Глава 4: Вторая профессия.

Мир великанов.

- Вперёд! В атаку!

- Их аж трое. Но мы должны справиться.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Экспедиция, ведомая высокоуровневыми северными игроками, вошла на территорию великанов. При этом на острие исследования новых земель была Гильдия Алых Крыльев.

- Ухрааааа!

- Вы услышали рёв великана Вальдескара.

Боевой Дух рухнул.

Скорость передвижения упала.

Эффективность всех навыков временно снизилась на 25%.

Максимальный запас Здоровья уменьшился в два раза.

Все атаки, полученные на протяжении последующих 10 секунд, приведут к смертельным повреждениям.

Великаны были сильны, но их смерть предоставляла прекрасную возможность обзавестись множеством полезных вещей. Новые доспехи и оружие, магические предметы и большое количество минералов – вот что можно было получить, убив одного из великанов.

Эльфы и вовсе получили бесчисленное количество заданий на посадку семян в этих землях.

- Капитан-ним, мы готовы к атаке.

Возле Пэйла собралось несколько людей, которым он и ответил:

- Хорошо. Значит, идем в лобовую атаку и заканчиваем с Джинджером.

- Вперёд.

Великаны обладали высочайшими показателями Здоровья, так что для охоты на них требовалась группа как минимум из ста человек!

Лидером экспедиции был единогласно выбран Пэйл.

- Люди. Почему вы считаете, что я достоин стать вашим командиром?

- Потому что ты боевой раб Виида-нима.

«Боевой раб Виида» - именно такое прозвище в Королевской Дороге получил Пэйл.

Мейрон, Ромуна, Сурка, Ирен, Беллот и Зефи также возглавляли небольшие отряды игроков.

Терос и Гильдия Алых Крыльев охотно передали им свои руководящие полномочия.

Однако у Зефи были кое-какие сомнения по поводу их предложения стать лидерами исследовательской экспедиции.

- Сделать нас представителями всей экспедиции? Но ведь это стало возможно не благодаря нам, а благодаря вашему упорному труду и открытиям...

Открыв новый континент, эта гильдия получила уникальные достижения, и вряд ли переуступка ведущих позиций была им на руку.

«Чего же они хотят этим добиться...»

Но Терос лишь засмеялся от подозрительности Зефи.

- Мы должны отдать это место вам. Нашей силы самой по себе недостаточно, к тому же мы - не те люди, которые должны вести за собой игроков севера.

- Но люди уже забыли тот старый инцидент, связанный с Гильдией Алых Крыльев.

- Приключения - это всегда увлекательно. Но мы предпочли бы просто спокойно пожить, чем вести за собой сотни игроков. А ещё, я надеюсь, что когда-нибудь уважаемый Виид-ним предоставит нам кусочек земли в Королевстве Арпен.

После внутреннего совещания, Гильдия Алых Крыльев решила поселиться в Королевстве Арпен. Здешние игроки постоянно занимались развитием деревень, да и в общем жизнь на севере казалась достаточно весёлой.

- Тогда... Я понимаю, о чём Вы говорите. Я обязательно передам это Вииду-ниму.

- Будьте так добры.

Пэйл и Зефи переглянулись.

«Они до сих пор верят людям. Тем не менее, я боюсь последствий, так что не буду им рассказывать чем чревато их желание»

«Их восприятие и реальность... Между ними настоящая пропасть»

Пэйл уже получил от Виида должность лорда в Королевстве Арпен.

Северный Континент был заполнен широкими равнинами, полями и живописными реками. Тем не менее, Пэйл получил землю в горной местности.

- Почему из всех возможных вариантов...

- Ты лучник. А горы как нельзя лучше подходят лучникам. Кроме того, горные недра хранят в себе тайны.

- Тайны?

- В горах покоится нескончаемый запас ресурсов! Если ты копнешь поглубже - то сможешь стать самым богатым человеком на континенте.

Лошадь - превосходное средство передвижения, однако, к сожалению, недоступное для жителя горной местности, который из-за неровного рельефа вынужден передвигаться пешком. Для того, чтобы хотя бы определить, какие ресурсы скрыты в его горах, Пэйлу необходимо было приложить титанические усилия и вложить немало денег.

- Господин лорд, я голоден.

- Нам нечего есть и негде спать.

Помимо всего прочего, Пэйла постоянно осаждали жители его горной деревушки, которых он не мог игнорировать. Чтобы прокормить этих бедных людей, ему тоже нужны были деньги.

Зефи, в свою очередь, получил рыбацкий поселок с населением в 200 человек.

- Вид здесь просто потрясающий.

К счастью, ему досталось не горное село. Он думал, что получит самый худший вариант из всех возможных, поскольку был влюблен в сестру Виида.

Однако, вслед за передачей участка, Виид выставил некоторые требования.

- Построить порт и сделать его центром торговли.

- Цц-центром торговли?

- И ни на минуту не прекращать развитие. Подключить все окрестные дороги. Я также хочу, чтобы ты построил здесь доступное жилье, роскошные виллы, рекреационный город и запустил производство. Ты должен в полной мере распорядиться такой хорошей землей.

- Даже при финансовой поддержке со стороны Королевства Арпен...

- Здесь есть большая и красивая река. Зачем тебе финансирование, когда есть река? После того, как ты построишь здесь город, я приеду к тебе в гости вместе с Юрин. Разве тебе не под силу создать город-порт за целых 6 месяцев?

«Дьявол. Сущий дьявол», - проскочило в голове у Зефи.

Он не мог отказаться от мыслей о Юрин, и вложил все свои сбережения в этот рыбацкий посёлок. Проводя свою жизнь в игре в качестве рыбака, он заработал немало денег, но сейчас

стал самым настоящим бедняком, и отправился охотиться в земли великанов, чтобы покрыть ежемесячный дефицит своего городка.

«Хнык»

«Ох-ох-ох...»

Терос пошел по своим делам, так и не поняв, почему Пэйл и Зефи так резко загрустили.

«Может быть, свободная жизнь лучше...»

«Стать лордом в Королевстве Арпен - рискованно...»

Основываясь на сведениях, полученных от игроков, Пэйл набросал карту.

- Это довольно большой континент. Горы здесь тянутся высоко вверх, а озера размером с моря.

Шло собрание, на котором присутствовали игроки 400-500-ых уровней.

- Живут великаны в крепости. Там у них настоящий улей.

- Каждый великан - 700-го уровня. Даже представить страшно толпу таких монстров.

- Это просто невозможно. Да.

Среди сотен игроков был один хорошо известный человек, спокойно ожидавший команды Пэйла.

Воин Питон. Он был сильнейшим бойцом, который мог выиграть у кого угодно в бою один на один, но сейчас просто слушал слова Пэйла.

«Я признаю любого человека, который всё это время выдерживал охоту вместе с Виидом. Да уж. Разве он не достоин отдельного упоминания в учебниках по истории?»

Пэйл, Рак и Питон были тесно связаны с дьяволом по имени Виид.

Их узы дружбы были неразрушимы.

Спустя несколько дней в распоряжение экспедиции вернулся авантюрист Чейз, принес с собой некоторую информацию.

- Там пленники.

- Какие пленники?

- В крепости великанов содержатся узники. Эльфы, феи и представители других рас.

Собрание прямо-таки взорвалось от слов Чейза.

- В самом деле?

- Да. Чтобы подробно всё не объяснять... Позвольте лучше я покажу вам само задание, - произнес Чейз и показал информационное окно остальным участникам экспедиции.

Дзынь!

- «Пленные Рабы».

Совершенно неожиданно до Вас дошла информация о том, что в крепости великанов заключены рабы.

Освободите пленников от их жалкого существования!

Спасённые узники будут по-настоящему Вам признательны и станут во всём Вам помогать.

Уровень сложности: S.

Награда:

Признательность пленников и сокровища великанов.

Ограничения:

Земли великанов.

- Оох, задание сложности S, - отметили участники экспедиции.

В прошлом задания подобной сложности были абсолютно невозможными. Всё, что оставалось этим людям, - это смотреть по телевизору, как над ними мучается Виид. Тем не менее, Гильдии Алых Крыльев удалось открыть земли великанов именно благодаря заданию сложности S.

«Если это задание предполагает сражение... Оно будет таким-же тяжелым, как и приключения Виида»

«Здесь собрались лучшие игроки севера. Неужели мы должны отказаться от него, даже не попробовав?»

«Даже если оно такое тяжелое, нам стоит попытаться хотя бы раз»

Здесь были тысячи игроков севера.

Начав с Гильдии Алых Крыльев, в земли великанов продолжало стекаться всё больше людей. Даже игроки с Центрального Континента, которые не входили в Гильдию Гермес, приходили сюда в поисках новых приключений.

- Ну что, давайте рискнем? Разве в Королевскую Дорогу так увлекательно играть не благодаря именно таким заданиям?

- Риск слишком велик. Сотни людей могут погибнуть. Этим пленников охраняет целое полчище великанов, так что самый наиболее вероятный исход - провал.

- Наверняка должен быть какой-то способ, который нам и следует найти. Это задание не может быть невыполнимым.

- Действительно. Но проходить это задание большим количеством игроков - не выгодно. Великаны нас заметят и попросту затопчут.

- А что насчет обороноспособности крепости великанов?

- Кажется, там только голые стены. Но не стоит недооценивать их, поскольку каждый великан - сам по себе осадное орудие.

- Даже если мы не захватим крепость, то хотя бы должны попытаться.

Проведя жаркие дебаты, люди повернули свои головы к Пэйлу, ожидая его решения.

- Что нам делать?

- Ну, это...

Пэйл был в растерянности и не мог принять решение. Однако, как лидер экспедиции, он должен был быстро сделать выбор.

«Если мы пойдем сражаться с великанами и умрём...»

Он и думать не хотел, что их ждёт в случае провала.

«Я не могу озвучивать свои страхи... Но это крайне важное решение», - подумал Пэйл и решил отправить шепот Вииду, который к тому времени уже закончил скульптуру звезды.

Виид стал Мастером-Скульптором, так что на некоторое время он открыл входящий шепот, чтобы получить от людей комплименты и подарки.

Пэйл: - В общем, такая ситуация... И что мне, принимать задание или отказаться?

Виид: - Замечательно. Принимай.

Пэйл: - Понял.

Получив подтверждение от Виида, Пэйл обратился к остальным участникам экспедиции:

- Давайте сделаем это.

- Вах! Задание сложности S!

Чем выше уровнем был игрок, тем более серьезный штраф его ждал в случае смерти. Тем не менее, разве им интересно было бы играть, всегда придерживаясь только низких или средних планок?

Атмосфера в расположении экспедиции царила по-настоящему бурная, ведь каждый из игроков был в предвкушении от полномасштабной баталии с великанами.

- Давайте я поделюсь заданием.

Авантюрист Чейз незамедлительно раздал задание остальным.

Приняв столь важное решение, Пэйл почувствовал облегчение и прошептал Вииду:

Пэйл: - Большое спасибо.

Виид: - Да, пустяки.

Пэйл: - А может ли Виид-ним сказать мне, каковы у нас шансы на успех?

Пэйл твердо верил в своего товарища. Он и его друзья своими глазами видели, как Виид проходит задания с непостижимой сложностью и становится Мастером Скульптурного Ремесла.

«Должно быть, он уже придумал какую-то стратегию, или просто уверен в нашей победе. Если наметить хороший план, то даже самое тяжелое задание будет казаться намного легче», - размышлял Пэйл, ожидая ответа Виида.

Виид: - Шансы? Ну, я не уверен.

Пэйл: - Аа?

Виид: - А откуда ж мне их знать?

Пэйл: - Я конечно извиняюсь... Но разве ты сказал мне принимать это задание не потому, что уверен в его успешности?

Виид: - Да, может быть успех, а может быть провал. Всё зависит от вас. Жизнь именно такая.

Пэйл: - Тогда почему ты сказал, чтобы мы принимали задание?

Виид: - Я в нём не участвую, так что мне будет любопытно посмотреть на его прохождение.

Пэйл: - Кха-кха!

Лицо Пэйла сделалось бледнее обычного.

Ли Хэн убрался в доме и приготовил несколько блюд.

- Как насчет курицы с женьшенем и морскими ушками? Сколько бы она не стоила, я хочу съесть её.

От трансляции своего Задания на Мастера он получил огромное количество как денег, так и

славы. Впрочем, деньги были куда важнее!

Однако в момент смерти и богатые, и бедные люди – одинаково равны.

- Вы, ребята, тоже заслужили что-нибудь вкусненькое.

Ли Хэн кинул курам и собакам немного креветочных крекеров. Курицы с радостью налетели на угощение, толкаясь и пихаясь между собой, а вот собаки, зевая, разошлись кто куда.

Каждый день они получали роскошную еду из рук Союн, так что их шерсть блестела на солнышке, а каждый день им и без того казался раем.

«Должно быть, они уже сыты», – подумал Ли Хэн, убирая упаковку с креветочными крекерами, – «Вот поголодают денек и не будут нос отворачивать».

Вот уже довольно долгое время его будни оставались неизменными. Он еще давно взял в университете отпуск, так что каждые два дня посещал бабушку, а каждый день играл в Королевскую Дорогу и пилил Хаян.

- Твоя юбка не слишком короткая?

- О чем ты, братик? Она и так ниже колен.

- Ладно. А белье ты погладила?

- Просто постирала. Оно никуда не убежит, к тому же следующие два дня я буду дома.

Вот так обычно и шел разговор у Ли Хэна и Ли Хаян.

Его сестра всегда могла по тону определить, в хорошем ли он настроении. А когда он начинал ворчать, она сразу же вспоминала, что он – её брат, который годами тяжело работал, чтобы прокормить их.

«Вот было бы здорово, если бы у него появилась жена. Тогда пилить он будет её. А унни такая милая...»

Ли Хаян заворуженно смотрела, как Союн играет с собачками. Эта сцена, где на неё падали лучики солнца, – просто не могла быть не красивой.

«Я завидую её красоте»

Женщинам нравились красивые женщины. Она смотрела на её гладкую ногу, высывающуюся из-под шорт, как вдруг появился Ли Хэн.

Ту-ду-ду-дун!

Ли Хэн появился, словно настоящий злодей, и, нахмурившись, посмотрел на Союн.

- Рис?

- Я уже покушала.

- Другие гарниры?

- Стоят упакованными в холодильнике.

Ли Хаян, сидевшая во дворе, ласково улыбнулась. Вид, как её брат разговаривает с Союн, был очень милым и делал её счастливой.

- А что это за штаны такие?

- Я одеваю их только у себя дома.

- И еще. Если ты будешь слишком много приседать - то на ногах могут выступить вены.

- Все доктора говорят, что я здорова. И я так оделась всего на несколько минут.

- Аллергия на собак...

- Нету.

- А разве не сегодня...

- Я сделаю это завтра.

Ли Хэн, Союн и Ли Хаян поедали курицу с женьшенем и морскими ушками.

В прошлом, если он покупал небольшую курицу на рынке, то растягивал её на несколько дней. Сейчас же они за раз съели курицу целиком!

- Кхек!

Ли Хэн улегся на диван в гостиной.

«Как же я наелся. Вот оно, счастье»

Когда Хэн закрыл глаза, в гостиную вошла Союн и осторожно положила его голову к себе на колени.

Щеки Хаян, наблюдавшей за этой картиной, тотчас же покраснели, однако она очень любила своего брата, и решила просто промолчать.

«Такая девушка... Мой брат что, спас Вселенную?»

Ли Хаян любила поворчать насчет их отношений.

«Я завидую. Правда, завидую»

Оставшись в гостиной, Хаян включила большой и изогнутый телевизор, который её брат получил в подарок от телестанций!

Ли Хаян любила драмы, но в это время ничего стоящего не показывалось.

Кроме того, какая бы на экране не появилась героиня, она всё равно уступала бы Союн, а значит и фильм был бы недостаточно впечатляющим. Это как сравнивать светлячка и солнце. К слову, какое-бы недоразумение не произошло между главным героем и героиней, появление Союн тотчас же всё поставило бы на свои места.

«Что ж, Хёрин последнее время редко выступает», - подумала Хаян и решила переключить на КМС Медиа.

- О, Хемин показывают.

Син Хемин работала на одной из самых известных телестанций, посвященных Королевской Дороге. Вместе со своим коллегой, О Чжуваном, она была ведущей специальной программы под названием «Истории Версальского Континента».

Земля великанов.

Задание сложности S.

- Скажи, Хемин, а правда, что ты тоже принимаешь участие в этом приключении?

- Да. Некоторое время назад я отправилась туда вместе со своими друзьями.

- Да уж, это позор, что из-за нашего эфира ты не можешь продолжать такое увлекательное путешествие.

- Ох, ну, с этим ничего не поделаешь. Тем не менее, я буду рада пояснить кое-какие сцены нашим зрителям.

Ли Хаян мгновенно сосредоточилась на телевизоре.

«О, да. Товарищи братика пошли выполнять задание. Как и другие северные игроки»

Она всегда интересовалась деятельностью игроков севера. Ли Хэн называл их собственноручно выращенными цыплятами.

«Если бы я была сильнее, то тоже могла бы пойти»

Некоторое время Ли Хаян продолжала смотреть телевизор. Союз передач не интересовалась, а Ли Хэн спал.

Вскоре трансляция сменилась видом от первого лица одного из персонажей.

- Экспедиция уже очень далеко зашла. Но мои коллеги действительно хороши.

- А могла бы ты рассказать нам поподробнее о них?

- Ну... Здесь слишком много людей.

- Тогда, что если я сам выберу кого-нибудь? К примеру, разве не ваш лидер известен как боевой раб Виида?

- Да, но давайте не будем на этом останавливаться. Смотрите, игроки севера уже начали готовиться к осаде крепости великанов.

Слухи о связи Син Хемин и Пэйла уже распространились, так что это частенько всплывало даже в эфирах. Услышав очередной подобный вопрос, она быстро сменила тему.

Здесь был Пэйл и тысячи других игроков севера.

Услышав новость о штурме века, многие игроки Центрального Континента и северяне побросали свои дела и поспешили к землям великанов, так что вскоре их количество перевалило за 200,000.

Крепость была просто огромной и смахивала скорее на гору, чем на оборонительное сооружение. Одни только её стены были высотой в сто метров.

- Это захватывающее зрелище. Здесь слегка туманно, так что верхние части стен не совсем хорошо видны. Син Хемин, какова их стратегия?

- Наиболее распространенные стратегии здесь не сработают. По информации, собранной в окрестностях, это действительно плохое место.

- Плохое... Может, есть какие-нибудь лазейки?

- Да. Внутри можно пробраться через отверстия в стенах.

- Проникнуть в эту крепость... Это даже звучит страшно. Значит, они будут ждать ночи?

- У великанов очень хорошее зрение, а ночью они более чувствительны к звукам, так что, я думаю, проникновение начнется в ближайшее время.

Пэйл и остальные северяне приготовили экипировку и вышли вперед.

Одевшись в яркие и красочные вещи, которые терпеть не могли великаны, они также захватили с собой кое-какое оборудование, как например веревки и крюки.

- Вот-вот северные игроки окажутся у стен крепости.

КМС Медиа запустила торжественную фоновую музыку.

Более тысячи самых высокоуровневых игроков, опустившись в траву, ползли к обители великанов, которые то тут, то там встречались уже подрёмающимися.

- Заходим. Пожалуйста, все будьте осторожными.

- Возвращайтесь живыми. Вперед!

Следуя команде, северяне распределились по отверстиям. С этого момента кадры то и дело переключались, чтобы показать перспективность каждого игрока.

Внутри крепости великанов была гигантская площадь и огромные здания. Сами монстры не двигались, потому что пришло время спать.

- Установить наблюдение за окрестностями. Отправить отряды рейнджеров и убийц.

- Так точно.

Некоторое время северяне держались вместе, но их уровни были достаточно высокими и вскоре они разделились и разошлись по всей крепости для разведки территории.

В каждом здании они могли увидеть пленников.

И вот, авантюрист Чейз открыл замок и прошептал:

- Давайте, сюда.

- Тсс, тише. Мы пришли, чтобы спасти вас.

- Вы освободили 82 раба, в числе которых 7 кузнецов, 4 мага и 3 художника.

Игроки освобождали людей, эльфов, гномов, фей и выводили их из крепости.

- Много еще осталось?

- Да. В одних только подземельях как минимум 1,000 человек.

- Прилично.

- Угу, но эта область – настоящая золотая жила. Смотрите под ноги, здесь часто можно наткнуться на какой-то твердый металл.

- Какой такой металл?

- Не знаю, но великаны любят использовать его, чтобы делать себе вещи. Он очень прочный и практически не ломается.

Получая новую информацию от спасенных узников, северные игроки догадались, что масштабность и, соответственно, награда за это задание, были впечатляющими.

Таким образом, спасательная операция продолжалась. Требовалось некоторое время, поскольку в крепости было действительно много заключенных.

Северные игроки и пленники осторожно пробирались мимо спящих великанов.

- Ухру-хру-хру.

- Прааа-чхи!

Однако один великан проснулся.

- Запах свежей человечинки...

Великан заметил цепочку людей, исчезающих в трещине в стене.

- Храаааааа! Заключенные бегут!

Остальные великаны тотчас же отреагировали на его вопль.

- Хру, что? Заключенные уходят?

- Подъем! Всем встать!

По всей крепости раздался рокот их голосов, ознаменовавший пробуждение огромных монстров. Несмотря на всю свою медлительность, их движения заставляли землю ходить ходуном.

- Сбежать не получится. Великаны собираются у стен.

- Черт. Борьба окончена.

- Давайте просто сразимся с ними и умрем.

- Нет, мы должны прятаться и атаковать их исподтишка. Разве мы не знали, что так всё и получится, ещё когда получили задание? Если мы попытаемся бежать, то нас всех будут преследовать.

Северные игроки решили объединить свои силы.

С помощью чата, Пэйл обратился ко всем остальным игрокам:

Пэйл: - Нас засекли. Долго объяснять не буду, но пока-что задание не пройдено. В этой ситуации игроки, которые успели выбраться, могут убежать вместе с пленными. А те, кто оказался в ловушке внутри крепости, должны готовиться сражаться бок о бок со своими коллегами. Даже если это означает смерть, вы должны купить остальным немного времени. Задание можно будет пройти, даже если мы умрём.

Надежда на успешное прохождение задания!

Северные игроки с самого начала были осведомлены о поджидающих их трудностях.

- Я не против умереть разок или другой.

- Меня покажут в прямом эфире. К тому же я не хочу умирать во время бегства. Я буду сражаться, как настоящий герой.

- Те, кто оказались в ловушке, дайте знать где вы! Мы доставим вас в безопасное место.

Северяне ускорились. Некоторые были заняты спасением заключенных, в то время как другие готовились к битве с великанами.

Телестанции очень обрадовались такому повороту событий, поскольку как только игроки были обнаружены великанами, рейтинги телеаудитории начали показывать положительную динамику.

- 7%. Прошло всего 5 минут, и мы получили целых 2%.

- Остальные станции?

- Примерно такие-же показатели.

- Редакционный отдел должен подключиться на полную силу... И проследите, чтобы чаще менялся ракурс!

В прямом эфире начали транслироваться красочные видео. Собравшиеся вместе элитные

северные игроки показали отличную слаженность действий против великанов.

Это было похоже на то, как в прошлом объединялись для охоты на боссов престижные гильдии.

- Насекомые. Вам не избежать своей судьбы.

Великаны топали ногами и разбрасывали игроков по сторонам.

Северяне храбро отбивались, в то время как другие выводили пленников.

- Мы можем сделать это. Валим их!

Некоторые игроки разрушили внутренние здания крепости, создав повсеместно неплохие препятствия для монстров, предотвращающие возможность им быстро перемещаться. Игрокам это тоже прибавило неудобства, однако разрушенные строения могли послужить хорошими укрытиями.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Северные игроки выкрикивали эти слова, словно они были каким-то лекарством.

Культ Травяной Кашы!

Во время боя многие кричали «Травяная Каша!». Ведь именно эти люди получили возможность обратить невозможное в реальность.

Враг был силён. Но, до тех пор, пока на поле боя были слышны эти слова, игроки были уверены, что они не будут брошены своими товарищами.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Северяне бросились на великанов со всеми своими навыками, которые только имели.

- Поразительно. А их не так-то легко оттеснить. Каждый демонстрирует удивительную боевую мощь. Один человек погиб, но другой тут же пользуется этой возможностью, чтобы прыгнуть на голову великану.

- Да. Подобное просто нельзя пропустить.

- Кроме того, игроков довольно много. Син Хемин, как ты считаешь, это задание будет успешным?

- Экспедиция переполнена игроками севера. Думаю, они справятся.

- Откуда такая уверенность?

- Их абсолютная воля ни перед чем не отступится.

О Чжуван и Син Хемин не скрывали своего волнения, да и видео на экране действительно было зрелищным и одновременно ожесточенным.

Если бы некоторые игроки бросили своих коллег и сбежали, то тем ни за что было бы не

выжить. Тем не менее, ни один игрок не покинул крепость. Все они, как один, продолжали штурмовать великанов.

Жрецы и паладины шагу не ступали в сторону с трясущейся земли, продолжая лечить своих напарников. А в это время магические заклинания продолжали рушить громадные здания крепости.

- Умм, - пробормотал Ли Хэн, открыв глаза и уставившись на экран телевизора.

- Братик, если хочешь - я сделаю потише.

- Нет, оставь так.

Ли Хэн смотрел, как северяне ведут бой против великанов.

Естественно, он молился, чтобы игроки севера выиграли.

«Это как смотреть на выращенного тобой цыпленка, который идёт в бой»

На самом деле, важное значение имел и тот факт, что полученные сокровища и магические материалы будут обработаны и проданы в Королевстве Арпен. Мало того, что это положительно скажется на росте производственных профессий, так еще и само королевство получит внушительную прибыль.

Глаза Ли Хэна сузились.

«Посмотрим-ка. Я должен принять решение касательно своей следующей профессии»

Возможно, свою первую профессию он и получил по стечению обстоятельств, но он не отказался от неё и прошёл от начала и до конца. Таким образом, следующая профессия, безусловно, тоже была немаловажной.

Кузнечное или Швейное Ремесло было также тяжело постичь, как и Скульптурное, так что он был горд тем, что сумел их прокачать выше среднего уровня.

В принципе, он мог взяться за какую-нибудь другую производственную профессию, имея хорошую базу в виде мастерства в Ремесле и ваянии. Конечно, подобный путь был не таким жарким, как у какого-нибудь боевого класса, однако это неплохо бы помогло в его основной профессии!

Учитывая все свои взгляды на будущее, было бы действительно неплохо выбрать именно ремесленный класс.

«Пустынные воины и мечники нуждаются в постоянных сражениях»

Его Владение Мечом было на 6-ом продвинутом уровне. И освоить меч - также звучало вполне заманчиво. Это дало бы ему дополнительное Здоровье, силу атаки, различные дальние навыки и широкодиапазонные удары.

Виид сделал скульптуру в Пустыне Спокойствия и получил Реку Лавы и Опустошающую Песчаную Бурю от Хестигера.

Выбрав в качестве второй профессии боевую, он стал бы совершенен.

Но у Ли Хэна были проблемы с принятием подобного решения.

Тем не менее, наблюдая за тем, как сражаются северяне, он решился.

«Самая сильная боевая профессия. На самом деле, не существует ничего подобного. В зависимости от ситуации у каждого класса будут свои преимущества. Да... Мне нужно нагнать уровни, которые я упустил во время задания»

Характеристики и текущее значение навыков.

Ему нельзя было отставать от топовых игроков Королевской Дороги.

Ли Хэн вспомнил время, проведенное в Земле Магии.

«Мне нужно поднять уровень и всех побить. Наверное, я смогу двигаться чуть быстрее, поскольку у меня уже есть база»

Ли Хэн поднялся со своего места на ногах Союн.

- Я вернусь.

Когда Виид подключился к Королевской Дороге, стояла глубокая ночь.

- А-уууууу!

Неподалеку от Башни Света в Море послышался волчий вой.

Закончив скульптуру, он при помощи Гестии вернулся на Версальский Континент.

- Гм-гм, это действительно нечто важное, так что, пожалуй, стоит взглянуть разок.

Виид посмотрел на звездное небо, в котором одна звезда сияла ярче остальных.

- Вы увидели Выдающееся Произведение «Жена и Ребенок»!

Скульптура жены и ребенка, сияющих в звездном небе!

Вы увидели скульптуру, которая вошла в историю.

Благодаря использованным материалам, эффекты от обозрения скульптуры удвоятся.

Интеллект навсегда увеличился на 5.

На протяжении следующего дня Удача будет увеличена на 17,5%, а максимальный запас Здоровья и маны на 57,5%.

Все характеристики увеличились на 125.

Скорость передвижения на длительные расстояния увеличилась на 87,5%.

Все характеристики навсегда увеличились на 3.

Благодаря завершению Задания на Мастера, эффекты от скульптуры «Жена и Ребенок» будут сочетаться с эффектами от других скульптур.

Действительно выдающееся произведение!

- Да уж, эффекты прямо-таки грозные.

Мастерство в Скульптурном Ремесле принесло ему дополнительные 50% эффектов от скульптур. Даже если бы больше никаких бонусов не давалось, уже это было достаточно серьезной прибавкой.

Но из-за того, что его скульптура сияла в ночном небе, её эффекты были доступны абсолютно всем.

- Гильдия Гермес. Я накажу всех, кто не платит налоги Королевству Арпен.

Задание на Мастера-Скульптора. После получения последней секретной скульптурной техники, это достижение считалось самым потрясающим на всём Версальском Континенте.

- Из меня получился хороший скульптор.

Все его сожаления о становлении Легендарным Лунным Скульптором исчезли.

Он превратил недостатки скульптора в преимущества.

По правде говоря, он и без этого изучил достаточно много других навыков, таких как кузнечное и швейное дело, готовка, рыболовство, судостроение, горнодобывающее дело, сбор трав и т.д.

Виид уже был на пике, так что не имело никакого значения, какую вторую профессию он выберет.

- Ну что, пора пойти и взять второй класс?

Шаги Виида были очень легкими. Конечно же, он хотел сэкономить побольше времени, так что вместе с этим шагами были и очень быстрыми.

Топ-топ-топ-топ-топ!

Задняя аллея в Море заканчивалась спуском в темный тоннель, который, в свою очередь, вел в настоящий подземный квартал.

Здесь было множество людей, одетых в черные одежды и таскающие за собой свои костяные посохи.

- Говорят, что цены поползли вверх.

- Ах, я этого не перенесу. Но, даже если с нас сдерут три шкуры, я должен закупить глазных яблок лягушек.

- Хотите купить плоть зомби? У меня есть целых пять килограммов! Свеженькая!

Игроки-некроманты!

Эта категория игроков прокачивала свои уровни не с помощью охоты, а при исследовании магии и призывая нежить.

Виид вошел в локацию, облачившись в стандартную для некромантов одежду новичков. Он только-только закончил Задание на Мастера-Скульптора, так что где бы он не появился, его бы попросту завалила толпа игроков.

«Эмм... Просто оденусь как есть. Вряд ли люди ожидают встретить здесь короля»

Несмотря на его внешний вид, остальные некроманты просто продолжали заниматься своими делами.

- Скупаю устричные раковины.

- Тухлые яйца. 1 серебряный за корзину.

Абсолютно неэффектное появление в темном переулке.

К удивлению Вииды, ни один из игроков не пристал к нему.

- Хм-хм. Они не хотят ставить героя в неловкое положение. Я прямо таки вижу, как дрожат их тела от волнения, - зайдя в Гильдию Некромантов, убедил себя Виид, ощущая при этом оскорбленные чувства.

- Добро пожаловать, благороднейший. Вы хотите пойти по пути господства над смертью и изучить принципы темноты?

- Да.

- Некромант должен тщательно всё обдумать, прежде чем приступить к познанию жизни и смерти.

- Я это знаю.

- Жестокое сердце, холодный разум и мнение народа...

- Я всё знаю, давайте побыстрее.

Перед Виидом стоял тот самый некромант, который давным-давно давал ему задание.

«Одно радуется, мне не нужно снова потеть, чтобы получить профессию»

Мало того, что он был правителем Королевства Арпен, так еще и получил возможность разговаривать с этим некромантом благодаря их предыдущей встрече.

Некромант – лучшая профессия среди магических!

Она требовала высокой Мудрости, знания магии и предполагала крайне сложные задания.

В случае Виида, у него была книга Бэрекена Деморфа, так что он в любое время мог стать некромантом.

– Понимаю. Пожалуйста, обретите контроль над смертью и получите вечную жизнь, – проговорил некромант и поднял тонкую руку над головой Виида.

Дзынь!

– «Становление Некромантом».

Вы сможете изучать черную магию и призывать нежить.

Максимальный запас Здоровья увеличится на 10%.

Максимальный запас маны увеличится на 150%.

Влияние Славы будет снижено на 20%.

Эффекты Веры будут снижены на 35%.

Став Мастером-Скульптором, он не получал штрафы к своим навыкам во время использования второй профессии.

Все магические классы обладали небольшим запасом Здоровья. Но поскольку скульпторы тоже не могли похвастаться этим параметром, прибавка была совсем незначительная. А вот если бы он магическую профессию решил освоить после воинской – то потерял бы еще и очки боевых характеристик: Ловкости и Силы.

«Ваяние – действительно корявая профессия. Потому и штрафы такие никудашные»

Виид смотрел на руку инструктора.

- Изучая магию, которая повелевает смертью...

- Да.

Виид проигнорировал слова старшего некроманта и вытащил из своего рюкзака книгу.

- Книга заклинаний по некромантии Бэрекена Деморфа.

Прочность: 30/30.

Книга, содержащая информацию о том, как вызвать нежить, что является вторым из наиболее тяжело доступных знаний в области черной магии.

В ней описаны рецепты на каждый тип нежити: от начального и до продвинутого.

Как можно догадаться из названия фолианта, он написан самим величайшим Бэрекеном Деморфом. Тем не менее, призыв нежити требует много маны, а потому не каждый сможет её использовать.

Ограничения:

Только магические профессии.

Уровень: 200.

Мудрость: 500.

Мана: 8,000.

Эффекты:

Сопротивление к Чёрной Магии: +25.

Навыки призыва нежити: +2.

Предоставляет возможность создавать нежить-боссов с высоким Интеллектом.

Улучшает Здоровье нежити и придает сопротивление к Божественной Магии.

«Итак, подготовка завершена»

Виид не просто так обеспечил себя полным набором вещей Бэрекена! Магия этого лича давала возможность стать вверху пищевой цепочки всех некромантов.

Настоящую ценность в этой книге представляли заклинания призыва нежити и магии изготовления.

«Магия бывает разная», - подумал Виид, изучив описанную в книге магию призыва мертвецов.

Дзынь!

- Вы изучили навык: Призыв Нежити.

Призыв Нежити.

Текущий уровень навыка:

1-ый начальный уровень - 0%.

Позволяет превращать трупы в нежить.

- Уф. Наконец-то я полноценный некромант.

Ранее ему приходилось использовать Скульптурную Трансформацию, чтобы превратиться в лича и призывать нежить. И хоть сейчас он должен был начинать всё с самого начала, его это не тревожило.

«У меня уже есть кое-какой опыт, а играть некромантом не так уж и сложно»

Профессия некромантов славилась своим тяжелым началом. Поначалу им было крайне сложно охотиться, маны было мало, а большая часть нежити была слабой и быстро рассыпалась в труху.

Некроманты, которые смогли преодолеть эти сложности - получали возможность расти быстрее остальных, однако до этого им требовалось немало попотеть.

Однако же у Виида был 454-ый уровень и достаточно широкий спектр навыков.

«Для охоты и поднятия первых мертвецов я могу использовать оживленные скульптуры. Кроме того, прокачивая некромантию, ничто не мешает мне заниматься Владением Мечом и другими ремесленными навыками»

К тому моменту, как Виид освоит некромантию, он подтянет Кузнечное Ремесло вместе с другими ремесленными профессиями, а также, в зависимости от ситуации, поднимет что-нибудь из боевых: например, класс пустынного воина или мастера оружия.

Он уже просчитал какой будет его третья, четвертая и пятая профессия!

«Этого должно быть достаточно, чтобы победить дракона»

Естественно, на данный момент его мишенью являлась Гильдия Гермес, но конечной целью был дракон!

Сейчас Виид был экипирован в Дьявольский Шлем, полный комплект Бэрекена и держал в руке Посох Падшего Святого.

Дзынь!

- Вы изучили навык: Взрыв Трупа.

Взрыв Трупа.

Текущий уровень навыка:

1-ый начальный уровень - 0%.

Мощная магия, позволяющая взрывать трупы, нанося повреждения всему, что находится вблизи. Сила взрыва зависит от размера и качественных показателей трупа.

Затем Виид изучил заклинания призыва голема, проклятия и магию защиты из костей.

С изучением новых заклинаний, улучшался и базовый навык некромантии.

«Хоть я и новичок-некромант, но мне нечего бояться»

Он абсолютно во всём отличался от начинающего некроманта, ведь благодаря своим характеристикам и экипировке мог подняться очень и очень быстро. Разрыв между ним, и остальными новенькими в этой профессии, был как между ларьком и промышленным

конгломератом.

- Информационное окно персонажа, - неспешно произнёс Виид.

Имя персонажа

Виид

Тип

Праведник, Признанный Богами

Уровень

454

Профессия

Мастер-Легендарный лунный скульптор

Некромант

Титул

Скульптор, меняющий мир

Слава

305,399

Положение

Король Королевства Арпен

Здоровье

97,845

Мана

69,141

Харизма

723

Боевой дух

634

Сила

1,847

Ловкость

1,255

Живучесть

322

Мудрость

440

Интеллект

517

Лидерство

956

Искусство

3,513

Удача

304

Стойкость

1,315

Выносливость

449

Вера

764+435

Очарование

954+30

Концентрация

322

Мужество

414

Достоинство

556

Упорство

631

Честь

887

Проницательность

101

Атака

9,502

Защита

2,693

Близость к природе

2,288

Сопротивление к магии

Огонь - 49%; Вода - 46%;

Земля - 43%; Чёрная магия - 44%.

+ Все характеристики увеличиваются на 20.

+ Характеристика Искусства дополнительно увеличивается на 80.

+ Лунными ночами все характеристики получают 30% бонус.

+ Вы можете экипировать специальные предметы.

+ Все производственные навыки могут быть подняты до мастерского уровня. Предметы, изготовленные с применением навыка Переплавки, получают дополнительные параметры. Вы можете изучить лучшие из существующих навыков.

+ Необычные скульптуры или скульптуры с высокой художественностью ценностью существенно увеличат Вашу Славу.

+ Благодаря работе над скульптурами, боевому опыту, заданиям и производственным навыкам, все характеристики увеличиваются на 381.

+ Текущее значение всех навыков будет расти быстрее на 6%.

+ Благодаря надетому Браслету Бэрекена, все характеристики дополнительно увеличиваются на 15.

В информационном окне о его персонаже содержалось просто огромное количество данных!

«Есть много работы, которую нужно быстро сделать. Я должен отправиться в земли великанов, прежде чем они исчезнут»

С момента, как Виид подключился к Королевской Дороге, прошло всего 20 минут, так что кровавое побоище северных игроков и великанов было в самом разгаре. Большинство из участников сражения упорно отказывалось умирать, однако это не имело значения.

Деликатесы никогда не подаются в больших количествах.

- Не хотите немного бурого раствора?

- Да, давайте мне целый ящик.

- Одна упаковка стоит 3 серебряных... Но Вашему Величеству я готов отдать её за 2.

- Плачу 1 серебряный.
- Нет, это неприемлемо.
- Хм... Я король.
- Это всё равно неприемлемо. 2 серебряных.

- Сделка не удалась.

Близость с некромантом Греггом упала.

Слава уменьшилась на 1.

Прямо в Гильдии Некромантов Виид купил несколько простых магических ингредиентов, необходимых для создания голема. В полевых условиях всегда было трудно создавать хороших големов.

«Ну что, пора»

Когда Виид уже собирался уходить, к нему вновь обратился некромант:

- Гильдии Некромантов не хватает хороших душ.

- Душ?

- При помощи нашей силы, души могут быть превращены в нежить, а также они пригодны для исследования происхождения жизни. Это тяжелое задание, но если Вы принесете мне души, я компенсирую все Ваши затраты.

Дзынь!

- «Охота за Сильными Душами».

Гильдия Некромантов хочет получить души.

Если Вы соберете для них подходящие души, то получите награду.

Уровень сложности: В.

Ограничения:

Необходимо владение навыком «Захват Души».

Вы должны закончить задание в течение месяца.

«Задание сложности В», - не переставал улыбаться Виид.

Какое счастье получить задание, не затрагивающее весь континент!

Это как попросить студента, который поступил в Национальный Университет Сеула, произвести простенькое умножение.

«Обычное задание по добыче определенных ресурсов. Хоть и связанное с ведением боя»

Это поручение явно не было столь комплексным и сложным, как его скульптурные задания, и предполагало всего лишь добычу кое-каких материалов для Гильдии Некромантов.

Помимо всего прочего, Виид мог получить награду как за выполнение этого задания, так и в ходе его прохождения благодаря боевым действиям. Другими словами, это было похоже на убийство двух зайцев одним выстрелом.

«Просто - значит хорошо»

Для этого задания требовался навык Захват Души, который, к слову, тоже был описан в книге Бэрекена. Хоть он и не был напрямую связан с нежитью, но мог использоваться для снятия магических эффектов или как полноценное проклятие.

- Это не так уж сложно. Я готов собрать их.

- Вы приняли задание.

- Защитное построение!

- Ахрааа!

- Не отступаем! При смене построения - рассыпаемся в стороны!

Северяне стойко держались, но, тем не менее, их первоначальное количество в 1,200 человек уменьшилось уже более чем наполовину.

- Травяная Каша! Травяная Каша!

Так или иначе, но ни один игрок не сбежал.

Они твёрдо решили, что будут сражаться с великанами до самого конца!

- Давайте, быстрее.

- Великаны собираются вон там. Мы должны изменить направление.

- Что с пленниками?

- Четыре команды всё ещё не выбрались. Нам нужно организовать какую-нибудь приманку, чтобы отвлечь великанов.

Как руководитель экспедиции, Пэйл не хотел безрассудных смертей.

«Жертвы должны помогать успешному завершению задания»

Северяне объединили усилия, чтобы спасти как можно больше заключенных из крепости великанов.

«До сих пор мы вывели всего 400 человек, так что осталось еще очень много пленных»

Пэйл перепрыгнул на крышу огромного дома, построенного монстрами. Вытащив из колчана стрелу, он выпустил её, словно молнию.

- Множественные Пронзающие Стрелы!

Стрела разделилась на десятки таких же снарядов, которые обрушились на великанов.

- Кхраа!

Великанам было очень больно, но благодаря своему высочайшему запасу Здоровья, они так просто не умирали.

- Ты, букашка!

Один из великанов засёк Пэйла и начал двигаться к нему.

Пэйл, в свою очередь, рванул прочь по крыше, перепрыгивая проёмы между домами. В такой ситуации он с трудом мог позволить себе произвести выстрел.

- Вы нанесли слабый удар.

Из-за прочнейшей кожи противника, Вы нанесли ему 3 урона.

Пэйл выпустил ещё одну стрелу. Он применил достаточно сильный навык, который использовал лишь в чрезвычайных ситуациях, но наносимый урон был попросту смехотворен.

- Букашка, это не больше щекотки!

Великаны просто проигнорировали атаки Пэйла и преследовали его, круша на своём пути здания.

- Уух!

Пэйл подпрыгнул в воздух, чтобы не быть заживо погребённым под обломками разрушенного дома. Он был очень ловким лучником, но в такой ситуации ему грозило падение с достаточно большой высоты, к тому же рядом стояло сразу несколько великанов.

Но в тот самый момент, когда Пэйла вот-вот должны были прихлопнуть громадные ручищи великана, перед ним появилась леска.

- Хватайся!

Пэйл крепко ухватился за леску, и спустя мгновение его с невероятной силой дёрнуло в сторону.

Рыбаком, спасшим ему жизнь, был Зефи.

- Спасибо.

- Всё нормально.

Пэйл приземлился на другом здании и продолжил обстреливать великанов.

Помимо его стрел, на великанов то и дело обрушивались магические заклинания и удары других навыков. Правда, всё это наносило совсем немного урона.

Северные игроки отчаянно ринулись на одного из великанов и свалили его на землю, правда некоторых из них в тот же момент задавил другой подоспевший великан.

- Мы не можем...

Пэйл был в отчаянии.

По мере того как битва продолжалась, всё больше игроков севера теряло свои жизни.

Они исчерпали свою ману, а их Сила, Стойкость и Здоровье не могли сравниться с этими монстрами.

Раненные великаны быстро восполняли своё Здоровье просто отойдя в сторону и прислонившись к стене, а вот северянам постоянно приходилось бегать от монстров, не получая ни секунды на передышку.

Редко-редко они могли перевести дух в узких нишах разрушенных зданий.

- Это слишком трудно. Нам...

Пэйл и остальные теряли всё больше сил.

Если они начинали думать о побеге, то перед их глазами всплывали павшие товарищи. Тем не менее, они не видели ни одного способа, который позволил бы им одержать верх.

И тогда со стороны стены раздались слова какой-то песни.

Сегодня прекрасная погода.

Как раз, чтобы сушить бельё.

Раз так - давайте постираем:

Носки, халат и нижнее бельё!

И даже одеяло,

Раз солнце так сияет.

Я здесь.

Я есть.

- Кхе...

- Это, это...

Игроки севера услышали какой-то очень странный текст от крайне сомнительного исполнителя. Однако голос певца звучал достаточно отчетливо, и они могли услышать его даже тогда, когда с трудом уворачивались от громадных лап великанов.

Игроки совершенно не понимали какой смысл несла в себе эта лирика.

- Айаак, мои уши гниют!

В это время Сурка едва держалась, а Ирен на пределе своих сил выливала остатки маны в исцеляющую магию союзникам. Ромуна с высокой точки поливала великанов заклинаниями.

- Неужели...?

- Я хорошо помню этот шум!

Они были первыми, кто выявил происхождение песни!

- Ещё бы, такое не забывается даже после похода в караоке.

- Это и правда Виид-ним?

- Во всём мире нет другого человека, который звучал бы так же, как Виид-ним!

Взгляды северян обратились к тому месту, с которого доносилась песня.

В лучах солнца перед ними стоял некто, похожий на мага и одетый в мантию новичка.

Бог Войны Виид пришёл.

- Виид-ним!

- Виид-ним пришел!

Благодаря телетрансляциям и войне с Империей Хэйвен, высокоуровневые игроки севера знали Виида в лицо.

Пэйл сразу же повеселел, увидев Виида.

- Пришёл!

Теперь игроки, противостоящие великанам, уже не чувствовали себя особо значимыми.

Они были преисполнены ожиданием невозможного чуда, которое мог создать Виид.

Цып-цып-цып.

Подросшие цыплята - просто шик.

Ко-ко-ко - плачет Наполовину Жаренная, Наполовину в Специях.

Раз сегодня хороший денёк -

Давайте оциплем пару индюков.

Виид, закончив песню, ещё три секунды стоял, замерев, наслаждаясь ею.

Вдохновение и удовольствие от прекрасных строк!

Выжившие северяне смотрели на Виида ошарашенными глазами.

«Эта песня не подходит для короля»

«Хвала небесам, что он выбрал скульптора, а не барда...»

- Прекратить сражение! Всем спрятаться! - громко выкрикнул Виид.

- Вы использовали Рёв Льва.

Боевой Дух всех союзных войск был повышен на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение последующих 5 минут Ваше Лидерство увеличится на 300%.

Давно они не слышали Рёв Льва Виيدا. И даже несмотря на то, что он не был официальным лидером экспедиции, его голос можно было услышать в любом уголке крепости.

- Кхе.

- Что?

- Почему он говорит, чтобы мы прятались? Разве мы не должны выжать максимум из этой ситуации и продолжать сражаться?

Виид появился слишком внезапно, так что высокоуровневым северянам тяжело было приспособиться к его командованию.

Однако, учитывая его статус как правителя Королевства Арпен и его достижения, они должны были уважать его. Тем не менее, бесконечные жертвы их товарищей означали, что они хотели продолжать стоять до самого конца. А Виид, лишь только появившись, выкрикнул, чтобы они все прятались.

Но затем прокричал Пэйл, лидер всей экспедиции:

- Всем в укрытие! Виид-ним будет нести ответственность за этот бой.

Не зря Пэйла называли верным боевым рабом Виيدا. Услышав его слова, северяне взяли себя в руки и последовали приказу.

- Давайте сделаем, что он говорит.

- Да. Он же всё-таки Виид-ним.

- Кроме того, мы не знаем, что он задумал.

Они с запозданием вспомнили, как Виид разрушил Дворец Земли.

Таким образом, недолго думая, северяне врассыпную бросились в поисках укрытия.

Виид просканировал крепость на наличие великанов.

«Уровень великанов - 700-ый. Это простые ребята, которые полагаются на своё Здоровье и дерутся без каких-либо особых навыков. Тем не менее, проблема в их количестве»

Несмотря на то, что они не использовали боевые навыки, их большое количество серьезно осложняло ведение боя.

Они топтали игроков, давили их и обрушивали на них здания.

Северянам приходилось противостоять их несравненной мощи и размерам. Если бы у них не было достаточно боевого опыта, то им бы ни за что не удалось выжить до этого самого момента.

«На них трудно охотиться. Но их здоровенные тела – прекрасный материал для нежити»

В крепости обитало 55 великанов. Из них 22 были уже мертвы.

Помимо этого, погибло около 600 игроков.

«Это настоящее поле с женьшенем для некроманта. И я выкопаю его»

Виид вытащил скульптуру и активировал навык:

- Скульптурное Разрушение! Всё в Мудрость!

- Вы использовали Скульптурное Разрушение.

Боль и горе от уничтожения Превосходной Скульптуры!

Характеристика Искусства навсегда понижена на 5. Известность уменьшилась на 100.

Искусство преобразовано в Мудрость на один день в соотношении 1:4.

Так как характеристика Искусства слишком высока, преобразование не может произойти полностью.

1,250 очков Мудрости преобразовано во 2-ой продвинутый уровень «Ментальная Концентрация».

Эффективность магии и навыков вырастет на 220%.

620 очков Мудрости преобразовано в 1-ый продвинутый уровень «Туманная Площадь Разрушения».

Увеличивает дальность применения атакующих навыков.

882 очка Мудрости преобразовано в 5-ый продвинутый уровень «Плотная Мгла».

Усиливает эффективность некромантии и чёрной магии.

1,030 очков Мудрости преобразовано в 6-ой продвинутый уровень «Обратная Магия».

Увеличивает скорость восстановления маны.

1,600 очков Мудрости преобразовано в 1-ый продвинутый уровень «Производство Голема».

Предоставляет возможность призвать голема, который будет защищать некроманта.

1,000 очков Мудрости преобразовано в 1-ый продвинутый уровень «Размытое Видение».

Враги будут видеть иллюзии, что убережет Вас от их нападения.

Всё накопленное Искусство преобразовалось в Мудрость и навыки!

Учитывая то, что изначально у Виیدا было всего 440 Мудрости, то текущая прибавка в 7,670 выглядела просто астрономической.

Если бы Виід сразу выбрал профессию некроманта, то сейчас его Мудрость была бы в районе 3,000 и он был бы близок к полному овладению ею.

Но этот эффект был доступен лишь благодаря Скульптурному Разрушению, и выглядел поистине впечатляюще.

- Хотел бы я вызвать бедствие... Но тогда все пленники погибнут.

Идеальное начало боя - это бедствие, активированное скульптурой класса «Шедевр». Он обрушил бы всю мощь природы на великанов, а затем бы объединил силы с другими северянами.

- Многие игроки уже погибли. Что ж, хочешь жить - умей вертеться, - бормотал Виід, меняя свою экипировку. Он убрал мантию начинающего мага и вытащил кое-что поновее, - Хе-хе-хе, мои сокровища.

Череп Бэрекена, Сапоги Темного Лорда, Адский Плащ, Мантия Адского Монарха, Кольцо Истребления и Вечности, и Ожерелье Чистилища.

Полный комплект вещей Бэрекена Деморфа, повелевавшего Бессмертным Легионом!

Средний требуемый уровень был 600-ым, а каждый элемент экипировки располагал особыми эффектами, усиливающими заклинания призыва нежити, проклятия и черную магию.

Виід хранил их как раз для такого случая.

- Вы экипировали полный комплект предметов Бэрекена Деморфа.

Активирован особый эффект.

Эффективность навыка Призыва Нежити будет увеличена.

Вы можете поглощать от нежити 1% их Здоровья и маны.

Предел Здоровья исчезнет. Поглощенное Здоровье будет скапливаться сверх максимального запаса.

Вы не будете страдать от полученного урона, если это не божественная магия и не сильнейшие атаки.

Существа в радиусе 50 метров утратят 30% своих физических способностей, и каждую секунду будут терять некоторое количество Здоровья.

Вы источаете ужас!

Почувствовав первобытный страх, существа с низким Боевым Духом лишатся своих жизней и станут нежитью.

Эффекты от комплекта!

Но прежде, чем он успел проверить свою экипировку, всплыло новое информационное окошко.

- В связи со штрафами от ношения этой экипировки, некоторые Ваши характеристики будут временно снижены.

Вера уменьшилась на 340.

Удача уменьшилась на 106.

Очарование и Достоинство уменьшились вдвое.

Вы не будете получать эффекты, вызываемые характеристикой Чести.

Близость с жителями Версальского Континента уменьшится. Встретив Вас, некоторые жители будут чувствовать страх и удрученность.

Вы не можете вести торговлю, пребывая в таком состоянии.

Серьезные штрафы!

Виид и без того получил кое-какие штрафы, выбрав профессию некроманта. А вот ношение экипировки Бэрекена и вовсе было настолько опасно, что вполне могло тянуть на проклятие.

Если у кого-то была слишком слабая Вера или Боевой Дух, то такой игрок мог попросту стать рабом своей экипировки!

Подобные вещи могли бы одеть и такие опытные кузнецы, как Фабио или Герман. Однако же, они быстро потеряли бы себя и стали бы новым воплощением Бэрекена Деморфа.

«Со мной этого не случится»

Так или иначе, Виид не стал забивать себе голову мыслями о том, что лучше было бы стать воином или рыцарем.

Он охотился на монстров даже будучи простым скульптором. И достиг пика во Владении Мечом, став пустынным воином в прошлом.

Благодаря тяжелой работе, он стабильно накапливал характеристики и полезную экипировку. А кроме того, теперь у него была божественная сила и навыки Хестигера.

Даже как скульптор он уже был сильнее многих других.

Но вот в случае с некромантией, существовал целый ряд ограничений, включая отказ от получения божественного лечения и благословлений, а также постоянное падение Славы и Близости с жителями.

Чем выше он прокачает навык Призыва Нежити, тем больше штрафов его ждёт.

Однако, если Виид поведёт за собой большое количество нежити, то, теоретически, может ускорить темп своей охоты в 10 и даже в 20 раз. Однако всё это предполагало огромные трудности.

«Без секретных скульптурных техник нечего было бы и браться за некромантию»

Виид сузил глаза, будто увидел на дороге монетку.

Его не удовлетворяло быть слегка лучше остальных.

На пике своей скульптурной профессии он должен стать сильнейшим в Королевской Дороге.

Син Хемин и О Чжуван.

Они собирались закончить трансляцию о приключении в землях великанов.

Несмотря на отчаянное сопротивление игроков севера, совершенно не нужно было показывать то, как их всех перебьют.

Задание было признано провалившимся, так что на телестанции решили объявить о завершении трансляции.

- Так или иначе, сила игроков севера заслуживает уважения.

- Может на этот раз им и не удалось, но я вынужден признать, что и задание было не из легких.

- Возможно, в следующий раз результаты будут лучше.

Син Хемин было не по себе от мысли об умирающем Пэйле, но она продолжала говорить.

Но вдруг среди других сотрудников телестанции произошла какая-то шумиха, а сценарист эфира помахал им рукой.

«А? Что?»

В наушниках Син Хемин и О Чжувана раздался дрожащий голос молодого сценариста:

- Виид... В крепости великанов появился Бог Войны Виид!

Син Хемин хорошо знала Виида, но в этот момент даже она почувствовала волнение.

«Результаты... Всё может измениться»

Более 1,000 северных игроков атаковало крепость великанов.

Но приход всего одного человека мог кардинально повлиять на ситуацию.

Каждый, кто был знаком с Виидом, мог сказать нечто подобное.

- Ну, как минимум это означает, что нам будет не скучно. Виид неспроста там появился. У него всегда на всё есть причина.

Очень порочная причина!

Так или иначе, полю боя Виид отдавал все свои силы, и именно это приводило к тому, что ситуация переворачивалась кверху дном.

Вот за это игроки Земли Магии и прозвали его Богом Войны.

«Виид пришел!»

О Чжуван был удивлен еще больше.

Когда дело доходило до трансляции охоты или приключения Виида, рейтинги показывали совсем другие результаты.

Син Хемин и О Чжуван быстро переглянулись.

«Продолжать?»

«Да!»

Таким образом, было принято решение о продолжении прямого включения с земель великанов. Было бы попросту смешно обрывать показ на том месте, где появился Виид.

Что касается КМС Медиа, эта телестанция всегда брала наивысшие рейтинги и предлагала наибольшее количество контента, посвященного Вииду.

- Земля великанов. Да уж, эти монстры действительно потрясают воображение.

- Игроки продолжают держаться и не теряют надежды на чудо.

Син Хемин и О Чжуван продолжили вести передачу.

- Виид появится в эфире через три минуты. Тяните время, - вновь раздался в динамиках подрагивающий голос младшего сценариста.

Из-за четырехкратной разницы в течении времени в Королевской Дороге и реальности, а также необходимости в редактировании, режиссуре и наложении музыки, задержка между событиями и их освещением по телевизору составляла несколько минут. Так что пока в прямом эфире Виида не было.

Иногда задержки могли достигать и часа. Однако для этого телестанции и нанимали лучших профессионалов, способных сократить отставание до минимального значения. Если они не сделают всё возможное, то другие станции попросту отобьют у них телеаудиторию.

- Ах, этих людей действительно очень жаль.

- Великаны прямолинейные, но сильные. К тому же их слишком много, да и структура самой крепости играет им на руку.

Несмотря на то, что ведущие были осведомлены о появлении Виида, они должны были продолжать вести обычный разговор с целью максимизации драматического эффекта.

«Впечатлительные зрители, которые просто прилегли на диван посмотреть телевизор... Разве они не будут в шоке, когда увидят появление Виида?»

Спустя некоторое время на экране объявился Виид.

С ужаснейшим пением!

Музыка была родом будто из самой преисподней, но эта песня вселяла в людей какое-то странное предчувствие.

- Зрители. Не беспокойтесь. Это Бог Войны! Правитель Королевства Арпен и Мастер-Скульптор Виид!

Син Хемин почувствовала, как в её груди разрастается счастье. Как ведущая, она должна была объявить о появлении Виида, так что глядя на восторженную реакцию зрителей и рост рейтингов, всю её усталость как рукой сняло.

О Чжуван бодро продолжил:

- Да уж, действительно внезапное появление. Хоть его и нельзя назвать крутым...но он с

большим энтузиазмом поёт свою песню!

После появления Виида, О Чжуван слегка расслабился.

Но на этом причины для удивления не закончились. Мастер-Скульптор начал одевать новую экипировку!

- Он меняет своё обмундирование. Мантия с черепами и проступающими костяными рёбрами... Таким образом, это экипировка некромантов. Да ведь это полный комплект вещей Бэрекена Деморфа!

- Набор некроманта? Значит... Уважаемые телезрители, похоже, что после овладения Скульптурным Ремеслом, его второй профессией стала некромантия.

В этот момент форумы просто взорвались.

- Кхек...

- Рейтинги продолжают расти. На данный момент они уже перевалили за 30%.

- Господин Директор. На данный момент каждое сообщение в интернете так или иначе касается Виида или Королевской Дороги.

- Даже мои друзья включили телевизор и обсуждают происходящее по телефону.

Внезапное появление Виида в землях великанов было настоящим джек-потом для телестанций.

Рейтинги аудитории повышались, и компании бросились обеспечивать показ рекламными роликами.

- Экстренная ситуация. Всем сотрудникам сосредоточиться исключительно на этом эфире. Что у нас идёт следующее по графику?

- Через 20 минут трансляция 24-часового рейда в подземелье.

- Отложить. Всё отложить. Не знаю, когда эта битва закончится, но мы должны показать её полностью.

Когда Син Хемин и О Чжуван увидели полный набор вещей Бэрекена на Вииде, у них появились вполне логичные вопросы:

«Некромант?»

«Но почему некромант?»

Им было любопытно, чем руководствовался Виид при выборе новой профессии.

Ведущие, да и не только они, провели глубокий анализ того, что же произойдет, когда он станет мастером. Даже одну профессию было настолько тяжело освоить, что никто бы и не подумал, что Виид тотчас же примется за вторую.

«И вторая профессия... Чтобы достичь в ней каких-то ощутимых результатов – на это уйдет

слишком много времени»

Хорошим выбором было бы овладеть мечом, а затем стать магом, чтобы перекрыть все недостатки.

Маг, владеющий мечом – поистине взрывоопасное сочетание.

Правда, начать освоение профессии в совершенно другой сфере было очень и очень непростой задачей. Особенно когда дело доходило до ремесленных или творческих навыков.

Если бы он был рыцарем и решил выбрать второй профессией обычного воина – то всё было бы намного проще, поскольку у этих классов пересекались некоторые навыки.

Виид же освоил именно творческую профессию, так что дальнейших вариантов было целое море.

«Профессия магического типа. Есть ли какая-то причина, по которой он выбрал именно некроманта?»

О Чжуван был не тем человеком, который задумывался о подобном в течение слишком долгого времени, к тому же нужно было как можно быстрее удовлетворить любопытство зрителей.

- Хемин, давай подумаем вместе. Возможно, Виид выбрал эту профессию среди огромного количества других именно потому, что полагается на свой прошлый опыт?

- Думаю, да.

- Как правило, в большинстве сражений он скорее похож на мечника или мастера боя. Ну или, возможно, на кого-то вроде черного рыцаря.

- Да, в основном Виид пользуется мечом. Но помимо этого у него много и других навыков.

- За ним действительно не угонишься. Секретные скульптурные техники, удивительные навыки мечника. Все виды потрясающих техник... Но почему тогда он выбрал в качестве второй профессии некроманта?

Син Хемин была немного смущена, поскольку у нее не было ответа на этот вопрос. Она ничего не слышала о второй профессии Виида. Однако, она могла догадываться.

- Думаю, причина не совсем стандартная.

- Не стандартная?

- Причина, по которой люди, как правило, выбирают некромантов, заключается в их быстром росте. Но их слабости... У Виида всё это время были выдающиеся приключения, и вот, он выбрал некроманта.

- Да, некроманты показывают себя немного лучше, когда речь идет об охоте и сражениях. Однако у этого класса слишком много недостатков.

- К тому же прямо сейчас популярность некромантов упала, и мало кто выбирает этот класс.

Некромант мог сражаться как целая сотня человек.

Естественно, если предварительно ему удалось призвать необходимое количество сильной нежити!

При помощи бесконечных волн нежити, скорость зачистки подземелий можно было охарактеризовать всего одним словом «молниеносная».

Большинство некромантов достаточно быстро поднимали свои уровни. Тем не менее, они страдали бы от упадка Веры и других штрафов, связанных с использованием Силы нежити.

Хоть некроманты и прокачивались быстрее остальных профессий, основной недостаток как раз и заключался в отсутствии гармоничного роста.

Более того, они были уязвимы для божественных атак жрецов, а под действием их заклинаний, некроманты больше не могли восстановить павшую нежить.

Другими словами, завоевать континент при помощи армии мертвецов было довольно сложно. Кроме того, некромантов могли атаковать с воздуха или забрасывать заклинаниями с расстояния.

Син Хемин неуверенно открыла рот:

- Я думаю примерно так. Преимущество некроманта заключается в быстрой охоте. Я не знаю, довольствуются ли этим обычные игроки, но Виида вряд ли удовлетворит только какое-то одно преимущество. Его первоначальная скорость охоты и так быстрая. Кроме того, его конкуренты - Империя Хэйвен и Бадырей, и он не сможет догнать их только потому, что стал некромантом.

- Я тоже так думаю. Империя Хэйвен удерживает основные охотничьи угодья Центрального Континента и пользуется лучшей экипировкой. Кроме того, её активно поддерживает Гильдия Гермес. Даже если после того, как он стал некромантом, его скорость охоты увеличится, это не означает, что он сможет разделаться с ними.

Виид был известен тем, что обладал сравнительно невысоким уровнем.

О Чжуван просто спекулировал фактами, при этом действительно не думал, что Виид даже в качестве некроманта способен остановить Бадырея.

У него не было никаких причин сражаться с Гильдией Гермес один на один, так что эта идея казалась бессмысленной с самого начала. Ведь если дело дошло бы до нового крупного сражения, Виид мог заручиться поддержкой северных игроков и Культа Травяной Каши.

Чтобы вступать в войну, совершенно не обязательно было обзаводиться нежитью.

- Да. Если профессия предполагает такие штрафы... То это не совсем полезно для роста. Хоть основная характеристика, которая падает у некроманта - это Вера, некоторые другие тоже будут постепенно снижаться: в том числе Сила, Ловкость, Живучесть и Честь.

- Некроманты получают худшие штрафы из всех возможных, ведь падает абсолютно всё, за исключением разве что Знаний и Мудрости.

- А Виид-ним относится к тому типу людей, которые переживают потерю каждого очка характеристики. К примеру, когда-то я у него спросила: почему он в перерывах берёт хлеб только правой рукой.

- И?

- И он ответил, что если станет есть левой, то правая рука будет чувствовать себя лишенной ячменного хлеба.

- ... Хмм. Не совсем убедительно. Что ж, во всяком случае, некромантию явно нельзя назвать хорошим выбором с точки зрения сбалансированного роста.

О Чжуван не был уверен в некромантах, и у него было много вопросов.

Как ведущий телепередачи он хорошо разбирался в Королевской Дороге, но о Вииде многого не знал. Впрочем, вряд ли бы кто-то мог понять логику Виида, которой он руководствовался, когда шёл на то или иное приключение или на охоту.

«Некроманты неплохи. Но почему же он выбрал именно их?»

- Можно посмотреть каких высот добились такие известные некроманты, как Кробидун. Тем более именно Виид открыл эту профессию, - осторожно произнесла Син Хемин.

- Да, это одно из его многочисленных достижений.

- Есть и другие профессии, но в будущем понимание самой концепции некроманта может измениться. Нам нужно посмотреть, какие преимущества увидел Виид именно в этой профессии... Думаю, вскоре мы всё поймём.

- Ты думаешь, он покажет нам что-то новенькое? Когда я представляю себе некроманта, тянущего за собой кучу нежити, то на ум приходит лишь однообразная охота.

- Виид-ним не любит охоту в традиционном смысле этого слова. Кроме того, нет ничего удивительного в том, если он покажет нам какое-нибудь чудо.

На форумах, связанных с Королевской Дорогой, появилось огромное количество сообщений.

- Некромант!

- Уооох... Он решился на это. Сильнейшая одиночная профессия в Королевской Дороге.

- Некромант? Эта профессия - настоящая головная боль для всех окружающих. Да и в подземелье мешает остальным охотиться.

- Да, всё верно. Как и сказали в эфире, у них слишком много недостатков, да и люди недолюбливают их.

- У меня есть друг, который сказал, что быть некромантом - сложно, неблагодарно и мерзко. А он, как никак, 410-го уровня.

- Полное разочарование. Я ожидал, что следующая профессия Виида - будет садоводство. Я так хотел увидеть его цветочные композиции.

- Теперь этого не видать, пока Версальский Континент не будет полностью разрушен.

- Уху-уху-уху, да уж, мы уже видели как он превращался в лича. Помните? Тогда он просто брал и

уничтожал всё вокруг.

- Но тогда он трансформировался при помощи своих навыков. О стабильном росте при таких условиях и говорить нечего. Нет, я всё-таки никак не могу взять в толк, зачем он взял эту профессию?

- Скоро Версальский Континент погрязнет в хаосе, страданиях и трупях. Появился кровавый некромант Виид.

- Убить будущего дьявола Виида!

- Человек с комментарием выше. Это не хорошая шутка!

Виид чувствовал себя посвежевшим, словно только что прихлопнул муху.

Мантия и плащ, казалось, были рождены на свет сотни лет назад, а от черепов исходила жуткая вонь. Однако эффекты делали их настоящими предметами роскоши.

Всего несколько дополнительных эффектов сильно влияли на магическую силу, так что редкие магические предметы того стоили.

Другими словами, полный набор Бэрекена предоставлял некроманту лучшие возможности.

Благодаря своему Кузнечному Ремеслу, требования были снижены, однако комплект всё ещё действовал не в полную силу. Для того чтобы раскрыть его истинные возможности, он сам должен был стать нежитью, а именно - личом.

- Это ещё не всё.

Виид закончил оснащение предметами, вооружившись Посохом Падшего Святого и надев на голову Дьявольский Шлем.

- Пришло время показать им настоящий ад.

Виид постучал посохом по земле и произнес:

- Восстаньте. Откройте глаза, души, не знающие покоя. Живите и отомстите тем, кто убил вас. Восстание Нежити!

1-ая стадия Призыва Нежити!

Огромная территория вокруг Виида почернела.

- Кху-кху!

- Кхи-ки-ки!

Более сотни трупов игроков севера обратились в скелетов, вурдалаков и зомби.

Среди призванных мертвецов было два действительно гигантских зомби. Это тела близлежащих мертвых великанов были превращены в нежить.

- Восстание Нежити!

Его навык Призыва Нежити был низким, так что он то и дело активировал его, чтобы вызывать новых зомби.

- Навык Призыва Нежити перешел на 2-ой начальный уровень.

Контроль над нежитью увеличится, а призванные Вами мертвецы получают немного больше Здоровья.

Так как используемый Виидом материал для призыва нежити был очень и очень мощным, текущее значение его навыка легко поднялось с 1-го на 2-ой начальный уровень.

Помимо трупов северных игроков, много опыта давалось и за тела великанов.

Также неплохую помощь оказывал и эффект от мастерства в Скульптурном Ремесле, благодаря которому текущее значение росло еще быстрее!

Большинство навыков и без того достаточно быстро поднималось до 3-го или 4-го уровня, но всё равно приятно было видеть их столь молниеносный рост.

- Хех, вот оно моё счастье. Это как чувство выполненного долга после тяжелого рабочего дня.

Вииду было любопытно, на что же способен восставший гигантский зомби.

- Статус нежити.

Имя

Клевер

Тип

Хаотически темный

Уровень

301

Профессия

Слабый Зомби

Раса

Низкоранговая нежить

Вера

-200

Здоровье

723,021

Мана

50

Сила

310

Ловкость

150

Интеллект

5

Мудрость

5

Стойкость

10

Удача

-200

Великан по имени Клевер стал нежитью.

Его огромное тело обратилось в зомби и утратило свои физические способности.

Поскольку навык Призыва Нежити находится только на 1-ом уровне, на тело накладывается штраф и оно может поддерживаться в таком состоянии всего лишь на протяжении 3 минут и 20 секунд.

Если он сумеет поживиться плотью и кровью другого представителя своей расы, то срок его жизни может увеличиться.

Ядовитейший навык!

Гигантский зомби встал во весь рост.

«Помимо его размеров, он - сплошной дефект. Зомби не могут доминировать на поле боя»

У Вида не было особых ожиданий по поводу боевых способностей великана, однако его Здоровье хоть на что-то да годилось.

«Неплохо будет использовать его для Взрыва Трупа»

Великаны были монстрами с полным 700-ым уровнем. Они были большими, мощными и обладали колоссальным Здоровьем, так что для охоты хотя бы на одного такого нужны были десятки людей.

В то же время, дракон 700-го уровня мог запросто уничтожить всю их экспедицию одним своим дыханием, даже не приземляясь. Драконы были магическими существами, и в дополнение к собственным мощным ударам, обладали потрясающими широкомасштабными атаками.

Таким образом, руководствуясь своим опытом за время пребывания в пустыне, Виид сделал вывод, что фактическая боевая мощь великанов соответствует началу-середине 600-ых.

Единственную проблему в охоте создавал их невероятный запас Здоровья и Стойкость.

- Начать атаковать, - приказал нежить Виид.

- Кья-кья.

- Киль-киль! Лорд Смерти дал команду.

Нежить напала на ближайших великанов.

Упыри прыгнули на своих врагов и даже гигантский зомби, пошатываясь, пошел вперед. Целая армия скелетов, которая была позади, также устремилась в атаку.

- Ахрааааа!

- Прокаженные семена. Я должен освободить опороченную душу моего кровного брата!

- Этот человек использует грязную силу!

Великаны тотчас же бросились к Вииду.

Несмотря на то, что хватало и других игроков, глаза великанов были сосредоточены всего на одном человеке - некроманте.

- Такие дела... Что ж, я предполагал подобный побочный эффект.

Некромант!

Монстры испытывали крайнее отвращение к некроманту, который превратил их родственников в нежить.

Виид часто посещал форумы Королевской Дороги, посвященные специально сообществу некромантов.

- Я закончил задание и моя близость упала.

- Чем больше я охочусь, тем меньше людей хочет со мной встречаться. А вчера меня хотели не пустить в подземелье.

- Накопилась Дурная Слава. Куда мне пойти, чтобы снять её?

- Если на дворе не ночное время, то я не могу войти в город. Хнык-хнык.

Некромантия была опасным занятием и вызывала наибольшую враждебность во время боя.

Виид отдал приказ и нежить поспешно отступила назад.

- Трусливые черви.

Великаны продолжали бежать вперед, каждым своим шагом заставляя землю трястись. Скелеты использовали в качестве оружия свои кости, но их растоптали, словно они были муравьями, а их противники – слонами.

Некоторые великаны вступили в бой со своими бывшими собратьями.

- Бедный Клевер. Покойся с миром.

Гигантский зомби был убит, но вскоре вновь поднялся. Так произошло благодаря эффекту Кольца Истребления и Вечности.

- Кольцо Истребления и Вечности.

Прочность: 30/30.

Защита: 25.

Кольцо Бэрекена Деморфа.

В течение длительного времени оно было наполнено аурой смерти.

Слабая воля будет подавлена этим кольцом.

Также в нём запечатаны некоторые исследования о нежити.

Ограничения:

Уровень: 650.

Мудрость: 2,000.

Концентрация: 200.

Эффекты:

Поглощает магию.

Восстанавливает павшую нежить.

Предоставляет заклинание «Уничтожение».

Мудрость: +150.

Знания: +100.

Уменьшает затраты маны на заклинания некромантов на 25%.

Когда кольцо носит лич, из всех живых существ в округе будет высасываться определенное количество Здоровья.

Кольцо не может быть потеряно.

Кости нежити разрушались и восстанавливались, но ей всё равно было сложно остановить великанов.

- Восстаньте. Откройте глаза, души, не знающие покоя. Живите и отомстите тем, кто убил вас. Восстание Нежити!

Призыв Нежити снова пошел в ход, воскресив на этот раз еще двух гигантских зомби и сотню скелетов.

Несмотря на быстрое восполнение рядов нежити, великаны её просто-напросто раздирали.

Некроманта поистине можно было назвать человеком-армией, но конкретно этот тип монстров не получал практически никакого урона от скелетов и упырей.

«Здесь как минимум нужны Рыцари Смерти или личи»

Виид многое повидал, так что ожидал такого поворота событий.

Некромантия была сильной профессией, однако его навыки находились всего лишь на 1-2 уровне.

Великаны же, игнорируя других игроков, бежали прямо по направлению к Вииду.

- Давайте не будем скрываться и поможем ему.

Среди спрятавшихся игроков был и Питон, а рядом с ним сидел Пэйл.

- Эй, люди, - помахал остальным Питон, однако Пэйл тихо прошептал в чат экспедиции:

- Просто оставайтесь на месте. Я не знаю в чём заключается план, но если мы вмешаемся - это будет вредно для нас.

- А?

- Виид-ним не тот, о ком мы должны беспокоиться.

- Как это мы не должны беспокоиться, когда великаны всё ближе к нему?

- Это не... У него хорошее осознание ситуации. А внутри его головы роится бесчисленное множество трюков. Так или иначе, Виид-ним уже ожидает великанов.

- Ты уверен?

Питон слышал эти слова и добавил от себя лично:

- Он использует всё, что только может. При чем это касается и силы его врагов, и даже союзников. Каждый раз, когда я думаю о совместной охоте с ним, я начинаю потеть... Он человек с глазами на затылке.

Северные игроки, услышав подобную аргументацию, решили подождать и посмотреть.

Вииду не в новинку было использование магии призыва нежити, так что, вероятно, вряд ли бы он так просто оказался в ловушке.

Великаны были устрашающими бойцами, но их противником оказался таракан, который не умрет, даже если на него наступить.

Виид усмехнулся.

- Хорошо, что их движения не такие резкие.

Великаны были в ярости и вот-вот должны были оказаться возле него.

- Умри, отвратительное насекомое!

Трое великанов потянуло к нему свои руки, чтобы схватить и раздавить. Критический момент!

Виид расправил свой плащ.

- Пространственное Искажение!

Дзынь!

- Вы использовали защитный навык Адского Плаща.

Чтобы блокировать атаку противника, исказится само пространство.

Осталось зарядов: 2.

Виид исчез и вновь появился в 5 км от трех великанов.

- Хрыыы!

- Убить человечешку!

Крики великанов эхом разнеслись по всей крепости.

Мало того, что оборонительный навык плаща позволял спастись непосредственно самому его обладателю, так еще и, искажая пространство, перемещал и атакующих!

Существа, обладающие достаточным Сопротивлением к магии могли бы сопротивляться подобному эффекту, но великаны были попросту беспомощны.

Эти монстры обладали высочайшим Здоровьем, но даже им пришёл бы конец, если их телепортирует под землю. Тем не менее, великанов забросило высоко в воздух, чему сильно напугались остальные игроки, когда увидели, что с неба падают три огромные туши.

- Храаааааааа!

- Куда? Они что, летят прямо сюда?

Люди опасались, что великаны, упав с такой высоты, раздавят и здания, и тех, кто прятался в них.

Игроки подались было бежать, но, к счастью, великанов отнесло в сторону сильными порывами ветра, и они разбились в отдаленном месте.

Бу-бу-буууум!

Характерные звуки отчетливо свидетельствовали о полученном им уроне.

После того, как остальные великаны увидели, что Виид сбросил с неба их собратьев, они начали забрасывать его камнями и обломками зданий.

- Умри, ошибка природы!

- Избавьтесь от этого уродливого и злого семени!

Несмотря на то, что великаны не использовали навыки, метание камней вполне могло заменить какой-нибудь мощный дистанционный удар, поскольку попадание несло в себе ужасающе разрушительную мощь и могло мгновенно убить игрока с хорошими показателями Здоровья и защиты.

Так называемый навык Метания Камней 1-го продвинутого уровня.

В Виида летел обломок величиной с обычное, человеческое, здание.

Обычный игрок не в силах был бы противостоять подобному.

- Сейчас будет весело.

Виид понятия не имел сколько обломков в него летело. Он посмотрел на великанов, расположенных то тут, то там, а затем высоко подпрыгнул, чтобы избежать попадания.

Бытовало мнение, что у некромантов слабое тело. Как правило, они не вкладывали очки

характеристик в Силу или Ловкость, так что ближний бой с монстрами предвещал для них проблемы.

Однако Виид не испытывал подобных проблем, глядя как запущенные камни разрушают здания возле него.

- Вау, вы только посмотрите на эти движения.

- Он какой-то псих. Нормальный человек на такое не способен.

- Это вообще реально?

- Это какая-то иллюзия.

Северяне с открытыми ртами смотрели на него.

Виид не получал ни малейших повреждений, и глаза игроков прямо-таки светились. А ведь они так страдали, противостоя великанам!

«Виид-ним в своём репертуаре»

Пэйл нервно наблюдал за своим товарищем. Уклонение от обломков, запущенных великанами, действительно было завораживающим зрелищем.

Даже если бы у кого-то было десять жизней, то всё равно было бы сложно выжить в такой ситуации.

«Без этого не обойтись»

Виид твёрдо верил в одну вещь.

Ваяние Мгновения!

Если он не мог избежать попадания, то останавливал время прямо перед тем, как очередной обломок должен был врезаться в него.

Он нечасто применял этот навык, но он, безусловно, был крайне эффективным.

- Храаа!

Великаны бежали за Виидом, на ходу бросая камни и обломки.

А затем он привел их туда, где было сложено внушительное количество трупов.

Нежить стащила разбросанные по всей крепости трупы в одно место. А затем он заманил их туда!

- Взрыв Трупа.

Самая сильная атакующая магия некромантов.

Ту-ду-ду-ду!

Мощь этого навыка зависела от Здоровья павшего существа. Призванная нежить, гигантские зомби, а также множество трупов северных игроков были свалены в одном месте. Кроме того,

именно здесь упали трое великанов.

Тела мгновенно взорвались под действием его магии.

- Тело великана Алекса взорвалось.

Взрыв нанесет урон, пропорциональный его Здоровью, всем в радиусе 43 метров.

- Взорвалось большое количество трупов!

Диапазон взрыва увеличился.

Все, кто попал под удар, получают дополнительные эффекты оглушения, онемения, отравления или замешательства.

- Навык Взрыв Труса перешел на 2-ой начальный уровень.

Разрушительная сила навыка увеличилась на 6%, а радиус его действия - увеличился.

Хоть навык и был всего 1-го уровня, причиненные им повреждения просто зашкаливали.

Даже укрывшиеся в развалинах северяне почувствовали как затряслась земля.

- Ч-что...

- Что это за магия?

- Схватитесь за что-нибудь!

А затем последовал оглушительный взрыв.

Никто еще не видел подобного взрыва, вызванного магией некромантов. Каждый раз, когда Виид произносил слова его активации, землю сотрясал новый мощный взрыв. Великанов

просто снесло, нанеся им тяжелые увечья.

Понесенный ими урон можно было назвать самым серьезным за всё время сражения против северных игроков!

Четыре великана погибли на месте, а остальные сильно пострадали.

- Перевернув землю вверх ногами, Вы получили боевое достижение!

Уничтожена целая область.

За раз нанесено более 7 миллионов магического урона.

Все характеристики навсегда увеличились на 1.

Мудрость и Знания навсегда увеличились на 3.

Максимальный запас маны увеличился на 1,300.

Благодаря выдающемуся боевому достижению, Ваша Слава увеличилась на 3,784.

- Вы получили новый уровень.

Умертвив четырех великанов, Виид получил новый уровень и неплохое боевое достижение.

Благодаря высокому Здоровью монстров, Взрыв Трупa нанес десятикратные повреждения. К сожалению, текущее значение его навыка пока что было низким, так что он не мог убить великана, если тот не находился вплотную к детонирующему трупу.

Конечно, лучше всего было бы собрать всех великанов вместе, но это потребовало бы активного сотрудничества всех северных игроков. Тем не менее, даже так воплотить эту идею в жизнь было бы крайне сложно, поскольку игрокам требовалось еще и где-то укрыть.

Это достижение стало результатом его своеобразного компромисса.

- Восстаньте. Откройте глаза, души, не знающие покоя. Живите и отомстите тем, кто убил вас.

Восстание Нежити!

Виид вновь использовал магию призыва нежити. Он без конца повторял слова заклинания, возрождая сотни мертвецов из рассеянных трупов.

Восставшая нежить ринулась на великанов.

<http://tl.rulate.ru/book/487/42043>