рыцарских профессий, его лидерские способности увеличились на 100%.

– Господин, я предлагаю Вам свой меч.

– Все в атаку согласно приказу нашего командира!

Всё больше Дуллаханов и Рыцарей Смерти присягали на верность Вииду. С этой чудовищной армией мертвецов, ему удавалось прямо-таки стирать монстров с лица земли.

Во время простого боя нежить не смогла бы продемонстрировать весь свой чудовищный потенциал.

– Лидерство увеличилось на 1.

К его собственному удивлению, даже подобная манера ведения боя привела к росту характеристик.

Не было никаких сомнений в том, что основную часть текущей Армии Мертвых составляла нежить, вызванная некромантами и прибывшая из главного лагеря. Но вместе с подчиненными Виида, нежить перешла на новую ступень. Мертвецы настолько были к нему лояльны, что исполняли его приказы без малейших раздумий.

– Рыцари Смерти, назад.

– Есть назад, мой господин!

По команде Виида, нежить отступила, открыв Вииду израненного и пошатывающегося Барита, дико размахивающего своим кнутом.

– Ты мой!

Вииду представилась великолепная возможность удовлетворить свои собственные интересы и пожелания!

Так же, как и другие характеристики, у него были высокие показатели Харизмы, Лидерства и Боевого Духа.

Однако, несмотря на активированную Печать правителя континента, он решил не пользоваться Демоническим Мечом и Рогом Тиерезиса. Ему пока что хватало и того, что он подбирал в этих замечательных охотничьих угодьях. Вииду страшно было представить, сколько он выручит, если выложит все эти прекрасные дорогостоящие предметы на аукцион! Но и с этим он решил не торопиться.

«Я не собираюсь отдавать их нежити!»

Его сила увеличивалась прямо пропорционально улучшению экипировки. Кроме того, ему даже не приходилось использовать Рёв Льва, ведь глупая нежить и без того слепо следовала всем его командам. Мертвецы делали всё, что он приказывал, и продолжали клясться в верности даже после того, как он добивал всех монстров.

До того, как Виид появился в каньоне, не каждое из заданий заканчивалось успешно. Случалось, что монстры прорывали линию обороны и добегали до главного лагеря Армии Мертвых. Когда такое происходило, у защитников падала Слава и они молились, чтобы в следующем бою кто-нибудь помог им.

И вот, появился Рыцарь Смерти Виид. Поначалу никто не ожидал ничего особого от этого воина, но вскоре некроманты были до глубины своих костей потрясены его боевыми навыками.

Даже когда они занимались медитацией, призывали мертвецов или произносили заклинания, всё равно продолжали следить за тем, как дерётся Виид.

Всякий раз, когда он отдавал приказ, нежить реагировала с максимальной скоростью. Он отчаянно сражался против монстров с помощью своего меча и подчиненной нежити!

Он был настоящим Королём Нежити! Или, если можно так сказать, Рыцарем Рыцарей!

Конный рыцарь! Класс, специализирующийся на мощной атаке, защите, лояльности подданных и чести.

Даже учитывая тот факт, что у него в подчинении была всего лишь нежить, всё равно наблюдать за ним было по истине удивительно.

– Ик!

– Ух ты, потрясающе...

– Откуда в нём столько силы? Он точно Рыцарь Смерти?

– Если бы он командовал не мертвецами, а людьми... Вне всяких сомнений, он способен руководить даже несколькими десятками тысяч солдат. Если бы кто-то вроде него начал осаду – вот было бы зрелище.

Нежить достаточно хорошо слушалась некромантов. Даже если их Лидерство и Харизма были низкими, нежить попросту не могла не подчиняться их приказам. Однако восставшие мертвецы не могли выполнять такие сложные команды, как, например, «принять боевое построение».

Виид же как раз использовал тупость своей нежити. Он комбинировал скелетов-магов, лучников и воинов, и использовал их в качестве жертвенного козла, чтобы прорваться вглубь вражеских позиций и укрыться от атак противника самому.

Виид со своей нежитью преследовал раненных Баритов, вгоняя их в настоящий ужас. Сосредоточившись на атаке, молниеносных выпадах и упреждающих ударах по своим противникам, охота у Виида протекала довольно быстро.

Пройдя через множество полномасштабных сражений, его тактика растворилась в непрерывном наступлении на врага.

– Он просто невероятен.

– Интересно, как далеко он зашел в заданиях?

Насколько некроманты ревновали, настолько им было и любопытно.

Никто не знал, когда закончатся задания, связанные с Бессмертным Легионом. Единственное, что им было ведомо – так это то, что с последующими заданиями рос их ранг в Армии Мертвых.

По сравнению с тем, что было, сейчас им давались куда более серьезные поручения. Но как долго это должно было продолжаться?

А впереди было еще так много навыков и возможностей призывать новую нежить, которые некроманты всё еще не изучили.

Некромантия издавна считалась несправедливой профессией, а для борьбы с её приспешниками создавались целые магические общины. Таким образом, заклинания некромантов были весьма редки и описаны в манускриптах, которые было тяжело достать.

Но будучи сторонниками Бессмертного Легиона, временами они получали награду Бэрекена, которая иногда оказывалась новыми заклинаниями.

Недаром их повелитель, Бэрекен Деморф, полностью овладел каждым заклинанием, связанным с нежитью.

Игроки мечтали лично увидеть легендарного лича и вступили между собой в серьезнейшую конкуренцию. Но в это время некий Рыцарь Смерти Виид получал практически все мыслимые и немыслимые достижения!

– Я начинаю ненавидеть этого парня..., – пробормотал Грузед и произнес слова заклинания, нацеленного на то место, где сражался Виид, – Взрыв Трупа!

Взрыв Трупа мог нанести всем окружающим урон, в несколько раз превосходящий максимальный запас Здоровья выбранной цели.

Грузед видел, насколько силён Виид, но был более чем уверен, что заклинание его заденет.

«Сейчас он у меня получит»

Заклинание должно было сработать прямо в ногах у Виида и нанести ему огромное количество урона.

Но Виид словно знал, что нечто подобное должно произойти и спрятался от взрыва за ближайшим Баритом.

Удивительная охота Виида включала в себя предчувствие трупных взрывов!

Он был хорошо осведомлен о методах охоты этих некромантов. Им нужно было без конца вызывать всё новую и новую нежить, чтобы заменить павшую. Но вокруг было уже настолько много трупов, что их всех попросту невозможно было оживить, так что Виид всегда был настороже и сразу же прятался между монстрами в случае активации какого-либо заклинания.

Эти сражения явно были за Виидом, несмотря на всё недовольство остальных его постоянным превосходством.

После очередной успешной защиты каньона Килизара, задание Виида видоизменилось.

Дзынь!

– «Лидерство Рыцаря Смерти».

В сражениях, подчиненная Вам нежить должна достичь следующего ранга:

- 30 Элитных скелетов-лучников.
- 5 Больших Дуллаханов.
- 15 Королевских Рыцарей Смерти.

Выполнив это задание, Вы станете более уважаемы в Бессмертном Легионе.

Награда:

Преданность нежити.

Квалификация для следующего ранга в иерархии Бессмертного Легиона.

Ограничения:

Только для Рыцарей Смерти.

- Теперь еще без конца с ними нянчиться!

Поскольку задание не ограничивало его во времени, Виид особо не дорожил жизнями нежити.

- В атаку! Вперед!

Новый приказ был сродни предыдущим, и Виид, вместе с эскадроном Рыцарей Смерти и Дуллаханов, пошел в атаку на Баритов.

Его нежить ежесекундно несла потери, но это его словно и не заботило.

«Их всегда можно опять оживить»

После того, как мертвецы погибали, некроманты могли повторно использовать заклинание их оживления. Правда, в таком случае нежить переставала быть подчиненной Вииду, но это было и не важно. У него не было ни капли сочувствия к ней.

Кто будет переживать за мертвецов, если их в округе хоть пруд пруди?

- Я хочу, чтобы Вы стали моим командиром.

- Я слышал в Бессмертном Легионе о Вас. Меня зовут Рыцарь Смерти Тедра и я хочу сражаться вместе с Вами.

Виид принимал под своё начало всех приходящих мертвецов.

- Скелет-лучник достиг элитного ранга.

Ваш подчиненный получил дополнительные навыки:

1. Проникающая Стрела.
2. Отравленная Стрела.
3. Дальний Выстрел.

Ловкость Скелета-лучника увеличилась на 15%.

Так или иначе, но в каждой битве кто-то из подчиненных Виيدا продвигался по рангу, что способствовало выполнению задания.

- Теперь я понимаю все приказы командира.

- От ярости я потерял себя в бою, но сейчас приказы командующего для меня - самые приоритетные.

- Интеллект и Мудрость Рыцарей Смерти увеличились на 2%.

- Поле видимости Дуллаханов расширилось. Их общие боевые способности увеличились.

Вскоре армия Виيدا стала насчитывать 142 Скелета-лучника, 57 Элитных Скелетов-лучников, 11 Дуллаханов, 29 Больших Дуллаханов, 9 Рыцарей Смерти и 24 Королевских Рыцарей Смерти.

Учитывая благоприятное воздействие ауры Бэрекена, теперь у него в подчинении была сила, с которой нельзя было не считаться.

В целом, в каньоне продолжало увеличиваться количество и самих некромантов, что приводило к повышению общей численности призванной нежити, а значит и к ускорению охоты.

«Человек-армия» – вот как прозвали профессию некроманта, так что даже таким жестким противникам, как Баритам, всё сложнее и сложнее становилось что-то им противопоставить.

За исключением тех игроков, которые совсем недавно стали некромантами, здесь собрались представители этой профессии со всего Версальского Континента.

И тут...

Дзынь!

– «Экспедиция нежити к Фургалам».

Ведьм Бессмертного Легиона раздражают постоянные налёты Фургалов.

Вам необходимо отправиться на штурм места, где они обитают.

Задание будет завершено, когда все эти монстры будут убиты и обращены в нежить.

В соответствии с информацией, полученной от ведьм, Фургалы заметили подозрительные передвижения нежити и могут быть подготовлены.

Уровень сложности: А.

Награда:

Магическое заклинание от ведьм или дальнейшее продвижение в иерархии Бессмертного Легиона.

Ограничения:

Только для нежити.

Совместное задание для всех игроков, находящихся в каньоне!

Виид и другие задавались вопросом, – насколько же далеко может зайти эта цепочка заданий.

«Разве нас не ждут невероятные награды?»

«Может быть, я даже получу одно из запрещенных заклинаний по вызову нежити от самого Бэрекена...»

«Будет круто, если я получу себе в подчинение какую-нибудь уникальную нежить!»

Некроманты хотели заполучить какое-нибудь новое заклинание или сильную нежить, которую можно было бы призывать постоянно по аналогии с Ван Хоком.

– Так как сложность этого задания действительно высока, я полагаю, мы должны заняться им сообща.

Собравшиеся некроманты выбрали Дженну своим капитаном, а заодно и лидером экспедиции.

– Вы возложили на меня ответственность за это непростое задание, так что я сделаю всё от меня зависящее.

– Раз Дженна-ним нас возглавляет, значит я могу расслабиться.

– Спасибо. Первое, что мы должны решить, – это когда приступить к выполнению этого задания.

Игроки решили начать поход через 9 дней, когда к ним присоединятся остальные некроманты. Перед принятием такого решения, некроманты связались с теми, кто еще был в Капуе и решили им помочь, чтобы в назначенный срок к ним примкнуло как можно больше людей.

Одновременно с этим, Дженна, Отем, Гошу, Хэриан и некоторые другие игроки решили не тратить время понапрасну и отправились на исследование места обитания Фургалов. Их план состоял в проведении своеобразной разведки боем, чтобы завалить Фургалов максимальным количеством нежити и посмотреть на что они способны.

Казалось, это самое простое из всего, что можно было придумать.

Виид же, услышав про план, решил к нему не придирается: «Они все высокоуровневые игроки, а значит, знают как о себе позаботиться».

На этот промежуток времени он решил максимально занять себя охотой.

«Если часть некромантов отправится на разведку, мне достанется больше добычи!»

Гур-гур-гур!

Хра-хра-хра-хра-хра!

Горы и леса неподалеку от Моря были просто забиты разнообразными монстрами.

Сюда частенько наведывались некоторые охотничьи группы, но никто не рисковал заходить слишком глубоко. Лишь изредка высокоуровневые авантюристы тайком проникали в лесные чащи и спускались в глубокие подземелья, поскольку были заинтересованы в открытиях, которые принесли бы им богатство и славу.

Блуждая в поисках сокровищ, они могли наткнуться на полузаброшенные деревушки, со старыми, обветшалыми домами и низким общественным порядком. Местные жители с трудом

отбивались от постоянных нашествий размножающихся монстров.

Но в один прекрасный день монстры были поражены словно громом среди ясного неба.

Несколько оживленных скульптур, включая Ледяного Дракона, Феникса и Виверн, открыли свой собственный сезон охоты.

– Ммм, они, должно быть, вкусненькие.

Монстров просто-напросто поедали!

– А еще с них падает много денег.

Никто не мог выстоять против денежного соблазна.

– Но мы должны выжить.

В первую очередь оживленные скульптуры, естественно, беспокоились о своей собственной безопасности.

В прошлом, во времена Империи Арпен, по всему континенту существовало множество самых разнообразных оживленных скульптур.

Спустя многие годы, они забыли своё происхождение, став монстрами или устроившись в качестве целой расы со своими собственными обычаями и культурой.

Некоторым же повезло меньше и они попросту исчезли с лица земли.

Зная об этой истории, оживленные скульптуры Виида прикладывали все усилия, чтобы стать сильнее и выжить.

– Я здесь, гол-гол-гол!

К месту, где ждали Ледяной Дракон и Виверны, прибыл Золотой Человек верхом на Желтоватом.

– Золотой Человек!

3-я Виверна подошла и нежно потерлась о него своей мордочкой. Она считала, что Золотой Человек потерял память, однако он поочередно обнял каждую Виверну.

– Рад снова видеть вас, Виверны! Гол-гол!

На самом деле, он притворялся, что потерял память, чтобы обмануть Виида.

Несмотря на трогательное воссоединение, Виверны заметили некоторые изменения во внешности Золотого Человека.

– Твои глаза стали другими.

Они стали больше, чем раньше. А еще у Золотого Человека появилось двойное веко. Это была особая награда Виида за его спасение.

Спустя некоторое время некроманты-разведчики вернулись.

– Задание не будет легким. Там не какое-то место обитания. Там настоящее царство.

Они рассказали, что область, в которой живут Фургалы, представляет из себя целую крепость, находящуюся под защитой магов, шаманов и со своим королём.

– А еще она построена на скале. Далеко не вся нежить сможет туда взобраться.

Единственным плюсом нежити было то, что пока есть трупы – её количество будет бесконечным. Впрочем, полностью уничтоженную нежить практически невозможно было оживить, а мертвецам, сброшенным со скалы, пришлось бы лезть туда с самого начала.

Это задание предполагало полноценную осаду и захват огромной крепости!

– На данный момент нам это не по силам, так что мы должны найти другой способ.

Дженна и другие некроманты вели горячую дискуссию.

Виид же, как обычно, просто смотрел за всем этим со стороны.

«Достаточно просто делать то, что и другие»

Если бы он показал большие способности, то появился бы риск назначения на какую-то утомительную должность.

«Пока что мне везёт избегать этого»

– Я могу контролировать нежить. Но ей недостаёт ума, так что может Вы бы повели их?

– Я? Сражаться на передней линии? Ни за что. Я просто стоял в куче нежити и отбивался как мог. Даже если мои навыки и кажутся сильными, это не так. Я немногим сильнее простого скелета.

Виид умело использовал свою скромность, чтобы избежать каких-либо жестких обязанностей!

Но даже учитывая то, что некроманты всё видели своими глазами, вскоре они начали считать, что он и правда обычный игрок, который мало на что годится. Хоть они и признали его сильнейшим из Рыцарей Смерти, но думали, что всё это исключительно благодаря их помощи.

Затем дебаты продолжились.

– А мы можем разрушить крепость просто магией?

– У меня есть только заклинания по призыву нежити, Взрыв Трупа и несколько проклятий...

– Среди нас есть кто-то с высокоуровневой атакующей или чёрной магией?

– У меня нет настолько сильного заклинания, чтобы разрушить стены и тем более всю крепость.

Некоторые некроманты смогли изучить азы чёрной магии. Однако эти знания дались им вместе с большим количеством штрафов. В частности, их Вера и Слава скатились под самый ноль.

Ушел в минус даже Боевой Дух, а в некоторых случаях пострадали и такие характеристики, как Мудрость и Интеллект.

Процесс овладения чёрной магией был достаточно уникален в сравнении с другими видами волшебства.

Для поднятия её текущего значения, требовалось приносить в жертву разнообразных животных, что увеличивало Дурную Славу игрока и приводило к падению других характеристик.

Даже обычный призыв нежити вызывал у некромантов некоторые побочные эффекты, так что они достаточно редко брались за изучение еще и чёрной магии.

- Я тоже прокачал темную магию до 2-го начального уровня...

- В масштабах битвы это малополезно. Никого нет с чёрной магией помощнее?

Из 43 некромантов лишь 12 владело чёрной магией. Первоначальные заклинания из этой сферы повышали силу призванной нежити, так что некоторые всё же решились её изучить.

Но даже среди них было всего двое, кто мог по-настоящему использовать темную магию в бою и нанести какие-то ощутимые повреждения.

- Думаю, у нас нет другого выбора, кроме как привести туда всю нашу нежить и сражаться.

- Возможно, если кто-то подойдет к Фургалам и выманит их наружу...

- Да, так будет намного проще. Тогда давайте дождемся остальных некромантов и выберем время для атаки.

Виид, так и не получив никаких обязанностей, стоял в сторонке. Он мог бы предложить создать осадные орудия, что заодно повысило бы и текущее значение его Кузнечного Ремесла, однако в текущей ситуации это было совершенно бесполезно.

Здесь было вдоволь материалов для осадных орудий, но среди всех лишь он один смог бы управлять ими.

Некромантов и так было слишком мало, а призванная нежить попросту не смогла бы сделать нечто настолько сложное.

Скелеты обладали слишком низким уровнем интеллекта и руководствовались лишь своими инстинктами. Вне сражения они были абсолютно бесполезны.

У Дуллаханов головы были не там, где следовало. Они носили их в руках, так что попросту не смогли бы нормально прицеливаться.

Рыцари Смерти, с их условно высоким интеллектом, возможно и подошли бы для этой роли, но они все были заняты руководством остальной нежитью.

Кроме того, построив осадные орудия, тотчас же возникла бы проблема с их материально-техническим обеспечением.

Критической слабостью некромантов было то, что у них не было ни одного приличного защитного заклинания, так что они бы не смогли уберечь осадные орудия от магии и огненных

стрел.

Таким образом, осадные орудия были совершенно бесполезны, если не было никого, кто мог бы оберегать и управляться с ними.

Как правило, любая осадная война предполагает, что атакующая сторона находится в трижды невыгодном положении по сравнению с обороняющейся.

Отем и другие некроманты вели за собой настоящее полчище нежити. Если смотреть на эту процессию издалека, то её масштабы не могли не поражать.

Позади следовал и Виид со своими подопечными мертвецами. Скелеты, Дуллаханы и Рыцари Смерти маршировали вслед за своим командиром, восседающим верхом на фантомной лошади. Он не мог сказать, что у него была целая армия нежити, однако все они стали намного сильнее, пройдя через многочисленные сражения.

Элитные Скелеты и Королевские Рыцари Смерти!

- Кью-кью, господин приказал нам собраться и следовать за ним.

- Давайте быстрее вперед.

Нежить боялась Виида. Причем не только из-за его Харизмы и Лидерства, но и благодаря проявленному в боях мастерству. Кроме того, все они были свидетелями того, как Виид бесстрашно выкашивает ряды монстров, даже если это означает потери в его собственном личном составе.

- Страх, внушаемый нежити: 87%.

Достаточное количество внушаемого страха позволяло мотивировать нежить сражаться более усердно и с максимальной лояльностью следовать его командам.

В больших сражениях, медлительность даже одного солдата может привести к цепочной реакции и падению всего подразделения. И сейчас именно страх помогал преодолеть все трудности управления нежитью.

- Кх-кх, расстояние весьма не близкое.

Один лишь кашель Виида заставлял скелетов дрожать, словно деревья осенью.

Самые простые скелеты-воины маршировали спереди, в то время как Дуллаханы и Рыцари Смерти отвечали за фланги и тыл. В этом не было особой необходимости, но Виид всё же решил выстроить колонну именно таким образом.

Другие же мертвецы шли в абсолютно хаотическом порядке, перемешавшись между собой и делая всё, что им заблагорассудится.

Для некромантов была в новинку ситуация, когда приходилось куда-то перемещать армию призванной нежити. Как правило, они выбирали охотничьи угодья и орудовали на

ограниченной территории. Так что сейчас им приходилось постоянно концентрироваться на управлении и контроле.

Виид приказал другой нежити тоже собраться вместе и идти, однако всё равно было слишком много отколовшихся.

– Пошевеливайтесь!

– Вы слышали, что господин приказал? Занять свои места!

Рыцари Смерти и Дуллаханы повторили команду Виида для несообразительной нежити и проследили за тем, чтобы она была выполнена.

Во время марша некроманты столкнулись с развед-отрядом Фургалов, однако быстренько его уничтожили, забросав заклинаниями.

– Мы должны беречь ману, так что сражайтесь, пожалуйста, умеренно.

Вскоре они столкнулись с развед-отрядом побольше, и, решив сэкономить ману, снизили её расходы на атакующие заклинания. Как результат, нескольким Фургалам удалось спастись.

– Тревога! Нежить!

– Крепость под угрозой вторжения!

Фургалы находились на некотором расстоянии, так что кроме как с помощью заклинаний, некроманты не могли их достать.

Глядя на убегающих Фургалов-разведчиков, Виид нахмурился.

«Ничего хорошего из этого не выйдет»

Некроманты же пытались успокоить свою тревогу.

– Нет причин для лишнего беспокойства. Даже если бы мы перебили их всех, нет ни одного способа скрыть наше передвижение.

Заведовал маршем Отем.

Большинство высокоуровневых некромантов сидели в повозках и тащили вслед за собой остальную нежить, периодически пополняя ману при помощи медитации. Этот навык, помимо ускорения восстановления маны, еще и на короткий промежуток времени удваивал её количество.

Можно было сказать, что это обязательный навык для использования высокоуровневых заклинаний и для полномасштабных баталий.

– Давайте поступим следующим образом. Если на пути появятся новые разведчики – просто отправим на их поимку какую-то нежить. Это позволит нам сэкономить приличное количество маны.

Следуя инструкции Отема, некроманты сосредоточились на движении вперед и оставили Фургалов в покое.

Некоторые развед-отряды подходили слишком близко и были уничтожены, но в большинстве случаев им удавалось держать дистанцию и просто наблюдать за маршем нежити.

«Нам не следовало уведомлять Фургалов о приходе», – у Виيدا было нехорошее предчувствие.

Прямо сейчас их количество было огромным и они довольно уверенно шли вперед. Но двигались они крайне медленно, а что еще хуже – никто не знал особенностей этой местности, чтобы суметь замаскировать их Армию Мертвых.

Если бы они подготовились получше – то в Крепости Фургалов узнали бы об их вторжении гораздо позже.

Всё-таки это были монстры, а не люди, которые зажгли бы сигнальные огни на вершине горы лишь только заметив своего противника. Так что полное уничтожение разведывательных отрядов Фургалов вполне могло привести к тому, что в Крепости их вторжение осталось бы незамеченным.

Виид считал, что не было никакой необходимости увеличивать количество своих врагов. Его метод охоты заключался в том, чтобы уничтожать всё, что только встречалось у него на пути.

«Как бы то ни было, они могут и сами со всем разобраться», – решил Виид и продолжил молча следовать за остальными.

Некроманты соревновались между собой за право считаться лучшими, так что их ревность и соперничество выходили за пределы нормального. Словом, сейчас было совсем не подходящее время для того, чтобы присоединяться к этой армии нежити.

Таким образом, находясь под постоянным наблюдением со стороны Фургалов, нежить прибыла к месту расположения крепости. Её стены были выстроены из кирпичей, сделанных из обожжённой глины, а сама крепость располагалась на крутом скалистом склоне, что сильно усложняло нежити задачу по её штурму.

Фургалы-солдаты на стенах уже готовились к бою.

Когда сражение началось, сразу стало ясно какая сторона сильнее.

Дженна открыла глаза, закончив медитацию, и выкрикнула:

– Армия Мертвых, в атаку!

Услышав команду лидера некромантов, нежить ринулась вперед.

Скелеты, вурдалаки, зомби, Дуллаханы и Рыцари Смерти!

Однако когда приказ дошел до подразделений Виيدا, они не пошли в атаку. Так случилось потому, что он приказал им не лезть в бой и ждать.

Возродить нежить было достаточно просто, однако тогда его элитные воины потеряли бы все свои приобретенные способности. Он хотел предотвратить напрасную потерю своего ценного ресурса в этой хаотической свалке!

Фургалы-лучники произвели свой первый залп. Нежить с низким уровнем здоровья, такая как скелеты, погибла, но остальным удалось успешно добежать до узкого прохода, ведущего к крепости.

- Киа-ау!

- Вперед!

Нежить побежала в гору.

Стрелы Фургалов были сосредоточены на узком проходе, где толпилась нежить. Туда же покатились огромные валуны, сметая всех со своего пути. Некоторые мертвецы, пытаясь избежать летящих с горы камней – попросту падали с обрыва.

Армия Мертвых несла огромные потери, и ни один скелет не мог преодолеть это смертельное место.

- Забудьте о проходе, карабкайтесь по скалам! – выкрикнула Дженна.

С её текущими показателями Лидерства, она не могла в одиночку командовать армией нежити. Однако другие некроманты последовали её примеру, и нежить начала, цепляясь за отвесные камни, лезть вверх.

У нежити были отличные физические способности, кроме того она не была лишена инстинктов самосохранения, так что вполне могла выполнить этот приказ и забраться наверх.

Первоначально Дженна и другие некроманты решили, что нападут на крепость с передней стороны, где и располагался тот самый злополучный узкий проход, но концентрированные атаки противника сделали это попросту невозможным. Даже если бы им и удалось добежать до крепости, то следующим препятствием стали бы её ворота, взятие которых сулило бы еще большие потери.

Таким образом, чтобы рассредоточить внимание Фургалов, они отправили часть нежити вверх по скалам с другой стороны.

- Давайте купим себе немного времени, чтобы нежить успела возродиться.

Затем по крепости ударили заклинания некромантов.

В её сторону полетели огненные шары и сгустки черной магии, вызывая струйки дыма. Каждое попадание будто бы иссушало сущность задетых Фургалов.

Однако этих заклинаний было не достаточно, чтобы разрушить стены крепости. В некоторых случаях они были настолько слабы, что лучники просто уворачивались от них, а затем продолжали стрелять. А иногда и вовсе рассеивались, не долетая до выбранной цели.

За это время множество нежити сумело подняться повыше, однако практически во всех случаях мертвецы либо оступались, либо соскальзывали и срывались вниз.

Падая, они задевали и другую ползущую вверх нежить, создавая тем самым целые клубки летящих на землю перемешанных костей.

Отбитая нежить получала всё новые повреждения от стрел, падений и столкновений друг с другом. Тактика осады с помощью скалы сама по себе была не плохой, однако им просто не хватало подготовки.

Было бы неплохо, если бы нежить была экипирована шлемами, доспехами или, по крайней мере, деревянными щитами. Однако все эти мертвецы были лишены даже самых базовых

элементов обмундирования.

Борясь со всевозможными трудностями, нежить пыталась добраться до крепости, но плоские кирпичные стены не оставляли им никаких шансов. Без дополнительных приспособлений в виде лестниц ни Дуллаханы, ни Рыцари Смерти никак не смогли бы их преодолеть.

Нежить падала с обрыва, срывалась со скалы и умирала под стрелами Фургалов.

– Это невозможно. Отступление!

В конечном счете Дженна сдалась и вместе с другими некромантами отвела войска назад.

Даже отход дался им непросто, ведь Фургалы не сидели сложа руки.

В результате этого штурма Армия Мертвых потеряла примерно треть своего состава.

Естественно, подразделение Виيدا оставалось практически неповрежденным, в связи с чем многие некроманты кидали на него свирепые взгляды. Правда, сейчас они были не в той ситуации, чтобы придирается к его действиям.

– Может откажемся от этого задания? Мне кажется, Фургалы будут быстрее пополнять свои ряды, чем мы наносить им хоть сколько-нибудь значимые повреждения.

– Ну, нам обязательно стоит попробовать еще несколько раз. Но если мы прямо сейчас не придумаем парочку хороших планов, то не стоит ожидать другого исхода.

– Похоже, что от еще большего количества некромантов просто нет смысла. Разве нас сейчас мало?

– Возможно, это наш предел.

То, что задание от Бэрекена могло закончиться вот так бесславно – изрядно портило им настроение. Хоть оно и далось всем некромантам, но уровень сложности был таков, что пройти его было не так то и просто.

Если бы некроманты продвигались по иерархии быстрее и их количество было больше – возможно задание было бы и проще. Но текущая ситуация явно не располагала к ожиданию других.

В то время как павшие духом некроманты обсуждали текущую ситуацию, Виид, как ни в чем ни бывало, пришивал оторвавшуюся пуговицу.

«Действительно, на бесплатный проезд рассчитывать не стоит»

Было бы очень хорошо, если бы он просто наблюдал за тем, как задание постепенно подходит к концу. Однако обстановка была прямо противоположной. Некроманты были крайне нерасторопны в вопросах сотрудничества и совместных сражений.

Он просто задыхался от возмущения тем, сколько нежити они призвали и как бесполезно её израсходовали.

«Эти наивные люди решили стать некромантами, но ни разу не осуществляли ни вторжение,

ни разграбление, ни даже поджог...»

Если бы Виид с самого начала был некромантом, а не скульптором, то, возможно, он бы уже давно собрал легион нежити и поглотил бы несколько промышленных городов.

А эти наивные и добросовестные некроманты не знали даже основ осады, о чем ясно свидетельствовали их неуклюжие действия.

Когда Виид впервые услышал о крепости, то начал подсчитывать сокровища, которые он сможет из неё унести, начиная с ложек. Но теперь он должен был беспокоиться о том, как её захватить.

– Есть много разных вариантов.

Благодаря его опыту из предыдущих сражений, он сразу же придумал тактику, позволяющую воспользоваться слабостями крепости.

Стоя возле Хэриан, Виид пробормотал:

– ...вот что нужно сделать.

– Пардон?

– Даже если главная цель состоит в том, чтобы завоевать крепость... Пока не придет их подкрепление, мы можем не спешить...

Виид не вступал в диалог, а бормотал себе под нос, прикидываясь, что разговаривает сам с собой.

– Шевелитесь! Я слышал, что наша крепость подверглась вторжению нежити!

Подкрепление Фургалов!

Фургалы-воины, рассеянные по всей округе, спешили вернуться в своё королевство.

Их насчитывалось более 9,000!

Если бы все местные Фургалы собрались вместе, они бы с легкостью смогли окружить некромантов и покончить с ними. Но вместо этого, некроманты сами устроили на них засаду.

– В атаку!

Они выбрали наиболее подходящие участки местности, чтобы спрятаться самим и замаскировать свою нежить, и устранили каждую группу, спешащую на помощь крепости.

После смерти Фургалы были воскрешены, но уже как нежить, впитавшая в себя силу некромантов. Таким образом, большая часть подкреплений противника была попросту уничтожена.

– Не идти на губительный штурм, а разделаться с подмогой – вот он по-настоящему правильный выбор! – воскликнул один из некромантов.

На ровной поверхности сила нежити и правда была экстраординарной.

Врагов можно было сокрушить с помощью огромного количества скелетов, а когда кто-то из Фургалов умирал, то применялся Взрыв Трупа, или одно из заклинаний по воскрешению нежити.

Некроманты разошлись во все стороны от крепости и уничтожили Фургалов. Они делали это не только для прохождения задания, но и для получения опыта с трофеями.

– Поймать их всех! Еще осталось много других мест, так что поторопитесь!

Виид тоже повел свои войска, намереваясь выследить Фургалов и поднять немного опыта.

Стратегия, которой он поделился с Хэриан, отнюдь не была гениальной или чем-то в этом роде.

– Охотиться на монстров быстро, либо медленно – вот и вся разница. Ничего не оставлять после себя!

Абсолютно не заботясь о том, что происходит в округе, Виид видел лишь одно: опыт!

В общем, некроманты смогли обнаружить и расправиться с 80% всех Фургалов, которые были в округе. Они не только восполнили потери в своей Армии Мертвых, но и увеличили её численность.

Они обратили Фургалов в сильных скелетов-воинов, магов и лучников, пригодных для ведения осады.

Без подкрепления, засевшие в крепости Фургалы оказались в ловушке, лишённые возможности вечно держать оборону против некромантов.

Некроманты распространяли заразные болезни внутри самой крепости и мало-помалу добились падения стен.

Когда Фургалы-воины вышли из ворот, чтобы отремонтировать разрушенные стены, некроманты пошли в мощный штурм и в конце концов взяли крепость.

Задание было завершено!

Разница в тактике была словно небо и земля.

– Спасибо, с Вашими советами мы спокойно выиграли эту битву, – произнесла Хэриан, подошедшая поблагодарить Вииду, который с отчаянием смотрел на подсохшие сухофрукты, сваленные в сокровищнице крепости.

Затем Виид развернулся и, горестно пожевывая кусочек сушеного яблока, вышел наружу.

Виид занял одну из ведущих командных позиций в Бессмертном Легионе. Новая должность позволяла полноправно вести за собой целую армию нежити!

– Я слышал о Ваших великих достижениях и пришел сюда. Примите мою верность.

Теперь к Вииду приходило еще больше мертвецов, желающих сражаться под его началом.

Однако, слушать постоянное дребезжание костей шагающих скелетов было крайне раздражительно.

– Вы, ребята, сами решайте куда вам идти и что делать.

Даже более высокоуровневые Дуллаханы становились слегка утомительными.

– А мечом вы махать умеете? Если вы можете сражаться достаточно хорошо – тогда ладно.

Когда к нему подошел очередной Рыцарь Смерти, Виид даже не моргнул.

– А, еще один пришел.

Так себе пополнение!

Вне зависимости от того, сколько усилий было потрачено на их повышение, Виид не был некромантом и не мог оставить их себе в качестве реальных подчиненных.

Виид был тем, кто моет даже одноразовые палочки для еды, но сейчас он знал наверняка, что по окончании заданий вся эта нежить вновь станет его противником.

В это самое время первая армия Бессмертного Легиона, отправленная в Мору, была уничтожена. Это огромное войско, состоявшее из 120 тысяч мертвецов, было остановлено усилиями паладинов Церкви Фрей и самих игроков.

Люди были рады возможности поднять свою Веру, а также получить некоторую античную экипировку в виде доспехов, мечей и других предметов.

Однако, по слухам, для вторжения в Мору была мобилизована и отправлена новая, еще большая сила из 190,000 единиц нежити.

Другими словами, война между Морой и Бессмертным Легионом продолжалась.

Если Бэрекен когда-нибудь сможет вернуть свою былую силу, то от этого города останутся сплошные руины и пепел.

Общественный порядок в Море быстро понижался, а приток новичков и жителей ощутимо сократился. Если бы в городе не существовало Собора Фрей, дела были бы еще хуже.

Так или иначе, но армия Виида тоже была не так уж плоха. Хоть в ней и были расхождения по уровням и классам, но общее количество выглядело достаточно впечатляюще: более шестисот скелетов, 123 Дуллахана и 89 Рыцарей Смерти.

С этого момента, силы Виида получили лидирующую роль в Армии Мертвых. Большинство поручений, которые ему выдавались, были связаны с уничтожением монстров в пещерах и на холмистой местности в целях расчистки пути для основной группировки войск.

Поскольку Харизма и Лидерство Виида были на высоте, у него не было никаких проблем с руководством нежитью и выполнением подобных заданий класса С.

– Так или иначе, это терпимо, хоть опыта не так и много по сравнению с непосредственной охотой.

В то время, как Виид был занят охотой, к нему подошел один из игроков-некромантов, волоча

за собой свою нежить.

– Приветствую.

Подошедший человек учтиво поздоровался, так что Виид кивнул ему в ответ:

– Здравствуйте.

Как правило, некроманты с ног до головы закутываются в свои мантии, а в руках держат посохи с черепашками в качестве навершия.

Виид же был облачен в полный комплект доспехов с мечом на поясе. Но этот человек выглядел не так, как остальные. Его внешний вид просто не поддавался описанию и представлял он из себя по-настоящему странное зрелище. Однако это не помешало ему бодро поздороваться с Виидом.

«Вроде бы, его зовут Марей?»

Виид не помнил имён абсолютно всех новоприбывших игроков. Да и сами некроманты, которые редко когда объединялись вместе, будучи заняты бесконечной охотой и заданиями, зачастую не знали как зовут других представителей их профессии.

– Меня зовут Марей. Я уверен, что Вы не раз меня видели ещё когда мы все были скелетами и призраками, да и в каньоне тоже, – тихо представился Марей.

– Да, я помню Вас.

– Вот. Но моя настоящая профессия – бард.

– Да?

Виид относился к тем людям, которых непросто удивить, но сейчас он был действительно потрясён.

Если это не ошибка, то перед ним стоял один из самых известных игроков по имени Марей Стэнбарт. Выходец из Королевства Халсбург, и лучший в своей профессии.

– Как Вы здесь...

– Полагаю, Вы немало удивлены? Рассказывать всё с самого начала – бессмысленно, поскольку это затянется до бесконечности. Что ж, устроит ли Вас такой ответ: я прибыл сюда с дуновением бриза и хочу сочинить гимн для нежити?

– ...

Барды частенько получали загадочные приключения.

В отличие от авантюристов, которые по самые уши закапывались в легенды, или уходили вглубь опасных подземелий, барды скитались по миру абсолютно бесцельно.

Этот класс знал всевозможные истории и сплетни, о чём повествовал другим при помощи своих музыкальных инструментов!

Даже несмотря на низкую Славу, они могли добиться близости с жителями деревень и выудить

из них практически любую информацию. А еще одним достоинством данного класса было то, что они могли бросить задание на полпути с минимальными штрафами.

Таким образом, многие люди выбирали эту профессию именно из-за её очарования. В Море же она и вовсе была одной из самых популярных.

– Но не Вы ли Бог Войны Виид? – с любопытством спросил Марей.

Когда Виид использовал Скульптурную Трансформацию, его внешность полностью видоизменялась и даже самый острый глаз не смог бы изобличить в нём Виида. Сейчас ему ни к чему была эта техника, ведь он и без того был Рыцарем Смерти, но Марей всё равно его раскрыл.

– Как Вы узнали?

– У бардов есть одно действительно неоспоримое достоинство – острый слух. Мы можем слышать истории даже от звуков, издаваемых животными и от вибрации земли. Так мы получаем всю необходимую информацию. К тому же прямо сейчас Вы получаете наибольшие достижения, несоизмеримые с успехами других некромантов.

Конкуренция между некромантами была невероятно жесткой, но Вииду удавалось быть впереди всех. Некроманты были заняты контролем своей нежити, так что у них не оставалось времени на отслеживание действий других игроков. Но вот Марей, с его богатым опытом в приключениях, достаточно было всего лишь услышать вторичные слухи о выдающихся достижениях какого-то человека, чтобы определить в нём Виида.

– Наивным некромантам нипочем не показать такое же мастерство в сражениях. Так что единственным человеком, который смог бы зайти так далеко, не призывая нежить, может быть только Бог Войны Виид. Я долгое время наблюдал за Вами и полностью уверился в том, что это действительно Вы.

Правда среди некромантов тоже частенько пробегал слухок, что и Виид привлечен к заданию. Они были более чем уверены, что когда встретят Бэрекена, возле него будет стоять и Виид!

Но никто из них даже не догадывался, что Виид начал цепочку заданий вместе с ними с самого дна.

– Ваша дедукция впечатляет.

Рука Виида медленно потянулась к мечу.

По правде говоря, Виид знал, что его действия могли вызвать недовольство и зависть практически у каждого. И хоть перед ним стоял лучший бард континента, но он был лучшим среди скульпторов!

Барды были более проворными и могли экипировать большой выбор оружия и доспехов, напоминая собою некую разновидность боевого класса. Однако, у них был и существенный недостаток – низкая живучесть.

Кроме того, прямо сейчас Виид был мощным Рыцарем Смерти, а позади стояла его собственная небольшая армия нежити.

«Должен ли я прикончить его?»

Во всём Версальском Континенте с его огромным количеством людей, Марей подошел с дружескими намерениями именно к Вииду.

Но весь разум Виيدا был пронизан соблазном.

«Если я его убью, из него наверняка выпадет несколько хороших вещей. По крайней мере, мне достанется хотя бы один хороший предмет 380-го уровня»

Виид даже произвел расчёты!

На самом деле, у Марей была хорошая репутация среди игроков Королевской Дороги.

Конечно, во время своих путешествий по миру, с ним приключались разные ситуации, но Марей всегда оставался дружелюбен к новичкам и обладал выдающимися способностями к игре на музыкальных инструментах.

«Должно быть, это просто беспочвенные слухи. Как я могу верить всему, что говорят?»

Марей попал в настоящее болото недоверия Виيدا, из которого так просто не выберешься.

«Даже если не выпадет ничего уникального, всё равно будет хоть что-то. Продав эту вещь, я получу деньги, куплю на них рис, и когда буду его варить, – то буду счастлив...»

Мысленно он уже собрал все выпавшие с Марей предметы и выставил их на аукцион!

Однако убийство других высокоуровневых игроков не было для Виيدا тем способом, которым он хотел бы зарабатывать себе на жизнь.

Гораздо лучше получать прибыль от стабильной охоты и повышения уровней. Однако это не исключало того факта, что перед ним стояла исключительно вкусная добыча!

С каждым шагом Марей к Вииду, жизнь барда оказывалась всё в большей и большей опасности.

Но тут Марей протянул руку, и произнес:

– Не хотите вместе поохотиться?

– Что?

– Честно говоря, в отличие от Виيدا-нима и остальных, у меня здесь другая цель. Вы много знаете о бардах?

Естественно, Виид был достаточно наслышан о бардах, впрочем как и о других классах.

Классовые характеристики, используемые инструменты, стоимость их экипировки и остальное, вплоть до примерного дохода за исполнение песен и написания музыки.

– Моя цель состоит в том, чтобы написать гимн для нежити. И, если это возможно, я хотел бы сочинить эпическую поэму, оставшись рядом с человеком, выполняющим важное задание. В свою очередь, я готов отказаться от всех трофеев, добытых во время охоты и прохождения заданий.

Если гимны и поэмы бардов становятся достаточно известными, – они распространяются по

всему континенту. Популярность этих произведений приносит им Славу, деньги и даже поднимает такие профильные характеристики, как Очарование и Харизма.

Странствовать по континенту в поисках сражений и приключений, выходящих за рамки их способностей и возможностей – вот в чем заключалась романтика этой профессии.

Удерживая край плаща от порывов ветра, Марей слегка наклонился вперед и добавил:

– Судьба всех бардов сводится к одному – блуждать по континенту и сочинять песни. Я не спрашиваю, чего хотите достичь Вы, но я не стану Вам помехой. Не хотите ли Вы создать отряд и охотиться вместе со мной?

Барды могли получить награду даже просто наблюдая за приключениями других со стороны. Так что это было предложение, в котором не было абсолютно ничего невыгодного для Виида.

Однако, поскольку заинтересованной стороной выступал Марей, то согласие Виида выглядело словно рассрочка от банковского грабителя!

– Ну ладно, давай работать вместе.

Их первоначальные классы, скульптор и бард, казались худшим сочетанием из всех, которые только можно было придумать.

Забрин быстро поднимался по рангу в Бессмертном Легионе. Когда он получил призрачную форму в Деревне Капуя, Гильдия Гермес вновь выдала ему всё, что он только запросил.

– Ве-е-е-е-щи-и-и про-о-о-о-сто-о-о-о чуде-е-е-сны-ы-ы-е-е-е.

Несмотря на свой низкий уровень, экипировка предоставляла ему действительно первоклассные эффекты.

Затем из Гильдии Гермес прибыли два чернокнижника и благословили его, так что Забрин получил возможность в одиночку сражаться с целым полчищем монстров. Он активно использовал боевые эффекты надетого Кольца Молний и Кольца Разрушения.

В Деревне Капуя собралась чуть ли не половина всех некромантов.

– Я-а-а да-а-а-а-ам в-а-а-м пре-е-е-едме-е-еты-ы-ы, кото-о-орые ва-а-а-ам нужны-ы-ы-ы.

Посредством щедрой раздачи экипировки, Забрину удалось расположить к себе других игроков.

Полон, который курировал Забрину, был отряжен на охоту за Виидом вместе с подразделением магов и рыцарей. Но сейчас его цель немного видоизменилась, поскольку некроманты тоже представляли интерес для Гильдии Гермес.

Да, это был не вполне подходящий класс для совместной охоты и приключений. А жители городов и деревень частенько выражали своё недовольство из-за запаха пришедшего в их поселение некроманта.

Однако, несмотря на все дискриминации, в крупных битвах им не было равных.

Ни для кого не было секретом, что на Центральном Континенте постоянно происходили какие-то войны: как большие, так и маленькие. Вот и Королевство Хэйвен, хоть и взяло перерыв, но в любой момент могло возобновить свою деятельность. Даже если Гильдия Гермес не собиралась пока ничего предпринимать, другие гильдии в любой момент могли собраться и нанести удар первыми.

Таким образом, лидеры Гильдии Гермес поручили Забрину завербовать с помощью бесплатной экипировки побольше некромантов.

- А можем ли мы... Получить Армию Мертвых?

Естественно, Гильдия Гермес была не прочь получить в своё распоряжение ещё и Бессмертный Легион Бэрекена.

Бесконечное количество солдат-нежити, которые не устают и не нуждаются в продовольствии!

Согласно докладам Забрина, по прибытию сюда, каждый некромант получал просто неисчислимое количество заданий. Никто из них не знал, что будет в конце этой цепочки заданий, но кое-какие надежды они всё-таки испытывали.

Стать лучшим некромантом и преемником Бэрекена! А затем унаследовать Бессмертный Легион.

- Если это произойдет, то с охотой на Вииду не будет никаких проблем.

Существовала высокая вероятность того, что Виид был где-то поблизости. Но, даже если это было не так, Гильдия Гермес сильно не расстраивалась. Они могли бы возглавить нежить и спалить дотла Мору. А также все города и королевства, которые решатся выступить против Королевства Хэйвен.

Эта возможность окрыляла Гильдию Гермес, так что розданные Забрином вещи стоили каждого вложенного в них медяка.

Полон часто разговаривал с лидерами Гильдии.

- Как вы думаете совладать с некромантами в каньоне?

- С такими, как Дженна и Хэриан?

- Да, верно.

- Лучше всего не вступать с ними в открытое противостояние, а завербовать. Они будут гораздо ближе к власти в Бессмертном Легионе, чем Забрин.

- Значит, постараюсь переманить их на нашу сторону.

Большинство некромантов, в том числе Дженна, уже были в гильдиях.

Но никто не знал, что произойдет, если Гильдия Гермес лично предложит вступить в её ряды.

- А если они откажутся присоединиться к Гильдии Гермес...

- Тогда я позабочусь о них самым должным образом.

- Насколько мы понимаем, там есть и другие некроманты, о которых мы пока что мало знаем. Высока вероятность, что среди них есть и Виид.

- Да, это возможно. Некоторые активные некроманты тщательно скрывают свои подлинные имена.

- Наблюдайте за ними и убивайте всех, кто вызывает подозрение. Это станет хорошим уроком для тех, кто не хочет следовать за нами.

Гильдия Гермес терпеть не могла неповиновение.

Если они не могли что-то получить, они просто уничтожали это.

Именно это и было одной из причин их плохой репутации. Однако в Королевстве Хэйвен никто не смел пойти против них.

Даже если кого-то и не удовлетворяли действия Гильдии Гермес, еще не было такого случая, чтобы кто-то отважился перейти им дорогу.

Глава 7: Песнь Рыцаря Смерти.

Марей был весёлым и неумолкающим болтуном.

– Возможность смешаться с нежитью и охотиться... Даже несмотря на зловоние! Если я расскажу об этом опыте в какой-то таверне, то стану действительно популярным. Ты когда-нибудь бывал в Замке Ванноса?

Несмотря на то, что Виид не отвечал, Марей вполне успешно продолжал разговаривать и сам с собой.

– В Замке Ванноса есть много ресторанов, где готовят вкуснейшие блюда. Если Виид-ним посетит это место, то не будет разочарован. К слову, как то раз я встретил там одну даму по имени Кедриан, с которой мы стали довольно близки... Она рассказала мне много всего полезного. Эх, жаль, что сейчас я не могу туда вернуться.

Марей без умолку рассказывал о местах, которые он посетил, странствуя по континенту.

Виид считал, что в историях Марей может оказаться ценная информация и пытался их запомнить, но это было попросту невозможно, так как слова лились из него словно настоящий потоп.

– Из-за войны на Центральном Континенте сейчас настоящий хаос. Жестокая конкуренция даже среди бардов, которые, будучи зрителями, пишут тематические стихи и песни. Но я другой. Вместо всех этих утомительных войн, мне больше по душе приключения наподобие этого. Стать частью чего-то захватывающего, разве это не здорово?

Понимая, что он попросту не в силах остановить словесный поток Марей, Виид из вежливости ответил:

– Да.

– Я больше чем уверен, что у меня появится много завистников после того, как я расскажу о совместном приключении с Виидом-нимом. Кроме того, я становлюсь очень известным даже просто продолжая выполнять задание Бессмертного Легиона.

– Да.

Игроки-некроманты частенько сотрудничали с телестанциями и выкладывали видео своих походов в интернете, так что это задание стало горячей темой для обсуждений.

А если бы в сеть просочилась информация о том, что Марей и Виид объединились для совместной охоты, это вызвало бы настоящий бум.

Хоть и не каждый игрок Королевской Дороги слышал о Марее, но его имя всё равно относилось к разряду наиболее узнаваемых.

Песни, сочиненные Мареем, и видео-коллекция его приключений стали чрезвычайно популярными.

Свободно странствующий бард Марей уже обладал достаточной квалификацией, чтобы загружать свои видео в Зал Славы и являлся востребованной фигурой для телестанций.

- Хех, а какой тип женщин тебе нравится?

- Да.

- А какова специализация Рыцаря Смерти?

- Да.

- Ты в курсе, что Церковь Эмбиню чаще стала появляться и может вызвать настоящий хаос на континенте?

- Да.

- Наверное, охота на Королевскую Гидру принесла целое море удовольствия?

- Да.

Отвечать на самые разнообразные вопросы было слегка утомительно. Даже если ответы Виида не соответствовали заданному вопросу, Марей просто смеялся, словно это было чем-то очень забавным и продолжал говорить.

Наивный, полный энтузиазма и позитивный человек по имени Марей Стэнбард.

Слушая его болтовню, Виид привел нежить к монстрам.

Ранее им уже доводилось сражаться вместе во время защиты каньона, но непосредственная координация действий вместе с Мареем для Виида была впервые. Он неохотно смотрел видеоролики игроков, чьи классы не были связаны с боевыми, так что никогда не видел Марей в деле.

А потому от Виида последовал вполне логичный вопрос:

- Как ты собираешься сражаться?

- Я чувствую, что у тебя гораздо больше опыта в управлении нежитью, чем у меня. Кроме того, Рыцари Смерти обладают выдающимися лидерскими способностями, так что я хочу передать тебе право командования своей нежитью.

- А чем тогда займется Марей-ним?

- Раз я бард, то буду исполнять сольный концерт.

- Вы получили право командовать нежитью Марей.

В армии Марей не было много высокоранговой нежити. При этом, элитной и королевской нежити не было вовсе, а общее количество мертвецов не превышало 200 единиц. По сравнению с другими некромантами, которые уже дошли до каньона, это были очень слабые показатели.

- Вперед!

В то время как Виид, излучая темную ауру, продвигался вперед вместе со своими скелетами, Рыцарями Смерти и Дуллаханами, позади него начала играть музыка.

Это был тяжелый и величественный звук виолы.

- Вы слышали реквием.

Во время прослушивания музыки все типы восстановлений увеличиваются на +43%.

Физические способности увеличиваются на +21%.

Каждое успешно проведенное сражение принесет Вам на 7% больше опыта и Славы.

Боевой Дух нежити увеличился.

Увеличились Ваши лидерские способности.

- Если музыка остановится, Боевой Дух резко упадет, а все эффекты исчезнут.

Так как у Вас высокое значение Искусства, во время прослушивания музыкального произведения Вы получаете дополнительно + 25% ко всем эффектам.

Когда Марей начал играть на виоле, из его музыкального инструмента начал литься яркий золотистый свет настолько благородного оттенка, словно активировалось божественное

заклинание.

Марей самозабвенно продолжал играть.

Блестящие движения смычка производили страстную музыку, которая распалила бы любое сердце!

Его выступление удивляло, восхищало и обескураживало. Марей полностью доказал, что его репутация как лучшего барда – настоящая правда.

К несчастью его слушателем оказался Виид.

Выступление Марей в любом месте собрало бы целую толпу людей, благодарных за возможность послушать такую необыкновенную музыку, но, к сожалению, Виид не был обычным человеком.

«Слишком шумно»

У Вииды было предвзятое отношение к хорошей музыке: она его либо отвлекала, либо вгоняла в сонливость и заставляла клевать носом.

– Аргх!

– Убить первым того, кто шумит!

Виид был не единственным, кто так думал. На звук начали сбегаться даже монстры. Каждый зверь в этом районе выбрал своей первоначальной целью именно Марей.

А поскольку его музыка давала внушительные бонусы для союзников, это очень раздражало монстров.

Виид, борясь с дремотой, выкрикнул:

– Скелеты, приготовиться к дальней атаке! Рыцари Смерти и Дуллаханы, растянуться в две линии! Не отступать!

Рыцари Смерти и Дуллаханы выстроились в два ряда, готовясь столкнуться с монстрами.

– В атаку! Вперед! Ни шагу назад!

Виид относился к нежити как к расходному материалу, а потому без малейших сомнений кинул их в бой.

– Сколько бы монстров не пришло – не сдавать позиции! Сражаться на своем месте и двигаться только вперед!

Виид же сражался на самой передней линии. Он не только сдерживал натиск противника, но и лично вёл свою нежить в атаку.

Из-за спин Дуллаханов и Рыцарей Смерти скелеты-лучники забрасывали монстров костями и стрелами.

Разрушительная сила нежити постепенно сокрушала рой монстров.

Армии Виида не нужно было гоняться за своим врагом, а поскольку битва велась в тесном пространстве, неуклюжим скелетам можно было не беспокоиться о точности.

- Благодаря сражению, в котором ломаются даже кости, уровень Рыцарей Смерти повысился.

Когда нежити удавалось пережить тяжелейшие битвы, у неё поднимались уровни и характеристики.

- Продвигаемся ещё глубже.

Виид вместе с Мареем вошел в сердце гор, кишущих монстрами.

Как только в глубокой ночи начала играть музыка Марея, орды монстров стали вылезать из своих нор и выпрыгивать из-за деревьев.

Победа далась непросто, и в живых осталась лишь половина нежити. Однако новость об их доблести быстро разошлась по всему Бессмертному Легиону, а Виид получил право командовать еще большим количеством нежити.

Опыт, предметы и беспощадные атаки!

Такова была методика командования нежитью Виида.

Казалось, сотрудничество с бардом было не таким уж плохим.

«Всё равно, барды в групповой охоте не такие уж и эффективные»

Как правило, для зачистки подземелий собирались группы из 5-6 человек с четким распределением ролей каждого. Именно по этой причине скульптору, барду или танцовщице тяжело было найти себе группу, ведь для наибольшей эффективности предпочтение отдавалось лишь самым необходимым классам.

Но в больших боях присутствие барда было просто необходимо.

Справившись со всеми порученными заданиями, Вииду официально была предоставлена возможность руководить двумя тысячами мертвецов.

Рыцарь Смерти Комендант.

Теперь Виид мог отправить запрос в Бессмертный Легиона для получения низкоранговой нежити, которую он мог использовать в своих целях. Со временем, когда слухи о его славе и боевых подвигах распространились бы еще больше, он мог бы получить и более высокоранговую нежить.

По сравнению с другими игроками-некромантами, которым необходимо было оттачивать свои магические навыки, всё, что требовалось от бойцов ближнего боя – это сражаться и побеждать.

– Вперед, там врагов еще больше.

При поддержке нежити Виид без малейших колебаний вошел в логово монстров, которое раньше не осмелился бы посетить.

– Сражайтесь!

Ему было совершенно плевать, умрет нежить или нет!

Только масштабные бои могли принести ему больше опыта и трофеев, так что не было ни одной причины медлить или проявлять нерешительность.

«Даже если мы проиграем, я просто могу убежать»

Что важно, в таком случае ему не грозили ни штрафы, ни понижение в ранге, ни падение Славы. Таким образом, первоочередной задачей Виида стала инициация крупных сражений.

В бесконечных боях его уровень поднялся до 396-го, а вскоре вплотную приблизился и к 397-му. Он бросался в самые безумные бои, ведя за собой свою нежить и получая внушительное количество очков опыта.

– Вы получили титул «Великий Командир Нежити».

Человек, который одержал победу во множестве невообразимых сражений!

Вы внушаете настоящий ужас нежити, заставляя её покорно бросаться в бой.

– Лидерство увеличилось на 5.

– Удача увеличилась на 5.

– Ваши командирские способности по отношению к нежити увеличились на 21%.

Иногда, во время игры на своем музыкальном инструменте, Марей наблюдал за действиями Виيدا.

«Слухи верны, он действительно хорошо дерется»

Такова была его оценка после первого боя.

Когда монстры выбрали его в качестве первоочередной цели, Марей сумел высоко оценить действия Виيدا, который не бегал в замешательстве и справился с задачей.

Однако его оценка изменилась после нескольких последующих битв.

«Да, Виид и правда Бог Войны. Он сражается просто великолепно»

...

«Мой опыт продолжает так быстро расти... Какой метод он использует, чтобы ускорить получение опыта? Нет, ну когда он только успевает убивать столько монстров?»

...

«Неужели нежить можно заставить так повиноваться, словно они кроткие овцы?»

Даже когда Виид был новичком, его боевые характеристики уже были выше, чем у других игроков, которые были одного с ним уровня.

Благодаря высокому текущему значению навыков и увеличенным характеристикам, происходило настоящее неравенство.

А что не переставало удивлять Марей – так это скорость его охоты. Виид собирал кучу монстров и выстраивал тактику нападения на них так, словно перечитал сотню военных учебников.

Под его началом Рыцари Смерти обзавелись фантомными лошадьми. Виид вёл их за собой, проникая вглубь скоплений монстров и разделяя их на части. Тем временем подразделение скелетов вело сконцентрированный огонь стрелами, костями и заклинаниями.

Виид не был заиклен на какой-то одной схеме, но использовал разнообразные приемы и тактики, что свидетельствовало о его немалых познаниях в самых разных сферах.

Как правило, другие люди вступали в бой лишь когда обладали гарантированными шансами на успех, но Виид же испытывал самые разные подходы для выявления наиболее подходящей стратегии, а затем яростно бросался в бой.

Случались битвы, в которых даже Марей не хотел участвовать.

«Здесь у нас точно нет ни единого шанса на победу»

Однако Виид продолжал вести за собой нежить и, демонстрируя отличные управленческие способности, побеждал. Эти бои были особенно великолепны и автоматически вызывали желание поздравить его с успехом.

Затем, пополнив ряды нежити, Виид вступал в бой с еще большим количеством монстров.

«Это действительно невозможно»

Они потеряли много мертвецов, и даже Виид серьезно пострадал, но, так или иначе, победа была за ними.

Сражаясь, выживая и побеждая, они становились сильнее.

После этого им предстояло сражение, которое просто нарушало здравый смысл в понимании Марей и вызывало у него навязчивые идеи.

«Что ж, теперь это точно самоубийство»

Группа огромных монстров!

Не то чтобы у Марей не было сердца, когда он решил не останавливать Виида. Он лишь хотел посмотреть, как будет сражаться Бог Войны и продолжал следовать за ним.

После боя, который длился целый день, и постоянного пребывания на волосок от смерти, Виид всё-таки вырвал победу. С этим сверх-интенсивным сражением ничто не могло сравниться, и даже несмотря на помощь Марей, выжило всего 8 Рыцарей Смерти.

После этого боя Марей стал чувствовать, что Виид не просто человек.

Как бард, он видел множество сражений, но никто и никогда при нём еще не сражался на грани, ставя на кон абсолютно всё. Марейу пришлось задействовать все свои способности, чтобы выдержать этот поединок и в результате им всё-таки удалось одержать верх.

Мало того, что они получили тонны трофеев, но и обрели возможность поднять павших монстров в качестве нежити.

Остаток вакантных мест Виид заполнил рекрутами из Бессмертного Легиона и вместе с выжившими Рыцарями Смерти вернулся в охотничьи угодья.

Теперь Марей знал, в чем заключается причина того, почему Виид настолько силён и получает высокие похвалы от людей.

«Да, вот почему он такой сильный»

Если брать условные обозначения, то обладая силой, равной 10, разумнее всего сражаться с противником, у которого сила равна 7.

Но Виид, имея в своем распоряжении лишь 10, вступал в бой против 11, 12, а иногда даже 15.

Максимальная сосредоточенность, лидерство и правильные решения, которые заставляли Марей временами даже забывать ноты. Виид ловко двигался и побеждал.

Вот почему он мог выиграть у 15 всего лишь при своих 10. Превосходные решения и ведение боя до последнего позволяли им выступать против куда более сильного противника.

«Из всех, кого я видел – у Виида действительно лучшее суждение»

Марей начал проникаться симпатией.

Ему было жаль некромантов. Он был убежден, что если бы они вступили в соперничество с Виидом, то никогда бы не смогли выиграть.

– В награду за успешное прохождение задания, Вы получили право командовать 8,000 единицами нежити.

Ваш текущий ранг – Рыцарь Смерти Командор.

Ранг Виида существенно поднялся. Изменились даже его экипировка и питомец.

К новой должности прилагалась Кованная Броня Демона и Башмаки Опустошителя. Эти наградные предметы могли носить лишь избранные Рыцари Смерти.

– Ван Хок явно захочет эти вещи.

Но сейчас Виид не вызывал ни Ван Хока, ни Торидо. Когда-то оба его подчиненных были связаны с Бессмертным Легионом, так что он не знал, что произойдет, если он призовет их сюда.

– Ко мне.

– Киииииаак!

С неба послышался отвратительный вскрик и на землю спустилась горгулья.

Виид и Рыцари Смерти преобразовали своих призрачных лошадей и теперь были в состоянии разъезжать на костяных горгульях.

Обычной нежити было велено биться на земле, а Рыцарям Смерти – сражаться в воздухе!

В свою очередь, каждый скелет стал элитным, с отметками на черепах в виде 3-4 мечей.

– Охотиться, безусловно, весело.

Марей едва поспевал следовать за ним.

Сочинять композиции и выступать – не единственное, что умели делать барды. Они путешествовали, посещали опасные подземелья и проходили через многочисленные сражения.

Но с Виидом у него в голове то и дело крутились мысли о небольших перерывах.

- Эта область зачищена. Поехали дальше.

- Может, перед тем, как отправиться дальше, сделаем небольшой привал? Мы сражались почти два дня напролет.

- Я только что уже достаточно отдохнул.

- Это как?

- Я зевнул два раза.

Если это был перерыв, то тогда, наверное, кратковременная обеденная пауза считалась бы отпуском?!

- В других местах осталось еще много монстров, так что у нас нет времени задерживаться.

Поскольку у нежити была бесконечная Живучесть и им не нужно было питаться, Виид вёл их через бесконечное количество сражений.

Проходя через всё новые и новые бои, Марей чувствовал, что подразделение Вииды становится всё сильнее и сильнее.

Пройдя через отчаянные сражения и одержав в них победы, Рыцари Смерти стали невероятно мощными. Выживая в битвах на пределе своих способностей, их боевые навыки росли в геометрической прогрессии.

Благодаря Рыцарям Смерти, общая сила нежити стала по-настоящему удивительной, и даже если бы они попали в опасную ситуацию или в окружение монстров, они смогли бы продержаться в течение длительного периода, поскольку получили дополнительную защиту.

Этот отряд нежити был и вправду лучшим.

Внезапно Вииды, Марей и других охотящихся игроков окружили вороны, вручив им по клочку бумаги.

Там значилось описание нового задания.

- «Монстры Равнин Натальи».

Едва ли неподалеку есть достаточно большие группы монстров, способные бросить вызов Бессмертному Легиону.

Но последние оставшиеся монстры объединили свои силы и следуют по направлению к Равнинам Натальи.

Если за четыре дня Вы сможете оттеснить их, Вам будет предоставлена возможность посетить главный лагерь Бессмертного Легиона и встретиться с Королем Нежити, Бэрекенем

Деморфом.

Кроме того, Рыцарь Смерти сможет взойти на последнюю ступень своего развития.

По истечению четырех дней, нежить будет отозвана, и задание уже нельзя будет завершить.

Уровень сложности: А.

Награда:

Новый ранг.

Заклинания призыва нежити.

Ограничения:

Только для нежити.

Время на выполнение задания ограничено.

Повторная возможность прохождения задания – отсутствует.

Задание, предполагающее сотрудничество между некромантами. Оно было последним в цепочке перед входом непосредственно в Бессмертный Легион.

– Пойдем туда прямо сейчас.

Виид и Марей повели свою нежить к обозначенному месту.

Другие некроманты тоже не медлили.

– Хе-ги-ги-ги.

– Ох, моя голова. Совсем забыл в какой руке я её держал, в левой или правой?

– Нежить, построиться в ряд! За великого Бэрекена!

Когда они подошли к месту, то увидели там просто невероятное количество нежити.

Некоторые некроманты предпочитали вызывать для сражений только высокоранговую нежить, однако большая часть игроков мыслила по-другому. Они считали, что намного безопаснее

сражаться, щедро забрасывая врагов проклятиями и ордами простых скелетов и зомби.

Таким образом, каждый из некромантов привел сюда от нескольких сотен до 2,000 мертвецов. Они либо вызывали их сами, либо запрашивали как подкрепление у Бессмертного Легиона.

Для Мареев это был действительно новый опыт, поскольку вокруг собралась нежить всех мастей и видов.

– Их как минимум тысяч сто.

Виид приказал своему подразделению скелетов построиться плотным квадратом. Поскольку места здесь было мало, он решил использовать именно такой метод.

– Это выглядит чем-то большим, нежели есть на самом деле.

Некроманты притащили сюда всех мертвецов, каких только смогли, так что эту местность вполне можно было назвать «Миром Нежити».

Однако как только армия Вииды подошла ближе, остальные мертвецы отступили назад.

Рыцарь Смерти, десятки раз побеждавший саму смерть, распространял вокруг свою подавляющую ауру, нагоняя на другую нежить сущий ужас, от чего они хотели спрятаться или уйти по своим делам.

– Къа-аааа!

Некоторые из Рыцарей Смерти, принадлежавшие к подразделению Вииды, следовали за ним верхом на горгульях.

Глаза всех некромантов были прикованы к Вииду, величественно подходящему к ним в облике Рыцаря Смерти.

– Что это? Эти двое мужчин действительно возглавляют всю эту нежить?

На текущий момент у Вииды с Мареем в совместном подчинении насчитывалось около 9,600 мертвецов.

Виид мог бы командовать и большим количеством нежити, благодаря своему рангу, Лидерству и Харизме, но для эффективного руководства он решил не злоупотреблять своими способностями.

Однако в глазах некромантов он вёл действительно большое войско.

– Сколько же их...

– Так много Рыцарей Смерти... И всевозможные Дуллаханы со скелетами. Этот отряд и отрядом то не зовешь. Это настоящая армия нежити.

– Если бы только у нас была такая армия... Может нам стоило выбрать воинский класс?

Глядя на Вииду, многие игроки пожалели о своем прошлом выборе.

Они не могли скрыть своей зависти, смотря на приближавшегося Мареев и Вииды.

– Здравствуйте.

Хэриан заметила их первой и поздоровалась.

Виид осмотрелся и увидел, что экипировка Хэриан, Отема и Грузеда существенно изменилось, а у некоторых в руках появились хрустальные шары.

Он даже не мог опознать кое-какое обмундирование.

«Должно быть, они тоже хорошо постарались»

Так или иначе, текущее задание было дано не только Вииду, и каждый из них делал всё возможное для своего роста.

На данный момент некроманты собирались в каньоне, намереваясь дождаться еще нескольких, а затем выдвинуться к Равнинам Натальи.

– Сейчас нас 58. Мы решили дождаться оставшихся семь и выходить, – коротко обрисовала ситуацию Хэриан.

Из Деревни Капуя прибыло всего 65 некромантов.

«Объединенные войска 65-и игроков-некромантов...»

Все эти люди были достаточно высоких уровней, а общая численность их нежити могла рассматриваться как относительно крупная армия.

За несколько дней Забрин продвинулся до каньона и начал в нем охотиться.

Обладая наилучшей экипировкой, иногда он преподносил подарки и своим коллегам-некромантам, с которыми вместе охотился.

– Вот, тут несколько предметов, которые были у меня в запасе. Пожалуйста, возьмите их.

– Что Вы, это слишком много...

Независимо от того, насколько полезными были бы для них эти предметы, игроки-некроманты с трудом сближались с кем-то и еще реже получали что-то бесплатно, так что не отказывались от них.

– Всё нормально. Моя гильдия часто раздает такие предметы. Она очень уважает некромантов... У меня есть и другие предметы, которые здесь будут кстати.

С помощью бесплатных предметов, у него легко получалось втираться в доверие к другим игрокам.

Некроманты чаще остальных классов были вне гильдий. Так что Забрин не спеша обрабатывал одного за другим, делая их своими союзниками.

«Так, с этим всё в порядке»

Рассказывая о себе во время охоты или добавляясь в друзья, некроманты полностью

раскрывали свои личности. Некоторые же и не скрывали себя, будучи достаточно известными на Версальском Континенте.

Обычные игроки были в шоке, когда случайно натыкались на некромантов, охотящихся в лесу или горах. Для многих увидеть некроманта в деле было в новинку, так что игроки часто записывали сцены такого рода и загружали их в интернет.

Таким образом, Забрин отсеял всех, кого смог идентифицировать. Однако ему было трудно раскрыть личности тех людей, которые охотились сами по себе.

«Нужно будет посмотреть на тех семерых, которые должны прийти»

Он уже проследил за Дженной, Отемом, Бохрамом, Хэриан, Варенной, Гошу, и выяснил, что все они были как минимум 390-ых уровней. А Дженна, Хэриан и Отем и вовсе выше 400-го.

Эти игроки были прекрасными магами перед тем, как решили стать некромантами. Но когда они изменили свой класс, то их магические навыки сильно ослабли.

Им не нужно было заново обучаться заклинаниям, но изучение черной магии и призыва нежити вступало в конфликт с первоначальными навыками и существенно ослабляло их базовые магические способности.

Таким образом, взять профессию некроманта было далеко не простым решением, ведь по сути приходилось всё начинать с начала. Однако их мастерство проклятий и навыки призыва нежити неуклонно росли.

«Если мне удастся переманить их в Гильдию Гермес, это будет зачтено как огромное достижение»

Забрин продолжал шпионить, терпеливо ожидая подходящей возможности.

Если эти люди станут членами Гильдии Гермес, то признают Забрину и он сможет следовать за ними. А объединившись с этими высокоуровневыми некромантами, у него появится шанс взять новые уровни, получить Славу и новые заклинания.

Заручившись благосклонностью всех, до кого смог добраться, Забрин и остальные игроки получили задание о Равнинах Натальи.

А затем, немного позже, появился Виид с Мареем и целой армией нежити.

Даже сильная нежить старалась убраться подальше от внушающих трепет Рыцарей Смерти верхом на горгульях. Сила этих смертельно опасных созданий, летающих вокруг пешей нежити, выглядела сверх обычного.

«Может быть, Виид среди них»

Двое новоприбывших были неопознанными игроками!

Оставалось еще пятеро, которые оставались под подозрением, но у них было недостаточное количество нежити.

«В любом случае я должен сообщить об этом»

Забрин сообщил в Гильдию Гермес и Полону о начале задания «Монстры Равнин Натальи», о

подозрительном человеке, который мог быть Виидом и о том, что Дженна и Отем не состоят ни в одной из гильдий.

Выход на Равнины Натальи у нежити занял довольно много времени.

Скелеты были действительно хороши в марше и могли без усталости шагать до тех пор, пока были целы их ноги. Да и строй они соблюдали, волоча за собой свои мечи, за которыми следовали остальные скелеты.

А вот зомби и вурдалаки передвигались в шахматном порядке и постоянно сбивались с курса.

– А ну вернуться в строй!

Некроманты были заняты управлением нежитью, которой насчитывалось более 110,000!

Даже самые простые скелеты были полезны в боях, поскольку обладали высокой силой атаки. Кроме того, в случае необходимости их можно было возродить, а через их трупы использовать проклятия и прочие заклинания.

Таким образом, некроманты пытались привести к Равнинам Натальи столько скелетов, сколько вообще было возможно.

– Сколько бы монстров нас там не ждало, мы легко с ними справимся.

– С такими силами, мы справимся даже с монстром класса босс.

Огромное количество нежити действовало на некромантов расслабляюще, однако Виид с тревогой ожидал предстоящее сражение.

«Я должен хорошо поохотиться и получить побольше трофеев. Из-за такого количества нежити, мне может достаться меньше монстров»

Зов бесконечной жадности!

Но любые ожидания неприлично легкого задания были развеяны сразу по прибытию к Равнинам Натальи.

– Монастырь Эль-Вэнс.

Перед Вами находится монастырь, построенный во времена Империи Нифльхейм.

Это место переполнено священной силой, которая ослабляет нежить и очищает любые проклятия.

Магические способности некромантов уменьшаются на 24%.

Упокоенная нежить не может быть возрождена.

От самой земли исходили тоненькие струйки святой силы.

Как только одна из таких струек коснулась Виида, по его телу разлилось ощущение чего-то горячего, а меч в его руке потерял очки прочности.

- Сила уменьшилась на 3.

- Вы потеряли 240 очков Здоровья.

Благодаря эффекту Ауры Смерти Бэрекена, его Здоровье быстро восстановилось, однако все Равнины Натальи были сплошь покрыты этой божественной силой.

Темной ночью эти восходящие от земли потоки света выглядели очень красиво, однако для некромантов это был настоящий ужас.

- Кху... Мы должны атаковать при таких условиях?

- А если магией?

- Проклятия и черная магия будут слабеть, проникая в зону действия божественной силы. Думаю, она не успеет даже долететь до цели.

- Не попробуем - не узнаем.

Дженна и Отем объединили силы, активизировав черную магию, и вызвали ядовитое облако.

Монстры тотчас же пошли прятаться за стенами монастыря. Несмотря на то, что это было религиозное сооружение, его стены были высокими и простирались достаточно широко, так что могли таить за собой десятки тысяч монстров.

Кроме того, уровень появления там новых монстров был и вовсе за гранью воображения.

- Вперед! Да будет ядовитый дождь! - скомандовали два некроманта и облако полетело к монастырю. Однако лишь только оно пересекло невидимую черту и попало в зону действия льющейся священной силы - оно попросту исчезло.

«Это действительно вызывает головную боль»

От взгляда на происходящее у Виида испортилось настроение.

«Это задание вовсе не сводится к тому, чтобы просто встретиться с Бэрекеном»

Для того, чтобы удостоиться такой чести, нежить необходимо было преодолеть самое страшное – божественную силу.

За пределами монастыря она не была столь сильна, но вот на территории самого монастыря её огни даже светились ярче.

Вдалеке от монастыря можно было наблюдать следующую картину: угрюмо стоящие мертвецы с застывшим раздражением на их лицах.

Когда они были людьми, то божественные заклинания лишь слегка казались им яркими, но сейчас – святая магия просто слепила их.

«Кажется, нежить сильнее ощущает божественную силу»

Некроманты не могли придумать какого-либо адекватного решения ситуации, и продолжали стоять вне зоны действия золотистых потоков.

Виид считал, что время – деньги, а потому отдал приказ:

- Молодой скелет.
- Да, господин?
- Беги прямо вперед.

Самый хрупкий скелетик из подразделения Виида побежал к монастырю наикратчайшим путем.

Несмотря на то, что скелеты были нежитью, у них все еще оставалась инстинктивная боязнь божественной магии и страх смерти. Однако Виид прекрасно контролировал действия подчиненного скелета с помощью своей Харизмы и Лидерства.

Та-да-да-да! Ту-дук! Бум!

Скелет прямо на бегу получал удары божественной силы то с одной стороны, то с другой.

Аккурат на середине пути скелет стал выглядеть как факел. Пробежав по инерции еще пару шагов, он замертво рухнул на землю, выронив меч.

Вскоре скелет выгорел дотла, оставив некромантов стоять с отвисшими челюстями.

После этого Виид ткнул пальцем в скелета-воина и произнес:

- Вперёд.
- Так точно, господин.

Скелет-воин сумел продержаться еще несколько шагов, но так и не добежал до стены монастыря.

- Кажется, скелетам до неё не дойти.

Некроманты были в отчаянии от осознания того, что большая часть их армии, состоящая из скелетов, оказалась бесполезной.

До этого они лишь смутно предполагали, насколько опасна божественная сила, но когда убедились в её разрушительном действии воочию, то словно почувствовали её на себе.

– Дуллахан, теперь ты.

– Как прикажете, господин.

Дуллаханы были очень свирепыми воинами и могли стать очень эффективными в сражении. Однако Виид, ничуть не смущаясь, продолжал свой эксперимент.

Дуллахан сумел добежать до стены, однако к тому моменту выглядел уже на грани смерти, так что когда попытался по ней взобраться – умер от первой же атаки монстра.

Рыцари Смерти были пронизаны ужасом, глядя на Вииду.

И не зря, ведь настал их черед, а Виид был безжалостным господином по отношению к подчиненной ему нежити.

– Хмм.

Однако после Дуллахана Виид не стал посылать новую нежить.

«Если Дуллахан сумел добежать, значит Рыцари Смерти смогут сражаться по крайней мере небольшой промежуток времени...»

Даже если бы Виид забрал у других игроков всех Рыцарей Смерти, их количество вряд ли превысило бы 2,000.

Конечно, эта сила сможет нанести монстрам определенный ущерб, однако всё равно быстро расплавится, как мороженое в жаркий летний день.

«И тогда задание будет провалено»

Задание, ограниченное четырьмя днями!

И семь часов уже было потрачено на то, чтобы добраться сюда, поскольку проворной нежить уж никак нельзя было назвать.

А если они сейчас бросят все имеющиеся высокоуровневые войска в бой, то за оставшееся время попросту не успеют набрать столько же мертвецов подходящего качества.

«Значит, шанс есть только один»

Виид стоял в глубокой задумчивости, глядя в тыл вражеских позиций. Ему необходимо было подобрать самую подходящую и дотошную стратегию.

– Вам не кажется, что это задание слишком тяжелое?

– Нам точно по заданию нужно уничтожить их? Это совершенно невозможно.

– С нашей нежитью мы ничего не сделаем. Может, это задание могут пройти лишь очень

высокоуровневые игроки? Застрясть на таком месте...

– Может быть, мы должны были раньше убить всех этих монстров, до того как они соберутся здесь? Вспомните, когда монстры убегали от нас в каньоне – разве сейчас они не сюда пришли?

Некроманты не могли разобраться что же им делать. Они были в настоящей панике.

Вскоре, туда где стоял Виид и Марей, подошла Хэриан.

В последний раз именно от него она услышала грандиозный план, так что решила и сейчас подойти за советом.

Тем временем Виид бормотал, уйдя глубоко в себя:

– Трофеи... Кожа не так уж и хороша... Вот если кто-то забыл в монастыре сокровища...

Такое чувство, будто он был заперт внутри себя!

– Возможно, Вы подумаете о том, как пройти это задание?

– Предположительные тенденции монстров... Возможность захоронения золота, серебра и сокровищ... Но, сокровища, безусловно...

К ожидающей ответа на свой вопрос Хэриан подошли Отем и Дженна. Они тоже рассматривали Вииду как великого игрока.

Трудно было не признать в нем великого воина, который прошел весь этот путь без поддержки магии, а с помощью одного лишь своего меча.

Кроме того, сила подчиненной ему нежити тоже была исключительно высока.

Следующие 10 минут прошли в ожидании, пока Виид пальцем писал на земле какие-то цифры и слова.

[Кожа, очень грубая и с дефектами, так что +1,750]

[Трофеи и другие предметы. Не имеют отношения к заданию, отдать на реализацию Манауэ-ниму]

[Монастырь, информации о последнем божественном оружии Империи Нифльхейм недостаточно]

– Принятие решения отложено.

Дженне, Отему и Марею было сложно понять этот шифр, связанный с монстрами и какой-то кожей.

Хэриан терпела, терпела и наконец не выдержала:

– Что, правда нет ни одного способа пройти это задание?

Виид, внимательно смотрящий на свои записи, поднял взгляд:

– А?

- Разве Вы не пытались придумать решение для этого задания?
- Нет, я вычислял кое-что другое.
- Ах...

Поняв, что она ждала слишком многого от не относящихся к делу действий Виида, она быстро сделала два шага назад.

Она была подавлена, не ожидая такого странного поведения от Виида.

- Ху-ху, кое-кто надеется, что он вновь выдаст что-то гениальное... Сплошная трата времени.

Дженна и Отем уже хотели вернуться к другим некромантам. Вернувшись назад, им всё равно непросто будет найти какое-то подходящее решение, но коллективными стараниями всё-таки, возможно, и получилось бы чего-то добиться. Кроме того, сейчас они находились в таком положении, когда принятие решения не терпело отлагательств.

Но Виид ответил, как будто ни в чем ни бывало:

- Мы просто должно избить всех монстров в монастыре.
- Да, но как?
- Способов много.

Виид не считал необходимым тратить свои усилия, думая о монстрах. Он сразу принял все необходимые решения и теперь оценивал предполагаемые результаты охоты.

Он прикинул примерное количество монстров внутри и их приблизительные уровни, начертил грубую схему монастыря и даже принял во внимание местонахождение потенциально скрытых сокровищ!

«Поскольку монастырь просто кипит от божественной силы, там наверняка что-то есть. Вероятность того, что оно в подвале – очень высока»

Поскольку внутри могло быть сокровище чрезвычайно высокой стоимости, Виид всерьез о нем задумался.

Некроманты передали Вииду свои полномочия по управлению нежитью.

- Пожалуйста, просто иди.
- Просто прогуляться?

Это произошло потому, что нежить не хотела слушать некромантов.

- Вперед.
- Да, господин.
- Для Рыцаря Смерти честь следовать приказам командующего-нима.

Команды Вида нежить исполняла безукоризненно.

Отчасти так было потому, что он был высокоранговым Рыцарем Смерти, однако его абсурдно высокое Лидерство и предметы тоже оказывали свое влияние.

Было много случаев, когда он понес ущерб и настрадался в масштабных сражениях, но в конце концов Вид всегда побеждал и даже получил титул Великого Командира Нежити.

А когда он был личем и убил Кубичую в Джиголасе, то получил титул Бессмертного Воина.

Потому нежить следовала за Видом и верила в него, даже если это означало гибель.

Таким образом, мертвецы, поддерживаемые с помощью маны некромантов, двигались в соответствии с приказами Вида.

- Все в атаку! Только вперед! - громко закричал Вид.

Скелеты и Дуллаханы побежали к монастырю, словно единое целое.

Крупное наступление 110 тысяч мертвецов!

- Куууак!

- Слишком жарко, слишком жарко!

Под воздействием божественной силы скелеты загорались и падали навзничь, но даже несмотря на это, оставшиеся продолжали бежать в атаку, переступая через остатки своих павших собратьев.

Темную ночь озарили тысячи бегущих и упавших факелов.

Это выглядело так, словно нежить прокладывает огненный путь к стенам монастыря, от чего даже некроманты испытывали настоящее благоговение.

- Давайте поможем им! Костяная Стена!

- Темный Ворон!

Некроманты как могли поддерживали нежить, вызывая костяные стены и растения, питающиеся тьмой. Наступая на них, скелеты и Дуллаханы получали возможность прожить немного дольше. Конечно, это продолжалось недолго и они всё равно сгорали под действием божественной силы, поднимающейся из-под земли, однако новая нежить использовала павшую в качестве своеобразного трамплина.

В невероятных муках армия нежити продолжала стойко двигаться, принимая на себя урон. План Вида состоял в том, чтобы пройти по нежити и сразиться в финальной битве с монстрами.

Положение главнокомандующего армии нежити было тяжелым бременем. И, как правило, сложные задачи разбивались между игроками на более мелкие, но конкретно в этом случае такое решение было самым правильным.

Если нежить сумеет сблизиться с монстрами, то некроманты получат возможность использовать проклятия и Взрывы Трупов.

Потоки божественной силы, вырывающейся из-под земли случайным образом наносили нежити огромный урон, однако мобилизованные мертвецы просто продолжали шагать по трупам. В этом и заключался весь план.

- Это невозможно.

Некоторые некроманты были не согласны с планом Виида и не поддерживали нежить защитными заклинаниями. Однако как только в сражение вступили Отем, Дженна и Хэриан, все остальные тут же последовали за ними.

Но теперь, когда нежить начала пересекать равнины и стала нести большие потери, они вновь начали протестовать.

- Еще не слишком поздно остановиться и найти другой способ.

- Я вам с самого начала говорил, что это безрассудный план. Если даже они смогут попасть в монастырь, то как они собираются сражаться с монстрами? Мы хорошо знаем, насколько они сильны. Нам прямо сейчас нужно отменить этот идиотский план.

Даже те игроки, которые согласились с планом Виида, уже начали сомневаться в своих силах. И эти сомнения были вполне оправданы, поскольку на их глазах тысячи скелетов сгорали заживо.

Абсолютной правдой было и то, что шанс на успех был невелик.

Однако если бы они прямо сейчас прекратили наступление или отступили, то задание неминуемо закончилось бы полным провалом.

Свои мысли им нужно было озвучивать до того, как начать штурм, поскольку сейчас уже было слишком поздно. На текущий момент они потратили уже более половины нежити!

Когда некоторые некроманты начали протестовать, к ним присоединилась и нежить.

- Если мы пойдем вперед - то будем уничтожены.

- Я не хочу вот так сгореть!

Поскольку большая часть Армии Мертвых исчезла благодаря божественной силе, возникла ситуация, при которой оставшаяся нежить пыталась противиться приказу Виида.

Некромантам нужно было продолжать посылать нежить вперед. Если бы они остановились хоть на мгновение - то все предыдущие потери оказались бы напрасными.

Но вот, летящий верхом на горгулье, Виид поднял свой легендарный ржавый меч.

А затем открыл свою челюсть.

Запах... Какой-то запах.

Не деться от него никуда.

Даже когда я пою - от него болит голова.

- ...?

Даже без намека на ритм и с ужасной рифмой, эта песня, казалось, состоит просто из набора слов.

Но слегка охрипший голос Рыцаря Смерти разнесся по всем Равнинам Натальи.

Дженна, которая в этот момент была занята произнесением какого-то заклинания, обернулась в сторону источника звука.

– Человек, который поет такую песню...

Хэриан, Отем, Бохрам, Грузед, Варенна и другие высокоуровневые некроманты тоже приостановили свои дела и перевели взгляд на то место, где парил Виид.

Эту песню они никогда прежде не слышали.

К тому же не было ни одного способа, позволяющего сочинить настолько же безрассудную песню.

Но зато они знали того, кто стал бы петь в бою подобную песню.

Мне не нужно мыть лицо,

Да и ноги тоже.

Рыцарь Смерти – вот я кто

Этой ночью темной.

– Бог Войны...

– Это же Виид!

У них были кое-какие подозрения, поскольку он один, взяв боевой класс, так сильно выделялся среди остальных.

Но никто не смог бы скопировать его умение напевать настолько бессмысленные и нелепые песни.

Даже старые игроки Версальского Континента знали Вииду, ночами просиживая перед экранами, с трепетом наблюдая за его приключениями.

И теперь всё встало на свои места.

– Виид с нами...

– Задействовать магию! Вторгнуться в монастырь и убить всех монстров! – словно на автомате закричали некроманты.

Марей же просто продолжал слушать песню Вииду.

Он достал арфу, сделанную гномами и под стать песни Вииду начал импровизировать.

«А это сложнее, чем даже сочинить что-то новое»

Лучший бард континента организовал Вииду музыкальное сопровождение.

Кю-ху-ху, кю-ху-ху.

Рост цен на дыни на слуху.

Земляника дорожает,

Мандарины тоже.

На ночь много кушать нам, друзья, негоже.

Нежить начала подпевать.

Нежить моя лучшая.

Тебе есть не надо!

Ты не устаеть, ну ка марш вперёд!

Как только Виид закончил песню, он вынул рог.

Объявляющий Победу Рог Тиерезиса.

Уникальный предмет, который способен раскрывать невероятные способности в солдатах.

Это было настоящее сокровище, которое могло прославить его владельца лишь благодаря факту обладания им.

Виид поднёс рог ко рту и со всей силы протрубил.

Тууууууууууууууу!

- Боевой Дух нежити увеличился.

Нежить жаждет победы.

Все физические показатели увеличатся на 120%.

С противниками будут случаться плохие вещи.

- В атаку! - добавил Виид Рёвом Льва и восставшие мертвецы в унисон ринулись к монастырю. Даже те, кто был на последнем издыхании от негативного воздействия божественной силы, вскочили и бросились вперед.

Хоть нежить и была ослаблена божественной магией, но сейчас она действовала за пределами

своих возможностей.

Потери среди скелетов были просто неисчислимы, но с каждой секундой Армия Мертвых приближалась к монастырю всё ближе и ближе.

Жестокие и яростные скелеты перепрыгивали через головы своих союзников, чтобы как можно быстрее добраться до цели.

- Пора запускать Рыцарей Смерти.

За Виидом, парящим на своей костяной горгулье, выстроились другие всадники. А на земле, менее высокоранговые Рыцари Смерти, пребывающие под руководством других некромантов, призвали своих собственных питомцев.

- Вызываю Фантомную Лошадь!

Несмотря на вездесущую божественную силу на Равнинах Натальи, нежить полностью покрыла собой всю землю.

Низкоранговая нежить стала своего рода щитом, так что Виид мог уворачиваться от поднимающихся ввысь потоков энергии.

- Погнали! - скомандовал Виид и повел на монастырь своих Рыцарей Смерти.

Примерно в это же время нежить добралась до его стен в трех разных местах и вступила в бой с обороняющимися монстрами. Поскольку у мертвецов оставалось совсем мало Здоровья, они погибали чуть ли не с первых же контратак.

«Они такие слабые»

Как Виид и ожидал, монстры были далеко не просты. Хоть их было не так много, как нежити, но каждый из них был напитан божественной силой.

Кратность была такова, что на одного монстра приходилось примерно 3-4 единицы нежити.

- Давай спустимся на землю.

Верхом на своей горгулье Виид залетел на территорию монастыря.

Он видел, как на земле формируются и собираются в кучу яркие огни. Собравшись воедино, толстый столб божественной силы пронзил небо, сбив при этом несколько Рыцарей Смерти. Однако же, большинство наездников успешно увернулось и приземлилось внутри монастыря.

- Вы прибыли в Монастырь Эль-Вэнс.

Из-за обилия божественной силы, Ваши физические способности уменьшились на 45%.

Вы теряете 300 единиц здоровья в секунду.

Нежити было довольно непросто вести какие-либо действия в церквях и храмах. Так что и в этом монастыре даже Рыцари Смерти не смогли бы долго продержаться.

К Вииду устремилось бесконечное количество монстров.

- Это нежить. Упокоить её.

- Убить Рыцаря Смерти, который командует мёртвыми!

Здесь монстры обладали способностью рационального мышления и в первую очередь нацелились на Вииду. Естественно, они не смогли бы устранить его без потерь, но в случае успеха – остальная нежить оказалась бы дезориентированной.

Подобное, хоть и в меньшей степени, наблюдалось и среди людей, и среди эльфов, но вот потеря командира для нежити приводила к безвыходной ситуации!

А вот оркам было абсолютно всё равно, живой их командир, или уже убит. У них был один закон – командир тот, кто громче крикнет и будет в состоянии сжимать свою глефу.

- Хераимское Фехтование!

Виид активировал атакующий навык и рубанул монстров. Текущее значение Хераимского Фехтования повысилось, так что сейчас он мог нанести уже 13 ударов подряд, каждый последующий из которых повышал Силу, Ловкость или разрушительную мощь атаки.

Поскольку он еще был далек от уровня мастера этой техники, она продолжала стабильно расти.

Подчиненные Рыцари Смерти тоже сражались возле Вииду, охраняя его.

- Вау... Он и правда удивителен. Хоть он и Виид, но разве можно вот так взять, и прыгнуть в место, кишашее монстрами?

- Я сомневался в нем ровно до тех пор, пока он не полетел на своей горгулье прямо туда. Разве ему не дорога жизнь?

Некроманты были глубоко впечатлены храбрыми действиями Вииду.

Главкомандующий лично прыгнул в самое сердце лагеря противника, чтобы добиться победы!

«Как и говорилось в слухах»

«В этом бою действительно есть шанс на победу»

Виид возродил надежду и мужество в сердцах некромантов, которые принялись подлечивать уцелевшую нежить и помогать ей заклинаниями.

- Путь относительно безопасен, так что давайте тоже будем продвигаться вперед.

Земля была покрыта трупами павшей нежити.

Божественная сила не могла подняться вверх, пока полностью не расплавит остатки нежити. Так что некроманты, шагая по спинам зомби и упырей, подошли к монастырю достаточно близко для того, чтобы достать монстров своей магией.

– В атаку!

Продолжая вести тяжелую охоту, Виид осмотрелся. Сейчас он находился во внутренней части монастыря и вместе со своими бесстрашными Рыцарями Смерти не давал и шанса монстрам стать более активными.

Однако вместо того, чтобы геройски сражаться на передней линии, он окружил себя нежитью и выжидал позади своего шанса!

– Я уверен, что где-то здесь наверняка спрятаны несметные сокровища.

В самое пекло его привело ничто иное, как тяга к трофеям.

Если бы он пришел сюда по окончании сражения, то ему бы пришлось делиться добычей. Но эта необходимость отпадала, если он заберет всё тайком от других!

Так что сейчас у него был единственный шанс на то, чтобы обыскать монастырь.

Фу-дух!

Прямо перед ним внезапно собрался сгусток божественной силы и ударил в то место, где располагались некроманты и скелеты-маги.

Оценив местность и развернув наступление, некроманты уже успели слегка продвинуться по Равнинам Натальи.

– Оно должно быть где-то здесь. Нужно искать завалы или лестницы, ведущие вниз.

Даже Вииду было непросто искать сокровище в абсолютно неизвестном месте среди кучи обломков. К тому же ему постоянно приходилось отбивать атаки монстров.

– Вырезать их всех! – отдал приказ Виид своим Рыцарям Смерти, подняв при этом их Боевой Дух.

– Командир приказал!

– Смерть монстрам!

Сейчас у Вииды был боевой класс, связанный с профессией Рыцаря Смерти. Даже учитывая то, что его подчиненные обладали таким-же классом, им было отнюдь не легко противостоять подавляющему количеству противников.

А поскольку весь его отряд состоял исключительно из нежити, то даже Рыцари Смерти не могли рассчитывать на победу под непрерывным действием божественной силы, и в результате начали сдавать позиции.

Здоровье Виида тоже падало пугающе быстро.

– Должна быть причина, почему в этом старом и заброшенном монастыре осталось столько божественной энергии.

Если бы у Виида не было ощущения, что тут полно сокровищ, он бы не начал такую безрассудную битву.

«Думаю, у меня нет выбора», – подумал он и вытащил одну из своих скульптур.

Эта скульптура была не Превосходной, не Шедевром и не Выдающимся Произведением.

Сделанная из древесины, эта скульптура изображала шторм, на который он наткнулся, когда возвращался из Джиголаса на корабле.

– Грозовые Темные Тучи.

Скульптура вырезана из сломанной корабельной мачты и винной бочки, хранившейся на корабле-призраке.

Она состоит из двух деревянных досок, представляющих собой небо и землю, между которыми бушуют вихри и бьют молнии.

Из-за ограниченности материала, скульптуре не достает художественной ценности.

Кроме того, она до сих пор источает резкий запах вина.

Художественная ценность: 49.

Она совершенно не годилась для продажи. Но Виид бережно хранил её, ожидая, что когда-нибудь она сослужит ему службу.

– И этот день пришел.

Виид решил немедленно задействовать свою секретную скульптурную технику.

– 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.

Несмотря на то, что вокруг осталось еще много монстров, Виид отбросил в сторону меч, а сам лег на землю.

- Рыцари Смерти, избавьтесь от своих мечей и ложитесь!

Но его подчиненные не выполнили приказ, охваченные пылом сражения.

Виид скомандовал еще раз:

- Выбросить свои мечи и защищаться деревянными щитами.

Рыцари Смерти отбросили свои мечи и подняли вверх простенькие деревянные щиты.

Они были насквозь прогнутые, в трещинах и никто не решился бы сказать наверняка, смогут ли они вообще служить в качестве щитов. Но это всё равно было лучше, чем ничего.

Принимая безответные атаки монстров уже более десяти секунд, Виид слегка приподнял голову.

- Неужели навык провалился?

Ваяние Великого Природного Бедствия сильно зависит от Близости к природе, но возможно у Вииды было просто мало текущего значения, а потому оно и не сработало.

Но в то время, пока Виид в замешательстве посматривал на небо, его деревянная скульптура, использованная для умения, рассыпалась на мелкие песчинки и будто бы растеклась по земле.

– Аргх! Убить Рыцарей Смерти!

Разъяренные монстры орудовали своими топорами против подчиненных Виида.

Дыыыыыыдж!

Внезапно в монстров ударила молния! Последствием этой неожиданной атаки стало шесть их обугленных трупов.

На Виида нахлынуло огромное разочарование, ведь он ожидал чего-то намного большего.

– Возможно, для этого навыка я должен использовать Шедевр или Выдающееся Произведение.

Хоть это и была секретная скульптурная техника, но толку с неё оказалось немного.

Сила удара едва превосходила обычное магическое заклинание.

Даже если Ваяние Великого Природного Бедствия и не стало бы чем-то, что способно изменить ситуацию на поле боя, Виид подумал, что лишь зря столько вытерпел для того, чтобы обучиться этому навыку.

Но в это самое время, неожиданно для всех, с неба пропали звезды. Темные тучи полностью укрыли небосвод, а спустя всего пару секунд раздался оглушительный гром.

Таа-дааааааааам!

У Виида инстинктивно пробежали мурашки по коже.

– Ага, значит ему просто было нужно немного времени.

Виид поспешно спрятался в самой глубокой яме, которую смог найти.

Глава 9: Нападение Гильдии Гермес.

В землю ударила еще одна молния.

Баа-даааааааам!

Дыыыыынь! Дуу! Дуу! Дуу! Ду-дууу!

Там, где клубились чёрные тучи, удары молний, казалось, вычищали землю своими острыми когтями. Своими мощными ударами они разрушали здания, убивали монстров и в клочья разрывали деревья.

Таааук!

Куаа!

Некроманты видели чёрные, как смоль, тучи, собравшиеся над монастырем, и вылетающие из них молнии, каждый удар которых вспахивал землю ударами невероятной силы. Каждая вспышка была настолько яркая, что у некромантов даже слепило глаза, а услышав звук грома, они в полной мере могли ощутить подавляющую силу буйства природы.

– Невероятно. Это что, Виид применил какое-то атакующее заклинание?

– Его мощь превосходит любую широкомасштабную магию... Должно быть там умирает немало монстров.

Как и предполагали некроманты, монстры в монастыре несли огромные потери. Мечи, которые они держали в руках, были для молний превосходными магнитами. Они погибали от одного единственного прямого попадания, а в некоторых случаях, когда молния была заряжена сверхсильно, то остаточное электричество расходилось вокруг и наносило урон Здоровью всех ближайших монстров.

Обычно, к такому могла привести лишь исключительно мощная продвинутая магия, наблюдение за действием которой для магов было настоящим удовольствием. Но Виид не был магом и не мог позволить себе такую роскошь.

«Я должен выжить»

Хриааась!

Как только Виид услышал, как неподалеку в землю ударила молния, то обеими руками начал закапываться глубже в землю, чтобы не попасть под следующий удар. Бесконечный инстинкт самосохранения! Он копал быстрее собаки, пытавшейся отрыть кости, которые она спрятала несколько дней назад!

Он и подумать не мог, что удары молний могут быть такими сильными. словно сама природа пыталась доказать, что значит мощь великого природного бедствия.

Отовсюду раздавались предсмертные вскрики умирающих монстров!

Будто сами небеса разверзлись, заполнив всё окружающее пространство звуками взрывов и ударов.

Эффекты монастыря и без того каждую секунду сокращали Здоровье нежити, а поскольку Виид в любой момент тоже могла ударить молния, не было никакой гарантии, что сегодняшний день он сумеет благополучно пережить.

Ваяние Великого Природного Бедствия представляло из себя настоящее оружие массового поражения, эффект которого превышал все ожидания в несколько раз.

Единственная проблема этой техники заключалась в том, что Вииду тоже нужно было пройти через всё это.

– А ведь Виид сейчас там сражается.

– Не каждому дано называться Богом Войны.

- Зачем он вообще полез в это пекло?

Некроманты, восхищенные подвигом Виида, подняли вверх большие пальцы по направлению к монастырю. В их головах крутилась картина, где Бог Войны мужественно уничтожает монстров одного за одним, окруженный бьющими в землю разрядами молний.

- Да уж, эта сцена даже круче, чем в кино.

- Давайте тоже поднапряжемся!

Некроманты подошли к монастырю поближе и начали произносить поддерживающие заклинания, направленные на нежить. К счастью, спустя три минуты удары молний прекратились, но для тех, кто испытал это непосредственно, время тянулось бесконечно долго.

Большинство монстров должны были противостоять грозе лишь своими голыми телами. Она не просто забрала жизнь многих монстров и частично шокировала других, но и, что важнее, сильно снизила их Боевой Дух.

- Хух... Неужели закончилось?

Звуки стихли и Виид решил высунуть голову из своей ямы. Сейчас он как нельзя больше напоминал собой крота, который забился в свою нору в желании выжить.

Джжж...

Даааан!

Лишь только он услышал какой-то подозрительный звук, он тотчас же накрыл голову плащом и занырнул обратно в яму. Молнии ещё били, хоть и реже.

Спустя несколько глубоких вздохов, ситуация окончательно успокоилась и только тогда Виид решил выкарабкаться из своего укрытия.

- А умерло немало!

Повсюду валялись трупы монстров. К несчастью, Рыцари Смерти тоже потеряли четверть от своего состава под ударами молний, а пока Виид прятался, они продолжали сражаться с монстрами.

Однако Ваяние Великого Природного Бедствия на этом ещё не закончилось. Вдалеке от Виида сформировался вихрь, пожирающий и разбрасывающий монстров с нежитью по Равнинам Натальи. Виид вскочил на свою горгулью, намереваясь улететь подальше, но вихрь изменил свой курс, а затем, пройдя мимо монастыря, и вовсе исчез.

- Закончилось действие навыка Ваяние Великого Природного Бедствия.

Вызвав бедствие против монстров, Ваша Слава увеличилась на 3,459.

В связи с уничтожением строений заброшенного монастыря, Ваша Вера уменьшилась на 25.

- Вы получили титул «Скульптор, Управляющий Бедствиями».

Удача уменьшилась на 10.

Виид мог прославиться просто благодаря использованию Ваяния Великого Природного Бедствия. Конечно, в плохом смысле этого слова!

- Сейчас же садитесь на своих горгулий и отступайте!

Сам по себе Виид мог продержаться дольше, но вот состояние Рыцарей Смерти оставляло желать лучшего. Они долго сражались с высокоуровневыми монстрами, но Ваяние Великого Природного Бедствия оказалось за гранью их возможностей, а потому сейчас им лучше всего было отступить.

Восстановив силы при помощи некромантов, вскоре они снова пошли в атаку на монастырь. К тому моменту за его стенами уже вовсю кипело сражение подошедшей нежити. Монстры и мертвецы сцепились в ожесточенном сражении, причем последние несли постоянные потери от воздействия божественной силы.

Если взглянуть на монастырь со стороны – то сражение, казалось, охватило его целиком и полностью. Настоящее столпотворение, в котором монстры и нежить перемешались между собой.

- Скелет-воин разрушил алтарь Монастыря Эль-Вэнс.

Скелета-воина, который разгромил алтарь своим топором, моментально уничтожила яркая синяя вспышка. Но вместе с тем ослабла и божественная сила.

- Уничтожить всё! – орали Рыцари Смерти, мотивируя остальную нежить.

После нанесения монастырю ущерба, у Виида упала характеристика Веры, но он всё равно должен был рискнуть.

- Божественная сила Монастыря Эль-Вэнс ослабла.

Ежесекундная потеря Здоровья уменьшена.

В настоящее время нежить всё-ещё не может использовать свои навыки.

К некромантам начали возвращаться их магические способности.

- Разорвать в клочья всех монстров!

Виид впереди сражался с монстрами, а подоспевшие некроманты находились чуть позади и были заняты превращением трупов в нежить. По мере того как божественная сила, защищавшая монастырь, слабела, силы нежити пугающе увеличивались. Рыцари Смерти также восстановили свою боевую мощь, так что монстры, вместо того, чтобы продолжать сражаться, решили просто убежать. Они посчитали, что больше не смогут удерживать монастырь от вторжения Армии Мертвых.

- Догнать их!

Наибольшие достижения можно было получить именно преследуя своего противника. Вот и Виид гнался вслед за убегающими монстрами по Равнинам Натальи, планомерно уменьшая их численность. Это приносило ему немало очков опыта.

Дзынь!

- Все монстры на Равнинах Натальи были уничтожены.

Все монстры, тревожащие Бессмертный Легион, исчезли.

Монастырь Эль-Вэнс был бельмом на глазу у нежити, так что Рыцарь Смерти, добившийся его падения, заслуживает большой награды.

Теперь Вы можете навестить Бэрекена Деморфа и претендовать на получение окончательного повышения в ранге.

- Слава увеличилась на 2,937.

Вы станете известны как новый лидер среди нежити в Бессмертном Легионе.

- Сила нежити увеличилась на 64.

- Лидерство увеличилось на 25.

- Боевой Дух и Харизма увеличились на 12.

- Вы получили новый уровень.

- Вы получили новый уровень.

По факту, на Равнины Натальи пришло более ста десяти тысяч нежити, которым противостояло лишь четырнадцать тысяч монстров. Но даже учитывая такое огромное препятствие, как божественная сила, нежити удалось победить в этом бою.

- Ну вот, теперь я могу встретиться с Бэрекенем, - глубоко вздохнул Виид.

Он вплотную приблизился к своей первоначальной цели - встречи с Бэрекенем. Ведь в это самое время его Мора стала мишенью Бессмертного Легиона, теряя при этом очки общественного порядка, производства, сельского хозяйства и даже уровня рождаемости.

Бэрекен представлял собой угрозу для всего Северного Континента, поскольку в будущем в любой момент мог восстановить свою былую силу. Именно поэтому причиной, по которой Виид так старательно проходил все эти задания и повышал свой ранг в Бессмертном Легионе, - была возможность встретиться с Бэрекенем и окончательно упокоить его.

Вся его работа представляла собой подготовку к восстанию!

Затем он послушал, о чем болтают остальные некроманты.

– Наконец-то я смогу выучить более мощные проклятия.

– А мне удалось новое заклинание призыва нежити... Орбо, а у тебя что?

– Я получил Трупную Мантию.

Награды игроков отличались в зависимости от их достижений за время сражения. Но никто из них так и не получил приглашение от самого Бэрекена.

Марей и Виид находились внутри монастыря.

– Ну что, давай выйдем и устроим праздничную вечеринку в честь победы?

Это место до сих пор оставалось не самым хорошим для нежити, поскольку часть божественной силы всё ещё продолжала литься из-под земли. Рыцари Смерти уже сидели на горгульях, ожидая приказа к отступлению.

«Я должен найти сокровища...»

С острым чувством сожаления, Вииду пришлось покинуть монастырь вместе с остальной нежитью. Именно он привел Армию Мертвых к победе и сейчас возвращался к некромантам.

– Да здравствует Бог Войны!

– Виид-ним, спасибо, что помогли нам так быстро закончить это задание.

Игроки перекрикивали друг друга, пытаясь поблагодарить его. Сейчас, по окончании битвы, им казалось, что сражение выдалось достаточно легким, но все они знали, что без командования Виида их шансы на победу были практически нулевыми.

Взять монастырь силой было отнюдь не легко, и если бы монстры оказались чуть более стойкими, то вся нежить была бы уничтожена божественной силой.

Тем не менее, Виид проник в монастырь со своими Рыцарями Смерти и переключил на себя внимание защитников, выиграв для нежити время. Если бы штурм монастыря затянулся еще хотя бы на один час, нежити ни по чем не удалось бы взять его.

В конце концов, Армия Мертвых сумела выиграть битву против времени.

Некроманты хорошо это понимали, а потому были благодарны Вииду за его безрассудную решительность, благодаря которой он сумел довести задание до конца.

Но Виид не ценил пустые слова благодарности.

– Я не так уж и много сделал.

На день рождения или выпускной, как правило, дарят подарки. И сейчас Виид был расстроен тем, что за всё, что он сделал для них, он услышал простое «спасибо», и разочарован в них, поскольку они не знали о таком понятии, как дружеская благодарность в виде подкупа или взяточничества.

«Ну, сам бы с этим я тоже не справился»

Единственное, что утешало Вииду, – так это понимание того, что задание можно было пройти лишь с полной поддержкой некромантов. Помимо Маррея, с которым он в последнее время вместе охотился, Хэриан тоже немало помогла ему, убедив других последовать его плану.

Он справился с заданием, потому что Дженна и Отем полностью поддержали его и приняли непосредственное участие в его плане, так что он не мог просить их о благодарности. Виид внёс наибольший вклад, но всё это было достигнуто лишь благодаря содействию других некромантов.

– Поистине поразительное количество нежити.

Полон привёл своих рыцарей, магов и рейнджеров к месту, находящемуся неподалеку от Равнин Натальи, и приказал им быть наготове. Добраться сюда им было непросто, поскольку повсюду блуждала нежить, видимо, отставшая от основной группы. Однако благодаря четким указаниям Забрина, им удалось максимально приблизиться к центру событий.

– Интересно, смогут ли некроманты победить?

Он с интересом ожидал начала сражения.

Передвижение армии Полон должно было оставаться в тайне, так как сама операция значилась как секретная. Однако через несколько мгновений после начала битвы, Полон получил встревоженный шепот Забрина:

– Бог Войны появился!

Полон пытался прибрать к рукам весь Бессмертный Легион, путем переманивания на сторону Гильдии Гермес других некромантов, однако его первоначальной целью всё равно оставался Виид – человек, известный, как конкурент Бадырея. С этого момента Полон перевел всё общение в чат гильдии, чтобы рейнджеры и маги тоже могли всё слышать.

Полон: – Это точно Виид?

Забрин: – Он спел песню, и некроманты сказали, что это определенно Виид. Кроме того, он был среди неопознанных игроков.

Полон: – Ты уверен в этом?

Забрин: – Он затрубил в рог. Рог Тиерезиса!

Всем было известно, что этот предмет принадлежит именно Вииду. А раз так, все сомнения в его личности отпадали.

«Битва с Виидом»

У Полон от волнения даже затряслись руки. Он был высокоуровневым игроком, занимал серьезный пост в Гильдии Гермес и прошел через сотни боёв, однако никогда не сражался против таких крупных шишек, как Виид.

Чат Гильдии мгновенно загрузился сообщениями от известных её членов, которые проявили

острый интерес к ситуации.

Забрин: – Только что Виид верхом на горгулье залетел внутрь монастыря.

Полон: – Разве ты не говорил, что нежить не может заходить в это место?

Забрин: – Ну... Это чрезвычайно опасное место, но он всё-таки туда зашел.

Полон: – Если так, тогда маги, рейнджеры и рыцари должны быть наготове. Если он выживет и выберется – то им тут же займемся мы.

После этого Полон стал терпеливо ждать дальнейших новостей от Забрина.

Забрин: – Нежити очень непросто ворваться в монастырь. Хуже места для неё, чтобы сражаться, и не придумаешь.

Забрин сообщал в чат Гильдии абсолютно обо всём, что происходило на поле боя. Даже вышестоящие лидеры обратили на него своё внимание. Забрин был настолько занят докладами, что не успевал даже произнести заклинание.

Та-дааааааа!

Когда грянул гром и ударила первая молния, даже то место, где засел Полон и его подразделение, осветилось яркой вспышкой. Он мог себе только представлять, насколько жестокое сражение идёт сейчас в монастыре и у его стен.

«Полезть в такое место с одними только Рыцарями Смерти...»

Даже Виид не был бессмертен. Но Полон надеялся, что Виид не умрёт в этом монастыре.

«Его жизнь должен забрать именно я. Это единственный приемлемый способ выполнить порученную мне миссию»

Он продолжал ждать, пока Забрин не доложил о том, что нежить взяла монастырь. Забрин добавил, что хоть это и было чрезвычайно трудно, но Вииду вновь удалось пройти задание.

Забрин: – Вы можете выдвигаться. Он вышел.

Очень удобно, когда кто-то информирует обо всём, что происходит.

– Выходим, – скомандовал Полон, – Поднять флаг.

Один из его рыцарей поднял флаг Гильдии Гермес, на котором изображалась корона и замок.

Поднятие флага повышало Боевой Дух воинов Империи Хэйвен и, одновременно с этим, давило на врагов с психологической стороны, напоминая им о статусе Гильдии Гермес как сильнейшей на континенте.

– Нежить в зоне досягаемости.

Виид находился немного в стороне от общей группы некромантов, но подразделение Полона уже могло с легкостью достать нежить стрелами и заклинаниями.

– Не дать им время восстановиться! В атаку!

Маги начали делать пассы руками и произносить слова заклинаний.

– Огненный Круг!

В воздухе появились огромные огненные шары, и тотчас же полетели в сторону Армии Мертвых. Эта мощная магия ослепительно сияла и оставляла за собой пепельный след.

– Нас атакуют!

– Здесь маги!

Некроманты закричали от удивления, но уже было поздно. Магическое пламя врезалось в нежить и быстро стало расползаться во все стороны, будто живое.

Рейнджеры тоже не стояли без дела, а быстро натянув тетивы своих луков, приготовились к залпу.

– Огонь!

Фииниух!

Стрелы, словно дождь, обрушились на нежить.

– Кях!

Нежить несла исключительно большие потери. Даже упыри с огромным запасом Здоровья падали с двух попаданий. Стрелы этих лучников были выкованы из серебра, благословлены жрецами, не говоря уже о том, что их вдобавок освятили живой водой. Гильдия Гермес внимательно изучила видео прошлой битвы Виида, где он был в облике лича Шайяра, и пришла сюда во всеоружии.

У нежити даже времени не было, чтобы ответить. Их ряды прямо-таки выкашивали потоки магии и серебряных стрел.

– Ч... Что это? Там другие игроки? Здесь есть кто-то, кроме некромантов?

– У них что, тоже задание в этом месте? А почему тогда они нападают на нас?

– Смотри, флаг Гильдии Гермес. Как вообще они сюда попали...

– Вон там, это же Полон, ведущий Рыцарей Кремы.

Некроманты были в полной растерянности, так как даже предположить не могли, что сюда явится штурмовой отряд Гильдии Гермес и нападёт на них.

– Встать в строй! Поднять деревянные щиты и защищаться!

По команде Виида нежить начала занимать оборонительное построение, однако внезапное нападение Гильдии Гермес всё равно привело к огромным потерям, ведь мертвецы и без того были порядком ослаблены божественной силой монастыря.

Плотно сбившимся скелетам было трудно блокировать стрелы и широкодиапазонные атаки,

так что намного выгоднее было просто отойти назад.

Однако отступление тоже было не вариантом, потому что позади располагалась та область Равнин Натальи, на которых всё ещё действовала божественная сила.

Даже несмотря на реорганизацию нежити под командованием Виида, магия просто-напросто опустошала их. Как ни крути, благодаря внезапному нападению – повреждения были просто колоссальны.

– Рыцари Смерти, садитесь на горгулий, поднимайтесь в воздух и делайте вид, что хотите контратаковать.

Вииду ничего не оставалось, кроме как в спешке принять чрезвычайные меры. Отправленные им Рыцари были элитными воинами, которых и так до полусмерти сожгла божественная сила монастыря, но он вынужден был пожертвовать ими, чтобы дать шанс другой нежити.

Полон, глядя на происходящее, поднял вверх свой меч.

Его тактика заключалась в том, чтобы разнести врага магией и стрелами, а затем добить отрядом конных рыцарей. Он слегка торопился, поскольку очень хотел стать лицом к лицу с Виидом.

– В атаку!

Ду-ду-ду-ду!

Услышав команду, вперед поскакали 200 Рыцарей Кремы. У каждого из них была своя собственная легендарная лошадь, и хоть сейчас они казались не больше зернышка, или даже песчинки, но они приближались с ужасающей скоростью.

– Скелеты и упыри, занять оборонительное построение против рыцарей! Плотнее сомкнуть ряды!

Как только Виид увидел новых врагов, он начал спешно проводить приготовления. Как правило, скелеты выполняли любые приказы, даже если это могло привести к перелому их позвоночника. Но вот несущийся на полной скорости рыцарский отряд у кого угодно мог вызвать панику. Их Боевой Дух падал, так что на формирование хоть какого-то построения требовалось куда больше времени.

Некроманты были зажаты с двух сторон.

– Они продолжают атаковать нас.

– Может, вместо того, чтобы стоять и смотреть, начнем сражаться?

Некроманты приступили к накладыванию проклятий и созданию костяных стен. Однако подобные заклинания были малоэффективны против тяжелых рыцарских доспехов, так что всадники просто пробивали костяные заграждения и продолжали скакать вперед.

Но некроманты не останавливались, вызывая болотистую почву и колючие растения, снижающие скорость рыцарей.

Полон, видя это, громко прокричал:

- У меня нет никаких претензий к некромантам! Мы хотим только Вииду, так что уходите с дороги! Если кто-то попытается помочь ему, то будет иметь дело с Гильдией Гермес!

Смертельное предупреждение от Гильдии Гермес!

Неудобный Гильдии Гермес человек и ногой бы не попал в Королевство Хэйвен, а также не смог бы вступить ни в одну из аффилированных с ней гильдий. Да и в целом, на Центральном Континенте для такого человека не осталось бы ни одного безопасного места.

Гильдия Гермес часто пользовалась услугами целых отрядов убийц, чтобы позаботиться о тех, кто попал в её список, а потому была очень хорошо известна за подобные позорные действия. Зная обо всём этом, некроманты, хоть и колеблясь, но всё-таки опустили руки.

Но Виид лишь слегка улыбнулся.

- Да, жизнь всегда означает одиночество.

Он еще давно предсказал, что Гильдия Гермес будет преследовать его вновь и вновь. Во время бесконечных войн на Центральном Континенте, он основал своё собственное королевство на безопасном севере. И раз они так хорошо подготовились для боя с нежитью, это лишь укрепило его догадки.

Как правило, с ним рядом всегда были его оживленные скульптуры или надежные товарищи. Но сейчас не было ни малейшего шанса, что он раздобудет подкрепление, равное по силам войску Гильдии Гермес.

Будь у противника всего десять магов 350-го уровня и выше, Вииду уже было бы крайне сложно укрыться от их атак. А здесь были не только маги, но еще и рыцари, и рейнджеры!

В противоположность своим противникам, Виид был сам по себе.

Он знал, что если бороться против гигантских могущественных гильдий, то можно запросто попасть в подобную несправедливую ситуацию.

«Но всё же это не хуже, чем рост цен на газ зимой или уменьшение размера порций мороженого при увеличении его стоимости в летний период»

Критикуя прогнившее общество, он вынул свой меч. Сбрав силу в кончики своих пальцев, он крепче сжал меч, глядя на приближающихся, словно ветер, рыцарей.

«Моё тело находится в худшем состоянии»

Несмотря на то, что Живучесть Вииду, как нежити, не уменьшилась, но от его Здоровья оставалась всего треть максимального запаса. Хоть он уже и вышел за территорию монастыря, последствия негативного воздействия божественных сил до сих пор еще не прекратились. На текущий момент все его боевые возможности были снижены примерно на 15%.

Поначалу Виид думал просто запрыгнуть на горгулью и улететь, но тогда он наверняка бы стал целью для всех лучников и магов. Кроме того, у него не было времени на то, чтобы собрать всех Рыцарей Смерти и сформировать вокруг себя плотное защитное кольцо. Но даже если бы у него это получилось – у них всё равно не получилось бы долго продержаться под залпами стрел и заклинаний.

- Вся нежить, слушайте! – громко прокричал Виид, используя Рёв Льва.

Виид говорил медленно, настраивая дыхание на сражение. Рыцари Кремы тем временем были всё ближе и ближе.

500 метров, 400 метров, 300 метров.

При отсутствии вмешательства со стороны некромантов, рыцари сокращали дистанцию со скоростью пули.

- Отменить защитное построение! Построиться в атакующее!

Для того, чтобы остановить вражеский прорыв, одних только упырей, скелетов и зомби явно было мало. Даже если подключить к этому элитную нежить Виида, они не смогли бы противостоять тяжеловооруженным рыцарям.

Таким образом, если не работает защита, нужно идти в атаку, – вот каков был метод Виида!

Если нежить перемешается с рыцарями, мертвецы больше не будут мишенями для магов и лучников.

- Все в атаку!

Вся нежить, за исключением разве что тех, что были совсем позади, пошла прямо на рыцарей. Все они были ранены и прихрамывали, но их число было по истине огромным.

- О, Виид, позор на твоё имя. Если ты думаешь, что сможешь сдержать нас это убогой нежитью, то ты просто смешон! – с досадой выкрикнул Полон.

Лишь воины и солдаты с правильно подобранной амуницией смогли бы выдержать атаку конных рыцарей.

А нежить, с их слабенькой защитой, была бы для них как масло для ножа.

- В бой!

Столкновение рыцарей и нежити!

Скелетов просто снесло, а их кости разбросало по сторонам. Каждый удар копья или меча превращал как минимум одного упыря в серый пепел. У этих рыцарей даже оружие было покрыто серебром, что наносило нежити максимальный урон.

Им хватило ума на то, чтобы использовать против нежити божественную силу, живую воду и серебро. Мертвецы-ветераны, которые старательно растились Виидом и другими некромантами для штурма Монастыря Эль-Вэнс, были беспощадно убиты.

Пока рыцари справлялись с нежитью, Виид двигался.

«Как я и думал – от нежити мало проку»

Невозможно остановить тяжелую конницу полумертвой нежитью. Тем не менее, он должен был попытаться использовать хотя-бы их количество.

Виид смешался с другой нежитью.

В живых оставалось еще около 130 Рыцарей Смерти, призванных другими некромантами и которые не доросли до ранга, позволяющего им летать на горгульях. И вот, когда Дуллаханы и Рыцари Смерти бросились на рыцарей Гильдии Гермес, Виид смешался с ними и атаковал.

– Темная Энергия!

Он использовал один из навыков Рыцарей Смерти, потребляющий ману, но увеличивающий атаку.

– Хераимское Фехтование!

Глядя, как ближайший к нему рыцарь был занят прокалыванием Дуллахана, Виид развернулся к его лошади.

– 1-ая последовательная атака прошла успешно.

Ловкость увеличилась на 20%.

– Игоооооо-гооо!

Как только лошадь была убита, рыцарь рухнул на землю.

В этом и заключалась опасность атаки верхом. Падение с лошади мало того, что приводило к резкому падению Здоровья, так еще и к временному замешательству.

Но поскольку на Вииду тотчас же бросились другие рыцари, намереваясь спасти своего союзника, он не смог закончить начатое и добить упавшего рыцаря.

Следующей его целью был рыцарь, пытавшийся остановить своего коня, чтобы не затоптать лежащего коллегу. Пока обе его руки были заняты: одна сжимала копье, а вторая что есть мочи тянула на себя поводья, Виид подпрыгнул и нанес ему два удара.

Два внезапных последовательных удара!

– Два, три.

– 2-ая последовательная атака прошла успешно.

Сила увеличилась на 40%.

– 3-я последовательная атака прошла успешно.

Ловкость увеличилась на 40%.

Сразу после того, как мощные удары выбили рыцаря из седла, Виид дважды кувыркнулся в воздухе и забрал его лошадь.

– Четыре, пять, шесть!

– 4-ая последовательная атака прошла успешно.

Сила увеличилась на 40%.

– 5-ая последовательная атака прошла успешно.

Вы нанесли удар в шлем противника.

Противник впал в замешательство.

– 6-ая последовательная атака прошла успешно.

Техника «Хераимское Фехтование» не будет потреблять ману в течение 25 секунд.

Вскочив на лошадь, он поскакал туда, где сражались оставшиеся Рыцари Смерти. Они находились под жестким прессингом Рыцарей Крема!

- Он заходит сзади.

- Развернуть лошадей!

- Он преследует нас!

Виид был как пиявка, внимательно отслеживая передвижение рыцарей и нападая на них. Его скорость была намного быстрее, чем у противника, поскольку он, как Рыцарь Смерти, обладал более легкими доспехами. Каждый удар его меча приводил к тому, что рыцари либо падали со своих лошадей, либо умирали.

Подавляющие способности Рыцаря Смерти!

Виид надеялся, что его Рыцари Смерти тоже запрыгнут на лошадей и последуют за ним, но, к сожалению, они были заняты добиванием упавших рыцарей. Поскольку он был сам, у него даже не было времени на то, чтобы открыть рот и выкрикнуть приказ.

- Я ждал этого дня. Я, Инфор, прославолюсь, убив Вас!

Рыцарям Крема ничего не оставалось, кроме как сражаться против Виида вполборота. Поскольку они не вкладывали в удары весь свой вес, атаки получались неполноценными. Чего нельзя было сказать о Вииде, который просто разъезжал вокруг и выкашивал своих врагов. Рыцари ничего не могли противопоставить его жадности!

Инфор тоже был одержим жадностью, а дополнительное волнение привело к тому, что его движения не были достаточно плавными, и Виид избежал удара копьем. Ему не сложно было уворачиваться от колющих ударов, поскольку перед каждым тычком, копьё нужно было отвести назад. Но вот, если бы даже его слегка задело, это могло привести к серьезным травмам, поскольку копы были освящены и покрыты серебром.

Спустя пару секунд убит был и Инфор, выронив после себя относительно приличный щит.

Всё, о чем думал Виид, - исключительно о повышении своих доходов.

Полон: - Ему уже должен быть конец, но он оказывает это раздражающее сопротивление. Развернув часть отряда, мы сможем окружить его и не дать сбежать. Группы 4-6 - оставайтесь на своих местах. С первой по третью - за мной.

Согласно команды Полон, рыцарское подразделение разделилось на две части. Одна осталась сражаться с Виидом, непрерывно атакуя и обороняясь, а другая начала поворачивать в сторону.

Земля была прямо таки устлана нежитью, однако рыцари скакали, словно никаких препятствий и не было. Ловушка постепенно захлопывалась.

Полон, его рыцари и даже некроманты, широко открыв глаза, следили за каждым движением Виида, боясь что-то упустить.

Он был порядком ослаблен божественной силой и получил тяжелые повреждения, но тем не

менее умудрялся сам гоняться за рыцарями и уходить, смешиваясь с другой нежитью.

Виид поднял взгляд к небу. Там, наверху на горгульях еще продолжали летать Рыцари Смерти, но большинство из них уже было сбито непрерывным шквалом магии и стрел. Невозможно было проникнуть сквозь столь плотный заградительный огонь лучников и магов.

«Это совсем нехорошо. С тем, что осталось от нежити... Я даже всех рыцарей не убью»

Виид продолжал преследовать рыцарей и наносить им удары.

– Хераимское Фехтование!

Он сбрасывал рыцарей на землю в лапы нежити, либо убивал прямо в сёдлах.

Пока он с помощью Хераимского Фехтования демонстрировал свою огромную силу, прибыл второй отряд рыцарей.

– Пора умирать, Виид!

Полон проскакал мимо Виида, нанеся ему удар копьем.

Виид заметил атаку в последний момент, и, крутанувшись в сторону, получил косой удар в плечо.

– Вы пострадали от свирепой рыцарской атаки.

Из-за сильного повреждения, прочность Вашей брони снизилась.

Защита уменьшилась на 7%.

Активированное Хераимское Фехтование было отменено.

Поскольку навык был прерван неестественным способом, Вы теряете чувство равновесия на 1,3 секунды.

– Вы получили удар освященным оружием, покрытым серебром.

Атака нанесла в два раза больше урона.

Сила нежити уменьшилась.

В дальнейшем подобные атаки могут вызвать временный паралич.

Глава 10: Великий Король Эваннов.

Рыцари Кремы тоже были здесь.

Виид выхватил меч и принялся блокировать удары, однако от всех атак одновременно защититься он не мог.

- Вам нанесли критический удар.

Благодаря высокой Стойкости, полученный урон был снижен.

- Вам нанесли критический удар.

Благодаря высокой Стойкости, предотвращён эффект замешательства от сильной боли.

- Прочность Вашего меча достигла своего предела и он сломался.

Меч Виيدا сломался под непрерывными ударами рыцарей.

Хоть это и был «Легендарный Ржавый Меч», за которым Виид следил и старательно его ремонтировал, после битвы в монастыре и под яростным натиском рыцарей, он попросту не выдержал и рассыпался.

- Вам нанесли критический удар.

После пяти последовательных критических ударов освященным серебряным оружием, его Стойкость тоже достигла своего предела, что привело у параличу во всём теле.

А следующие три удара сбили его Здоровье практически под ноль, и Виид повалился на землю. Падение со скачущей лошади вызывало тяжелые повреждения даже для Рыцаря Смерти с относительно легкими доспехами.

- Ваша жизнь под угрозой.

Ваш партнер делится с Вами своим Здоровьем.

- Союз разделяет Вашу агонию.

Максимальный запас Здоровья увеличился до 114,290.

Вы можете использовать навыки берсерка на 70% от их эффективности.

Вы можете использовать навык 8-го среднего уровня «Танец Безумного Воина».

Вы можете использовать технику 4-го среднего уровня «Владение Мечом Берсерка».

Вы можете использовать навык 6-го среднего уровня «Фехтование Смертельного Палача».

Активирован оборонительный навык 7-го среднего уровня «Боевая Выносливость». Во время сражения он предотвращает получение травм и резкое падение Здоровья.

Получив немного здоровья от Союн, Виид едва смог встать.

- Танец Безумного Воина и Владение Мечом Берсерка...

У него не было времени проверить каждую ветку навыков берсерка и уж тем более прочесть их подробное описание. Всё, что он мог сделать в текущей ситуации – лишь посмотреть, как они будут работать. Он много времени провел, охотясь вместе с Союн, но она не так уж и часто применяла свои техники.

- Жить или умереть.

- Вы экипировали Меч Мстительного Призрака Рыцаря.

Поспешно вооружившись мечом, Виид активировал навык, развернувшись в сторону приближающихся рыцарей.

- Танец Безумного Воина!

Каждый раз, когда он блокировал их удары, он отскакивал на несколько метров, оставляя перед собой кроваво-красный след из маны.

- Умри!

Из-за низкого Здоровья от ударов рыцарей он слегка спотыкался и продолжал терять жизнь.

«Я уже видел эту технику раньше»

Этот навык Союн использовала против Кубичуи, Великого Воина Хаоса. Тогда всё произошло за доли секунды, но он связал Кубичую и даже подверг опасности Вииду.

Когда эти кроваво-красные дорожки из маны разошлись во все стороны, они сформировали специальный символ, который сконцентрировал в себе огромную энергию, а затем выплеснул её наружу.

- Танец Безумного Воина начат.

Затем произошёл большой взрыв, который словно вывернул землю наизнанку.

Рыцари Смерти поднимали свои атакующие способности во время боя при помощи темной энергии, а их навыки в основном зависели от показателей Боевого Духа. Даже Хераимское Фехтование не потребляло особо много маны. Но Танец Безумного Воина оказался просто невероятной атакой, которая за раз съела 70% всей неиспользованной маны Виида.

- Погибло 6 Рыцарей Кремы.

Ваша Слава увеличилась на 469.

- Вы получили немного опыта.

Доспехи рыцарей не могли противостоять могучему выплеску энергии. Даже Виид слегка отбросило ударной волной навыка, но он тут же вскочил на землю и побежал. Повсюду лежали ошеломленные враги, так что ему нельзя было терять этот шанс.

«Так, значит, Владение Мечом Берсерка включает в себя несколько навыков, и первый из них – Печать Узника»

Пробегая сквозь облако пыли, он увидел рыцаря, упавшего со своей лошади под действием Танца Безумного Воина. Виид взмахнул мечом, метя в его жизненно важную точку на шее.

- Цель подвергнута действию Печати Узника.

До тех пор, пока цель не умрет, или не получит лечение от жрецов, Печать не будет снята.

Ваш противник будет истекать кровью и терять 160 единиц Здоровья в секунду.

Восемь рыцарей подверглось удару с Печатью Узника. Виид сумел поразить каждого из них в четыре жизненно важных точки.

«Второй навык... Меч Боевого Духа»

Меч Боевого Духа увеличивал атакующие способности игрока прямо пропорционально полученному им урону.

Атакуя рыцарей, Виид активировал еще и третий навык – Убойный Меч. Этот навык можно было бы использовать лишь тогда, когда жизнь игрока оказывалась на очень низком уровне.

Активация этого отчаянного навыка владения мечом означала только одно – вскоре умрёт либо сам игрок, либо его враг. Жертвуя абсолютно всей защитой, берсерк получал прирост урона в геометрической прогрессии.

Видя чрезвычайную активность Виида против рыцарей, Полон и его подчиненные были очень озадачены. От тех серьезных повреждений он должен был давно умереть, но каким-то образом продолжал сопротивляться до конца.

«Сколько же у него Здоровья?»

«Его движения и навыки немного изменились»

Хоть это и было фактом, но они никак не могли поверить, что показатели сопротивления и атаки Виида существенно выросли по сравнению с началом боя.

Полон планировал вызвать его на дуэль. Загнать в тупик, бросить вызов и одержать совершенную победу. Поскольку убийство Виида предполагало получение наивысших почестей, Полон действительно хотел этого.

«Главный приоритет – не дать ему уйти. Я не могу допустить, чтобы у него появилось время оправиться»

Виид подрос в его глазах, поскольку был не только высокоуровневым игроком, в полной мере освоившим свои профессиональные навыки, но и превосходно сражался против более сильного противника. Недаром лидеры Гильдии поручили ему убить Виида, чего бы это не стоило.

«Я не могу дать ему шанс сбежать, и не могу продолжать нести потери»

Полон лично тренировал своих Рыцарей Кремы. Но по мере того, как битва затягивалась, ситуация всё больше осложнялась в связи с потерями и постепенно возрождающейся нежитью.

Полон: – Разрешаю магам и лучникам вести огонь непосредственно по Вииду.

Отдав команду войскам дальнего боя, он решил отвести своих рыцарей назад.

Наступало утро.

Виид заметил, что происходит что-то подозрительное и прижался к Рыцарям Кремы, чтобы предотвратить любую возможность дальней атаки.

Полон: – Просто сделайте это. Даже если будут жертвы – лучше побыстрее убить Вииду и закончить бой.

Заклинания и стрелы, направленные на Вииду, попросту не могли не задеть рыцарей, с которыми он смешался.

«Теперь»

Виид быстро выбил из седла одного из рыцарей, вскочил на его лошадь и ринулся прочь. Глянув напоследок на выражение лиц рыцарей, которых вот-вот должен был накрыть дождь из стрел и магии, он изо всей силы бросился скакать как можно дальше от области поражения, больше не оглядываясь.

Животный инстинкт самосохранения!

Бдаааам!

Позади Вииду Рыцари Крема пали от обрушившегося на них шквала магии и стрел.

– Продолжайте атаку! Убить его!

Услышав громкий крик Полон, Вииду необходимо было принимать решение. На Равнинах Натальи, заполненных нежитью и рыцарями, ему особо некуда было бежать. Чтобы выбраться отсюда, ему постоянно нужно было уворачиваться от атак лучников и магов, что, по правде говоря, было попросту невозможно.

Не были ни единого способа избежать закрывших собой всё небо стрел, ледяных глыб, огненных шаров и прочей магии.

«Осталось примерно 32% Здоровья»

Оценив ситуацию, Виид пришел к выводу, что несколько последовательных ударов он точно не переживет.

К тому же защищаться нужно было еще и от рыцарей. То, что он мог эффективно преследовать их с помощью навыков берсерка – никак не помогало ему в собственном побеге. Таким образом, окруженный с нескольких сторон рыцарями и под непрерывным огнём магов и лучников, он умрёт прежде, чем успеет добраться до какого-нибудь другого места.

«Если так, то единственное место, куда я могу пойти, это...»

Виид погнал коня в сторону Монастыря Эль-Вэнс.

– Н-но!

Это было единственное открытое место, не огражденное магами и лучниками. Монастырь Эль-Вэнс был фатальным для нежити и вернуться туда было невообразимыми идиотским выбором.

- За ним! Не дать ему уйти!

Рыцари Кремы бросились в погоню за Виидом, однако из-за своих погибших товарищей они слегка замешкались, что увеличило разрыв между ними. Однако вскоре, под криками Полона, они пришли в себя и начали нагонять его.

Когда Виид приблизился к монастырю, он подвергся воздействию божественной силы и его Здоровье начало неумолимо падать. Несмотря на то, что теперь у Виида были профессиональные навыки берсерка, его слабые места, как нежити, тоже никуда не делись.

Другими словами, это была плохая комбинация для побега!

- Зарабатывать на жизнь совсем не просто.

Повсеместно валялись трупы нежити и монстров. Ему сейчас как нельзя кстати пригодились бы навыки некромантов, но всё, что он мог делать - лишь эффективно управлять уже восставшей нежитью.

Таким образом, всё, что ему оставалось - продолжать скакать вперёд.

Он так спешил, что даже не мог отдать приказы другой нежити. Примерно через десять секунд его должны были догнать Рыцари Кремы, так что у него не было времени на колебания и сомнения.

Повсюду виднелись следы разрухи, оставленной нежитью. Как нежить, Виид остро ощущал божественную силу, и сильнее всего она исходила от темной трещины под алтарем.

У Виида потекли слюнки.

«У меня и правда нет другого выбора»

Даже в ситуации, когда его жизнь находится под угрозой, Виид просто следовал своим инстинктам относительно возможности добыть дорогостоящие трофеи. Виид протиснулся сквозь трещину и оказался под алтарем.

Через несколько секунд после исчезновения Виида, в Монастырь Эль-Вэнс прибыли Рыцари Кремы.

- Его здесь нет.

- Он только что забежал сюда. Продолжайте искать, он наверняка где-то спрятался!

- Если он устроил засаду, это может быть опасно.

- Он нежить и не сможет долго выдерживать божественную силу. Мы должны найти его как можно быстрее.

В то время, как божественная сила действовала на Виида негативно, для рыцарей она была словно благословление, увеличивая скорость восстановления Здоровья и Живучести. По сравнению с их обычными способностями, в монастыре рыцари становились вдвое сильнее, так что это был лишь вопрос времени, когда они найдут и убьют Виида.

- Вы первый обнаруживший подземелье «Катакомбы Монастыря Эль-Вэнс».

Бонусы:

Слава увеличилась на 900.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

Попав сюда при необходимости скрыться от своих противников, Вида даже не радовали бонусы, полученные им, как первооткрывателем. Это место классифицировалось как опасное для нежити, а потому он даже не мог выйти из системы.

Если бы он покинул игру во время боя или в подобном месте, его персонаж остался бы лежать, постепенно теряя здоровье и, в конечном счете, умер бы.

- Думаю, мне нельзя стоять на месте.

Виид обнажил меч и побежал вперед. Берсерки были очень хороши в бою, но останавливаясь и передыхая, они начинали терять свои способности.

- Надо найти, где заканчивается это подземелье!

Рано или поздно рыцари наверняка отыскали бы вход в него.

В лучшем случае у него было несколько минут, а в худшем - несколько секунд.

Виид побежал по склону подземного коридора. Даже без зрения нежити, он всё хорошо видел, поскольку внутри было ярче, чем днём из-за светящихся на стенах и потолке кристаллов.

- Текущий уровень Здоровья: 19%.

Виид ни на секунду не остановился, чтобы полюбоваться мистическим зрелищем, и продолжил бежать.

- Нарушитель. Долгое время никто не тревожил мой покой.

Откуда ни возьмись на Вииду выпрыгнул монстр, очень похожий на двухметрового мотылька.

Звался он Эванном.

Эти монстры питались божественной силой, а их уровни были в районе 300-го. У Эваннов было мало жизней, так что сражаться с ними было довольно легко, особенно если обрубить им усики. Не было преувеличением и то, что подобные подземелья были эксклюзивными охотничьими угодьями для топ-гильдий. А вишенкой на торте в среде обитания Эваннов – было изобилие божественной силы.

Тем не менее, у Виيدا не было времени на них, а потому он просто продолжал бежать вперед.

- Бег на четвереньках!

Виид ускорился. Он перепрыгивал текущие ручейки, а при помощи меча выкарабкивался из ям и провалов.

Эти движения он подсмотрел у диких зверей.

Вероятнее всего, Эванны не могли покинуть отведенную им территорию, а потому переставали его атаковать, когда он преодолевал очередной ручей или овражек. Тем не менее, у Виيدا оставалось всего 11% Здоровья.

- В таком состоянии я даже сражаться не смогу.

Здоровье упало до 8%. Поскольку он находился в месте, сплошь покрытом божественной силой, у него начала пропадать мана и снижаться Сила.

- Если бы только где-то были врата телепортации, ведущие куда-нибудь в безопасное место...

У него были надежды на спасение, но шансы на это составляли не более одного к десяти. В очень редких случаях, если подземелье полностью пройти – то открывались врата телепортации, ведущие к следующей области. Но сейчас он просто надеялся, абсолютно не зная даже структуры и географических особенностей этого подземелья.

- Но с этой стороны божественная сила, кажется, начинает ощущаться сильнее.

Виيدا вели его чувства нежити. Он мог умереть в любом из этих переплетенных коридоров, поскольку смерть здесь витала повсюду, так что он просто хотел увидеть своими глазами что же ждет его в конце Катакомб Монастыря Эль-Вэнс.

И вот, в самом конце пути, он на кое-что наткнулся.

На Великого Короля Эваннов Лодризма!

В отличие от простых Эваннов, которые и сами по себе были редкими существами, Король использовал мощные божественные заклинания и обладал высокой скоростью атаки.

Для адекватного сражения с таким монстром следовало собрать группу опытных игроков,

поскольку случайная стычка с боссом, уровень которого был выше 450-го, не сулила ничего хорошего.

Учитывая его навыки, такие как Ослепляющий Луч, Сковывание, Самовосстановление, – против него было чрезвычайно непросто сражаться.

Великий Король Эваннов Лордриэм стоял перед Виидом и держал в руке драгоценный камень, из которого сочилась божественная сила.

Алмаз Благословленного Святилища.

Жрецам и рыцарям, которым посчастливилось бы завладеть им, алмаз поднимал Веру, эффективность божественных заклинаний, а также оказывал ряд других эффектов.

Глядя на это сокровище, Виид получил новый заряд мужества.

Подобные вещи всегда легко находили своих покупателей.

Словно сейчас был стометровый забег, он со скоростью ветра рванул вперед и прыгнул на Лордриэма.

«Единственный способ легко с ним разобраться – обрубить ему усики»

Глаза Лордриэма были атрофированы, так что для восприятия мира он использовал свои усики. Они, можно сказать, были его единственной слабостью.

– Танец Безумного Воина.

Атакующие возможности Виида существенно ослабли, так что единственный навык, который мог нанести Королю существенный урон – был этот «Танец». Выплескивая наружу ману, Виид крутился вокруг Лордриэма, а затем резко отпрыгнул.

Мана преобразовалась в энергию крови и ударила в точку по голове Великого Короля Эваннов.

– Вы нанесли критический удар.

Чем опаснее была ситуация, тем выше была концентрация Виида!

Сделав ловкое движение прямо в воздухе, на которое в обычном состоянии он был бы неспособен, Виид отрубил усики Лордриэма.

Шриииийк!

Королю Эваннов явно было не по себе. Однако, несмотря на то, что Лордриэм остался без усиков – бой еще не был закончен. Он мог излечить себя божественными заклинаниями. Так

что Виид постарался нанести столько урона, сколько мог, за то время, пока его противник корчится от боли.

– Печать Узника! Меч Боевого Духа!

Используя свои навыки берсерка, он напал на Лордриэма. Как правило, перед тем, как столкнуться с боссом, Виид готовился или хотя бы прокручивал в голове сценарий развития боя.

Но сейчас он лишь подпрыгнул на четвереньках и обрушил на Короля Эваннов шквал ударов, словно пытаясь доказать, что ни один монстр не устоит перед побоями.

Лордриэм активировал божественное заклинание.

Священное Молчание – магия, обращающая нежить в прах, к тому же усиленная Алмазом Благословленного Святилища, переломала Вииду кости, оставив лишь 2% Здоровья.

«Мне нужно убить его во что бы то ни стало...»

Он продолжал рубить Лордриэма, но тот использовал второе заклинание.

Изгнание Нежити.

Магия, несовместимая с нежитью!

Как правило, нежить, выше рангом Рыцаря Смерти, не погибла бы сразу же после активации заклинания. Однако у Виида было слишком мало жизни, чтобы пережить атаку Лордриэма.

– Все запасы Здоровья истощены. Вы погибли.

Текущее значение навыка «Сила, способная обмануть смерть» низкое.

Из-за обильного количества божественной силы, проникшей в Ваше тело, навык не был активирован.

В течение следующих 24 часов Вы не сможете зайти в игру.

В качестве штрафа за смерть, Вы потеряете уровни и текущее значение навыков.

Спустя три минуты после гибели Виида, прибыли Рыцари Кремы.

Они нашли вход в подземелье, и так быстро, как только могли, прорубались через Эваннов и добрались до конечного зала.

- Это Великий Король Эваннов.

- Он без усиков.

Лордриэм был ранен и весь покрыт шрамами.

Рыцари Кремы напали на Короля, чьи усики еще не полностью восстановились. Поскольку божественные заклинания Лордриэма наиболее пагубно воздействовали только на нежить, то справиться с ним не представляло особого труда.

Вскоре Полон добил Лордриэма и получил Алмаз Благословленного Святилища, который так жаждал Виид.

- Этот редкий предмет...

Когда битва окончилась, они увидели еще несколько предметов, лежавших чуть поодаль от павшего Короля Эваннов.

- Должно быть эти предметы выпали с Виида, когда он умер.

Стоящий рядом рыцарь наклонился подобрать трофеи.

- Вы подобрали 3 черствых ячменных хлеба.

- Вы подобрали головку чеснока.

- Вы подобрали Ржавый Сломанный Шлем.

- Вы подобрали извивающегося червяка.

- Вы подобрали коренной зуб скелета.

- Я даже не могу вспомнить, когда последний раз держал в руках такое барахло. Зачем вообще он хранит всё это?!

Рыцарь не смог сдержать своего раздражения и выбросил трофеи. Поскольку нежить была склонна ко злу и обладала низкой удачей, возможность выпадения хороших вещей увеличивалась в несколько раз. Однако Виид после смерти оставил лишь кучу хлама.

Так произошло благодаря тому, что он тщательно подготовился.

- Здесь много некромантов. И все они любят нежить, что уже само по себе является ненормальным.

Еще с тех пор, как он получил задание от Бессмертного Легиона, он не доверял всем этим людям. Оригинальный меч, броня и другая дорогостоящая экипировка Виида обычно хранилась в замке лорда в Море. С собой он взял лишь самые необходимые вещи, которые повышали Лидерство, например рог и королевскую печать. Однако, как только появилась Гильдия Гермес, он тут же спрятал и их.

- Если я погибну, то наверняка потеряю свои вещи...

Виид попросил Марея поддержать их у себя.

- Но позже ты должен будешь вернуть мне их обратно.

- Хорошо, я сделаю это.

- Но, если что, знай, внизу у каждой вещи выцарапано: «предмет Виида».

- ...

Предполагая возможную смерть, он позаботился о том, чтобы сохранить свои вещи.

Конечно, с точки зрения Виида, даже выпавшее с него барахло было большой потерей, которая вызывала у него депрессию.

Получив подтверждение того, что Виид был убит монстром, Полон и его рыцари вернулись на Равнины Натальи.

- Некроманты, решайте, присоединитесь вы к Гильдии Гермес или нет.

Целая армия магов и лучников была готова по команде открыть огонь. Некроманты попали в затруднительное положение, поскольку Полон ясно дал им понять – все несогласные будут убиты на месте.

- Ч...Что же я должен делать?

- Я люблю играть в одиночку. Но, если я вступлю в Гильдию Гермес, в этом тоже будут свои преимущества.

В то время, как некроманты раздумывали что же им делать, Дженна, выпрямившись, шагнула

вперед.

– Я не буду вступать в Гильдию Гермес.

– Вы, наверное, Дженна.

Полон был наслышан о некромантах от Забрина.

– И какова причина Вашего отказа?

– Откровенно говоря, только благодаря Вииду мы все смогли стать некромантами.

– Неужели? Тогда учтите, что если вы отвергните наше предложение – последствия неизбежны. Я более чем уверен, что даже сейчас вы много потеряете, если умрете. Но я дам вам еще один шанс на то, чтобы изменить свое решение.

– Моя позиция останется неизменной. С того самого момента, как мы здесь оказались и начали выполнять все эти задания, Виид ни единожды выручал нас. Я не стану частью Гильдии Гермес.

Полон ухмыльнулся.

– Вы действительно думаете, что и другие некроманты считают так же? Позвольте мне прояснить ситуацию. Все, кто откажется – умрут. Так что все, кто хочет вступить в Гильдию Гермес, подходите к нам.

Забрин и другие некроманты, которые планировали быть с Гильдией Гермес, направились в сторону Полона и остальных.

Но больше десятка некромантов осталось стоять на своих местах.

Дженна, Отем, Хэриан, Грузед, Варенна и другие игроки, которые сражались плечом к плечу в каньоне. Некоторые из них еще не состояли в гильдиях, но они всё равно отвергли Гильдию Гермес.

Марей перешел на сторону Гильдии Гермес, поскольку ему необходимо было уберечь предметы Вида.

«На этом история точно не закончится... Кажется, вот-вот родится новая песня с хорошим мотивом», – подумал он.

Прямо сейчас в прямом эфире КМС Медиа транслировались приключения некромантов. Интерес телестанции к происходящему появился главным образом потому, что в нём принимал участие Виид, так что прямое включение началось сразу после того, как он себя раскрыл.

Другие телестанции тоже бросились показывать передачи о некромантах и Бессмертном Легионе, так что все рейтинги остались на своих местах.

Их основные конкуренты – КТС Медиа не отставали благодаря астрономическому финансированию от материнской компании. А ЛК Геймс имели превосходное оборудование для круглосуточных трансляций всего происходящего.

Помимо этого, в течение месяца появилось множество конкурентов в лице новых онлайн-телестанций.

Как только Королевской Дорогой стали интересоваться тысячи людей, появились даже специализированные каналы:

- Рыболовный канал Королевской Дороги.
- Гольф-канал Королевской Дороги.
- Подземелье шеф-повара.
- Версальский Континент и дети.
- Старые сапоги барда.

По мере того, как вырастал спрос на игровые онлайн-трансляции, жестче становилась и конкуренция между телестанциями. КМС Медиа, в свою очередь, являлась каналом, который обеспечил себе много постоянных зрителей благодаря поддержке со стороны различных игроков.

– Виид и нежить, наконец-то, захватили монастырь.

С появлением в эфире приключения Виида, зрители тотчас же получили уведомление. Но, помимо игровых телестанций, его деятельность была настолько популярной, что о ней писалось даже в новостной ленте других порталов и сайтов. Так происходило не только потому, что Виид был живой легендой Земли Магии, но и продолжал поражать зрителей уже и в Королевской Дороге.

– Внезапно появившаяся Гильдия Гермес начала атаковать. Ах, у них просто невероятная сила. Там Полон, а с ним целая армия магов, лучников и рыцарей.

Когда телестанции уже хотели обрезать концовку последнего задания Виида и выпустить в эфир лишь самое интересное, ситуация резко изменилась.

- Появление Гильдии Гермес.
- Нежить под предводительством Виида подверглась атаке.

Они решили продлить трансляцию, пока спор между Виидом и Гильдией Гермес не разрешится окончательно и даже добавили субтитры.

– Второй раунд между Виидом и Гильдией Гермес.

– Гильдия Гермес послала свой штурмовой отряд на нежить, чтобы убить Виида.

– Битва началась!

Рейтинги резко пошли вверх.

Тем не менее, у Виида было слишком мало ресурсов, чтобы стать значимой переменной в этом бою. Затем в эфире объявили, что Виид до последнего сражался с поразительной стойкостью, затем ускакал в сторону монастыря и в конце концов погиб.

Несмотря на то, что он не был убит непосредственно самой Гильдией Гермес, его слава, как бессмертного Бога Войны, была развеяна.

Но вот, вскоре после этого, форумы заполнились комментариями о смерти Виида.

- Вот же дешевые грязные ублюдки. Они проиграли в Джиголесе и гонялись за ним аж до этого места.

- Они все бессердечные трусы.

- Собрать столько сил и устроить засаду только после того, как его изрядно потрепало в ходе выполнения задания.

- Эти парни всегда были далеки от понятия «честь».

- Мне не нравится ни одно действие, которое совершает Гильдия Гермес.

Форумы кишели комментариями с резкой критикой Гильдии Гермес.

Побережье к востоку от Моры.

Когда Северный Континент был едва известен людям, никто не приходил в эти места. Но сейчас здесь повсюду были игроки, занятые охотой на монстров и другими делами.

Даже в такой дождливый день, как этот, игроки с грязными лицами продолжали работать.

- Сколько ты уже откопал?

- Около 1,430. Еще 400 моллюсков и я смогу купить себе двуручный меч.

Это была группа игроков, которая выкапывала моллюсков и мидии для того, чтобы заработать денег. Когда Мора стала мегаполисом, численность населения резко пошло вверх.

Получить еду можно было просто собрав пшеницу и ячмень на ближайшем поле, но эти новички решили подзаработать, выполняя задания по снабжению рынка морепродуктов свежими ингредиентами.

Но вот, когда они решили сделать небольшой перерыв, чтобы размять затекшие спины, вместе с приливом из моря начали выходить какие-то люди.

МЕЧи, наконец, прибыли к северной части Версальского Континента.

- Вы открыли новый морской путь, ведущий на Северный Континент к Море.

Проложив морской путь, Ваша Слава увеличилась на 420.

- Благодаря успешному завершению приключения, все Ваши характеристики увеличиваются на 3.

- Мужество увеличилось на 7.

- Вы получили опыт в Судоходстве.

- Вы стали первым человеком, который пересек океан вплавь.

Вы бросили невероятно безрассудный вызов, и успешно его преодолели.

- Стойкость увеличилась на 24.

- Выносливость увеличилась на 31.

- Живучесть увеличились на 15.

- Все характеристики увеличились на 9.

- Слава увеличилась на 2,980.

Всякий раз, когда Вы будете рассказывать эту историю в таверне, Вы получите дополнительно

+40 Славы.

Если Вы расскажете об этом приключении морякам или людям, связанным с океаном, Вы сформируете с ними доверительные отношения и поднимите близость.

- Вы стали лучше понимать воду.

Сопротивление магии, связанное с водой, увеличится.

Создана характеристика Близости к духам воды.

- Вы получили титул «Легендарный Железный Человек Океана».

Переплыв бурный океан лишь с помощью своих голых тел, Вы оставили о себе легенду, которую больше никто не рискнет повторить.

Боевые возможности на берегу океана увеличатся.

Вы будете получать безоговорочную поддержку среди моряков.

- Навык Судоходства увеличился на 3 уровня.

Словно квалифицированный адмирал, теперь Вы можете видеть морские течения.

Снижается вероятность нападения морских монстров.

МЕЧи получили достижения и титулы, о которых любители морей могли лишь только мечтать.

- Ну, мы не зря сплавали.

- Да, давайте как-нибудь повторим, если нам опять нужно будет куда-то вернуться.

- Я проголодался. Давайте найдем какую-нибудь еду.

МЕЧи пошли в сторону Моры.

Они совершили настоящий подвиг и получили много бонусов для игры в морской стихии, но по иронии судьбы не могли гарантировать, что когда-то еще появятся в морях и океанах.

После смерти Виида, КМС Медиа продолжила вести своё популярное шоу под названием «Истории Версальского Континента», ведущими которого выступали О Чжуван и Син Хемин.

- Сегодня у нас много событий. Во-первых, в Королевстве Хэйвен состоялась коронация.

- Да, это верно. Многие зрители с нетерпением ждали этого события, поскольку сегодня действительно важный день для Гильдии Гермес.

- Похоже, участвующих было много.

- Я думаю, не будет преувеличением сказать, что люди полностью заполнили столицу, Замок Арен. Кроме игроков самого Королевства Хэйвен, торжество посетили послы из других гильдий и королевств.

На экране появилась картинка праздника в Королевстве Хэйвен, реформированного Гильдией Гермес. Все здания, включая главный дворец, были забиты людьми. Бадырей, одетый в королевские наряды и подпоясанный мечом, возложил на свою голову корону.

- Назначаю Вас графом региона Дориа.

- Я буду вечно предан Вам.

- Назначаю Вас виконтом Бораска.

- Это честь для меня.

Бадырей присвоил официальные дворянские титулы высокоранговым игрокам Гильдии Гермес.

Королевство Хэйвен воссоздавалось, базируясь на принципе централизации, однако назначение дворян помогало поднять некоторые характеристики. В случае Бадырея, он получал много Славы в своем королевстве, а также таким образом повышал Достоинство, Лидерство и Честь.

У короля была своя собственная отдельная характеристика: «Управляющая власть».

Чем больше лояльности он получал от народа, тем выше становился Боевой Дух солдат и рыцарей. Управляющую власть нельзя было поднять обычным способом. Она зависела от эффективности управления территориями, численности населения, количества рыцарей и магов, торговли и развития технологий.

Она могла расти и падать в зависимости от выигрыша или проигрыша в войне, ведения торговли, и даже от бедствий, таких как наводнения и засухи. Если хорошо управлять государством, - будет происходить много позитивных событий, и король мог даже получить благословение богов.

Теперь Бадрей был не только самым высокоуровневым игроком, но и самым влиятельным.

- Это действительно впечатляющие сцены. А в конце праздника мы стали свидетелями красивых рыцарских поединков. В ближайшее время вы тоже их увидите.

- Я думаю, что многие зрители также задаются вопросом о Церкви Эмбиню. Сегодня у нас есть и о ней кое-какие новости, не так ли О Чжуван?

- Конечно, мы уже всё подготовили. Если вкратце, то в регионах стали чаще замечать инквизиторов Церкви Эмбиню.

Церковь Эмбиню, известная всему Версальском Континенту как чума, несущая хаос и разруху. Это было злое религиозное течение, которое уже занимало несколько замков и обладало огромной армией на территории Центрального Континента, где и без того велось серьезное соперничество между гильдиями. Она олицетворяла собой хаос, однако игроки не лишались права выбора и могли к ней присоединиться.

Чем больше игроков вступало в её ряды - тем быстрее она распространяла своё влияние, напоминая лесной пожар. В землях, принадлежащих Церкви Эмбиню, все сельскохозяйственные культуры вяли, а реки высыхали.

В то время, как весь Версальский Континент лихорадило, лишь Тор, королевство гномов, и север, не познали последствий деятельности Церкви Эмбиню.

Что именно произошло в Королевстве Тор - оставалось загадкой, но вот север уже когда-то пострадал от Церкви Эмбиню, по вине которой рухнула Империя Нифльхейм.

Вииду удалось устранить эту угрозу, и начать воссоздание Моря и северного региона в целом. Это было лишь предположение, но если бы Церковь Эмбиню удалось остановить раньше - то последствия были бы не так велики.

- Если вы попадетесь в лапы одного из инквизиторов - то вас, скорее всего, будут судить как еретика.

- Я слышала, что особым гонениям подверглись паладины и жрецы.

- Это правда. Если вы им попадетесь, то потеряете достаточное количество Веры, так что, пожалуйста, будьте осторожны.

- Вскоре у нас в студии появится гость, который поподробнее расскажет о Церкви Эмбиню. Но это будет потом, а сейчас давайте поговорим о других событиях.

- Да, а следующая новость...

Ли Хэн вылез из капсулы и отправился на рынок.

У Темных Геймеров не было такого понятия, как «покой». Версальский Континент был всегда открыт, так что если Темные Геймеры хотели не отставать от остальных - они не могли себе позволить делать перерывы. Единственной оправданной возможностью были случаи, когда их персонажи погибали и не могли подключиться к игре в течение следующих 24 часов.

- Нужно сделать немного кимчи.

Этот день он решил использовать, чтобы заготовить на зиму кимчи.

Ли Хэн купил китайскую капусту и другие ингредиенты, а затем принялся за кимчи.

Каждый раз, когда Хэн отрывал очередной капустный лист, он бормотал:

- Полон.

Тррыыысь.

- Гильдия Гермес...

Тррыыысь.

- Как вы посмели прикасаться ко мне.

Друуньк!

- Мои трофейчики.

Хррыысь.

- Опыт...

Хрууусь!

- Перевернуть мою миску с рисом...

У него накопилось обиды на 200 кочанов!

Ущерб был очень суровым. А потеря ценных предметов – и вовсе было уже слишком.

Заготавливая на зиму кимчи, Хэн включил канал КМС Медиа. Несмотря на то, что он и так был осведомлен о многих вещах, происходящих в Королевской Дороге, благодаря форумам, его мало интересовали происшествия, происходящие вне его земель. Но поскольку в эфир попадали лишь самые важные события, он решил внимательно послушать ведущих.

- Экспансия Церкви Эмбиню...

Эта была сила, которая заставляла даже Альберона, кандидата в папы Церкви Фреи, держать её под строжайшим наблюдением.

Дэймонд и его гильдия, которые поставили под удар весь Версальский Континент, черпали свою силу именно от Церкви Эмбиню. Ли Хэн знал об этом благодаря возможности пообщаться с ним поближе в чате Союза Темных Геймеров.

Когда Дэймонд и его коллеги погибли, их тела были отданы Богу Эмбиню в качестве жертвы. Это означало полное удаление персонажа и необходимость начинать всё с начала. Новым стартовым городом они решили выбрать Мору.

Они скрытно брали задания и не светились, живя добросовестной жизнью Темных Геймеров и пытаясь получить как можно больше предметов.

- Ну, Церковь Эмбиню – это не то, на чем я должен сосредоточиться прямо сейчас.

Мору осаждал Бессмертный Легион, а Гильдия Гермес повсюду разослала за ним штурмовые группы.

– Это не решится мирным путем.

В Земле Магии Ли Хэну пришлось вырезать всю гильдию, которая ему досаждала, так что он хорошо знал, насколько бесполезно обсуждать подобные дела или оправдываться.

Сила!

В этом мире всё решалось исключительно силой.

Вскоре из библиотеки вернулась его сестра, которая помогла закончить с кимчи и приготовила обед.

– Ешь, братик.

Хаян повзрослела и уже сама могла накормить его вареной свининой с овощами.

«Никогда не думал, что всё так обернется...»

Всего пять лет назад у Ли Хэна в голове крутились совершенно другие мысли: «В такой ситуации... Я даже не могу умереть».

У него не было родственников, которые могли бы собрать деньги на его похороны и покупку гроба, так что пять лет назад он не мог себе позволить даже умереть. В те времена ему приходилось становиться в очередь за бесплатным рыбным супом, но сейчас он сам мог купить все необходимые ингредиенты и у него был свой собственный дом. Каждый день для Ли Хэна нёс в себе маленькое счастье.

– Нужно сегодня пораньше лечь.

Ранним утром следующего дня он сходил в магазин за едой, а затем отправился на тренировку в додзё.

«Гильдия Гермес...», – яростно взмахнул мечом Ли Хэн, осторожно скрежеща зубами, поскольку в мире не было более прибыльной индустрии, чем стоматологическая.

Завершив все свои дела, он вернулся домой, принял душ, а затем, чтобы скоротать время, посмотрел телевизор.

И вскоре, наконец, настало время для Королевской Дороги.

Ли Хэн без малейших колебаний опустил в капсулу.

МЕЧи обошли восемь ресторанов Мору.

– В этом месте тоже вкусно.

– Наверное они делают хороший бизнес здесь, старший.

Они ели здесь не потому, что были гурманами. МЕЧи просто ели, а затем сразу же выходили.

Каждый из этих ресторанов нужен был лишь для одного – набить их животы!

Переедание и обжорство!

Даже в Королевской Дороге, если игрок много ел – то мог обзавестись жирком. Но МЕЧам это совершенно не грозило, поскольку они часто воевали и проводили большую часть своей жизни в движении.

Бродя по городу и утоляя зов своих желудков, они кое-что слышали от прохожего.

Второе наступление Бессмертного Легиона!

Оказалось, что игроки боевых классов уже собрались для защиты Моря. Даже добровольцы небоевых профессий принимали участие в этом событии, оказывая поддержку своим коллегам: художники рисовали специальные символы на их доспехах, а барды и танцоры сопровождали воинов, исполняя песни и танцы.

От замка лорда, Церкви Фрей, Церкви Лю и Гильдии Наемников постоянно шли запросы на борьбу с нежитью. Из-за чрезвычайной ситуации вся Мора находилась в своеобразном военном положении.

У ворот замка по-прежнему было много новичков, а площади всё ещё были забиты людьми и торговцами. Нельзя было сказать, что и туристов стало меньше, но из-за наступления Бессмертного Легиона всё равно были те, кто испытывал чувство кризиса.

– Это возмутительно. Нежить движется к земле нашего младшего.

– Похоже, мы были слишком беспечны.

– Разве мы не должны вернуть должок за всю ту бесплатную еду?

– Давайте разогреемся.

Набрав напоследок охапку еды, они двинулись к полю боя, куда приближалась армия нежити.

Солдаты-нежить тащили колесницы с острыми лезвиями по бокам, а среди обычных мертвецов встречалась и более крупная нежить, созданная из трупов Гробовщиков и Костников.

Армия Моря, жрецы Церкви Фрей, паладины и игроки выстроились в длинную линию, и держали оборону. Кроме того, здесь было огромное количество людей с флагами Культа Травяной Каши и высокоуровневых игроков со всех концов Центрального Континента.

Не было бы преувеличением сказать, что здесь было настоящее поле боя.

– Мне нравится это место. Ученики, вперед!

– Да, старший!

МЕЧи пошли прямо на нежить. Ничего не понимающие мертвецы бросились на них, однако были моментально разрублены.

– Каждый должен убить максимальное количество врагов.

– Чем они сильнее – тем лучше.

Боевые колесницы, Гробовщики, Костники, Дуллаханы, Рыцари Смерти.

Но у МЕЧей не было никакой необходимости различать их. Всё, что попадало в радиус досягаемостей их мечей – превращалось в труху. Когда они дошли до места, которое прямо таки кишело нежитью, то решили разделиться.

Со всех сторон, где ни глянь, их окружала нежить, но для МЕЧей это было нормально. Они просто рубили всех, кто попадался им на глаза.

Полный транс!

Реальная жизнь несла для них множество разочарований. Даже если они осваивали владение мечом и доводили свои тела до прекрасной физической формы, они едва могли пользоваться этим. Если возникал какой-то спор, они должны были терпеть и притворяться, что ничего не произошло, и просто пройти мимо.

Они обучались терпению и самоконтролю как главной добродетели. Их горячая кровь закипала быстрее, чем у кого либо, но не было такого места, где можно было выплеснуть всю эту энергию наружу.

Таким образом, Королевская Дорога стала для них небольшой отдушиной.

Здесь они могли сражаться, не скрывая своей силы и диких мужских инстинктов, покоящихся глубоко внутри.

– Подходи, нежить! У вас что, нет никого посильнее?

МЕЧи были очень возбуждены.

Они прошли через экстремальные тренировки и переплыли океан, так что не было ситуации лучше, чем сейчас, чтобы проверить свои тела. Они получали неопишное удовольствие, забывая обо всем, кроме битвы!

– Не достаточно, я хочу еще!

МЕЧи забивали нежить целыми пачками.

Они прыгали на монстров и убивали каждого, кто вставал у них на пути. В основном, они сражались мечами, но в ходе боя также подбирали и использовали любое другое оружие, такое как ножи, булавы, топоры и цепи.

Поскольку они выбрали профессию Мастеров Боя, они могли использовать любой вид оружия, который им заблагорассудится.

У каждого оружия были своя техника обращения, своя сила тяжести и прочие нюансы. Но главный принцип был один – бить им врагов и перерубать их пополам.

Они вырабатывали свои собственные боевые техники прямо в пылу сражения!

– Бессмертный Легион отступает.

Битва закончилась победой защитников Моря.

В то время, как МЕЧи взяли на себя основные силы врага, паладины сумели убить ведьму по имени Бьянка, которая контролировала армию нежити. Победа была за ними.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/30328>