

Глава 1: Мимолётные терзания героя.

- Дворец Земли, наконец-то!
- Скоро север будет покорен.
- Богу Войны Вииду наступит конец. Сегодня Империя Хэйвен завершит начатое и объединит континент.

Игрокам Гильдии Гермес трудно было подавить растущее в груди волнение.

Наибольшее количество войск, когда-либо собранных под одним флагом, было в шаге от своей цели – уничтожения Королевства Арпен. Каждое их сражение против северян завершалось успехом и теперь они были готовы покончить и с Виидом. Ну а разрушение Дворца Земли для них было просто приятным бонусом!

Даже потрясающий небесный Остров Лавиас сегодня должен был пасть к их ногам.

«Я покажу этим слабакам насколько они никчёмны»

«Дворец Земли – настоящее уродство. Построить его на горных пиках, кому вообще в голову пришла эта бредовая идея? Надеюсь, в нём хотя бы достаточно сокровищ. Обчистить его полностью – вот что доставит мне истинное удовольствие. Я не должен отставать от других в вопросе мародерства»

«Хе-хе-хе, наши рыцари сметут их. А меня наверняка покажут по телевизору»

«Способности этих варваров нам не помеха. Что могут дикари севера противопоставить магии ветра? В этой битве я сделаю себе имя»

«К сожалению, мой помощник умер на Реке Пешиль, но я за него отомщу»

Игроки Гильдии Гермес гордились своей храбростью и силой армии.

Несмотря на всю привлекательность севера в Королевской Дороге, по сравнению с Королевствами Брент и Розенхайм, он был не более чем обычной провинцией; а большинство его игроков были слабыми и носили довольно скромную экипировку.

Обмундирование и навыки – вот из чего состояла основа боевой мощи каждого игрока. Но после всех прошедших сражений о севере сложилось впечатление как о месте, где превалируют новички. И они просто обязаны были пасть духом перед лицом могучей армии Империи Хэйвен!

Сегодняшнее сражение будет транслироваться в прямом эфире, так что игроки Гильдии Гермес были крайне возбуждены.

- Боевой дух армии на высоте. Все уже забыли о катастрофе на Мосту Альказар.
- 2-ой корпус возьмёт на себя управление осадными орудиями.
- Каждый командующий корпусом получил установки в случае контратаки. Инициатива не допускается.

- Необходимо наладить взаимосвязь между подразделениями как можно лучше, чтобы показать всем наше истинное величие.

Командующие Гильдии Гермес использовали её чат для выдачи приказов. Масштабность сражения означала, что все команды должны были своевременно исходить и четко выполняться.

Рыцари Империи Хэйвен изучили множество комбинированных тактик нападения, включая отвлекающие маневры и прочее.

«Легче сражения и не придумать. Даже если никто не будет следовать приказам, то мы всё равно победим»

Игроки севера могли только роиться, как стая мух, в то время как подразделения Империи действовали строго по намеченному плану. К чату, где находились командиры армии, присоединились и лидеры Гильдии Гермес.

Они могли наблюдать за ходом битвы по телетрансляции, но по её завершению обязательно бы провели анализ сражения и действий каждого командира.

Дул теплый ветерок, а день был ясным и солнечным.

Противостояние между войсками Империи Хэйвен и северными игроками вот-вот должно было начаться. Командир 1-го корпуса, Драка, вышел вперед, оставив свой строй на сотню метров позади себя.

- Виид, прозванный Богом Войны! Империя Хэйвен пришла сюда покорить твоё несчастное Королевство Арпен. Мы - настоящие хозяева этой земли!

Крик Драки разнесся над всем полем боя. Его было слышно даже во Дворце Земли.

Этот выкрик имел схожие свойства, что и Рёв Льва. Магически усиленный, он покрывал собой широкую площадь и повышал боевой дух воинов.

Игроки севера встретили его довольно критично:

- О-хо-хо!

- Проваливайте, сволочи из Гильдии Гермес!

- Вы не дождетесь Виид-нима!

Однако, несмотря на их реакцию, слова Драки вызвали у них определенное любопытство.

- Интересно, Виид-ним появится?

- Разве он не во Дворце Земли?

Они собрались здесь, чтобы остановить Империю Хэйвен, и всем им было интересно узнать, что же предпримет Виид.

За последние несколько дней сюда сошлось огромное количество игроков, которые хотели отстоять Королевский Дворец. Но много кто стоял и поодаль, наблюдая за происходящим со стороны. Эти игроки были высокого уровня, и потери в случае их гибели будут

катастрофичными, так что примут они участие в сражении, или нет – зависело только от действий Виида.

- Где он?

- Виид-ним где-то рядом?

- Разве у Гильдии Гермес не прекрасная агентурная сеть? Они и без того должны знать абсолютно всё.

Игроки севера вертели головами, пытаются отыскать Виида.

Драка же как раз к этому и стремился.

Он назвал его имя, чтобы определить, здесь ли он. Поскольку Король Арпена был никем иным, как Богом Войны Виидом, то он определенно должен был стать ключевой фигурой в предстоящей битве. Зная его месторасположение, Империи Хэйвен станет куда легче разобраться с ним.

А вот если Виид не ответит на слова Драки, то это может подорвать боевой дух его игроков севера. Тактика, избранная Дракой, убивала двух зайцев одним выстрелом.

Драка ждал, но Виид так и не появлялся. Дворец Земли располагался на возвышенности, так что его бы сразу заметили.

«Может, этого было недостаточно? Это не простое место. Но когда Дворец Земли падет, конец наступит и всему Королевству Арпен. В любом случае, ничто нас не остановит»

И Драка снова заговорил:

- Я, командир 1-го корпуса армии Империи Хэйвен, бросаю вызов Королю Королевства Арпен – Вииду! Не прячься! Выходи на справедливый поединок!

Предложение дуэли!

Драка, представлявший собой нынешнюю армию Империи, бросил вызов. Его победа могла сказаться на боевом духе солдат обеих сил. Правда, был и риск. Но, как и во всех своих действиях, Империя Хэйвен решила пойти на это лишь после детального анализа возможной дуэли.

- На основании приключений Виида, мы проанализировали все его навыки.

- Он может менять вид, класс и даже расу; вызывать бедствие; создавать подчиненных и обладает разнообразными навыками владения мечом.

- Его бедствия довольно ограничены... Он не часто их использует, а значит их применение влечет за собой определенные штрафы, как и другие навыки этой профессии. Исходя из всего этого, он теряет либо уровни, либо характеристики, либо текущее значение навыка.

- Он может наслать на нас губительную чуму. Бедствия Виида – опасны, и зависят не только от уровня его мастерства. Предсказать в каком месте произойдет та или иная катастрофа – попросту невозможно.

- Мы подозреваем, что он получил нечто экстраординарное после прохождения того задания.

Однако конкретной информацией мы не обладаем. После возвращения в наше время, он еще не использовал этот секретный навык, но и у него наверняка есть какие-то ограничения.

- Навык может оказаться чем угодно, к тому же его мастерство выросло по сравнению с Мельбурнскими Шахтами.

- В пустыне он был неоспоримым воином, однако сейчас реальность совершенно иная. Вииду нужно понимать, что сейчас его способности ограничены. Но для того, чтобы избавиться от всех этих тревожных переживаний, нам нужно понять, что из себя представляет последняя секретная скульптурная техника. Если умение завязано только на искусстве, то беспокоиться не о чем.

- Если брать во внимание его битву в Мельбурнских Шахтах и другие детали, то шансы проиграть у Драки меньше 20%.

Всесторонний анализ показывал, что Драка победит.

Как правило, профессия скульптора требовала в два раза больше ресурсов для победы над любым другим противником боевой направленности. Это было связано с различием в навыках и параметрах.

Тем не менее, к Вииду нельзя было применять критерии как для обычного человека. Он приложил много сил, чтобы укрепить своего персонажа и обладал специальными техниками.

Однако, даже с учетом разных факторов, Драка был одним из самых сильных рыцарей Империи Хэйвен и одной из влиятельных фигур Версальского Континента.

Кроме того, он полагался не только на свои умения. Для победы в дуэли, Драка получил лучшие благословения жрецов и шаманов, а также экипировал превосходные доспехи. Кроме того, он был подвержен воздействию особой черной магии, которая усиливала все его параметры на 7 часов.

- Теперь будет бой между двумя лидерами?

- Как весело. Но Виид-ним же победит?

- Просто возмутительно. Кто вообще этот Драка?

- Вот дурак, ты что, не знаешь Драку?

- А что?

- Это же лорд Балетного Озера и предводитель Рыцарей Анаболиков. Он легенда, одержавшая в дуэлях 14 побед подряд... Так или иначе, этот ублюдок опасен.

Драка был широко известен среди игроков. Северные игроки, которые не интересовались рыцарством, не знали о нём. Однако сейчас его имя было у всех на устах.

- Он ведет себя слишком высокомерно.

- Должно быть, его даже молодые симпатичные девушки не интересуют.

- Точно. Он и выглядит как извращенец.

- Ква-ха-ха, да он даже не человек.

Этих игроков уж никак нельзя было назвать дружелюбными по отношению к Гильдии Гермес. Тем не менее, уровень и способности Драки заставляли их нервничать.

Виида почитали как настоящего Бога Войны, который мог бы посоперничать с Бадыреем, но все знали, что реальная сила Империи Хэйвен крайне велика.

Эта группа людей, в которой собрались практически все тяжеловесы Версальского Континента. И они намеревались втоптать в землю игроков севера.

Однако, несмотря на громогласный вызов Драки, Виид так и не появился.

«Будет здорово, если он появится. Это шанс для Драки-нима стать еще более известным»

Драка должен был победить в бою, и заработать огромное достижение для всей Империи Хэйвен. Пусть он не был столь знаменит, как Бадырей, но вполне мог занять вторую ступень.

Драка хорошо подготовился к этому поединку.

- Виид, ты же был Великим Императором пустыни. Так где же твоя уверенность? Кроме того, у тебя должна быть честь и гордость правителя Королевства Арпен. Неужели ты хочешь выглядеть трусом? - сердито выкрикнул Драка.

Стройные ряды Империи Хэйвен стояли в ожидании. Появление Виида в предстоящем сражении - могло оказаться для них настоящей головной болью.

Прошло 30 секунд, за которые ничего не изменилось.

- Король Виид из Королевства Арпен! Я, Драка, пришел сюда завоевать твою землю! Если у тебя есть гордость - выходи! Или ты уже покинул Дворец Земли и сбежал? - вновь выкрикнул Драка. Однако никто к нему так и не вышел.

Среди игроков севера царило гробовое молчание. Их собралось просто невероятное количество, но никто из них не был Виидом!

- Может он и вправду не здесь?

- Виида-нима нету... Он вообще придет?

- Эта ситуация... Неужели он действительно сбежал?

Атмосфера в лагере игроков севера постепенно менялась. Они все ждали Виида, но его всё не было и не было.

«Неудовлетворительно. Я думал, что он придет. Вряд ли будет достойное сражение. А значит, все мои приготовления коту под хвост»

Хоть это и было грустно, но вызов Драки не был принят. Он еще несколько раз предлагал Вииду выйти и сразиться с ним, но всё напрасно.

Игроки севера заметно напряглись.

Одной возможности того, что Виид покинул Дворец Земли было достаточно, чтобы некоторые

из них решили не вступать в сражение.

Психологическое давление на северян могло сыграть огромную роль в предстоящей битве.

Прошло еще несколько секунд, и один из игроков севера вышел вперед.

- Ты хотел дуэль? Я, Кэмон, один из элитных воинов севера, бросаю тебе вызов!

Воин Кэмон.

В настоящее время его уровень был 430-ым, и формально он был игроком Королевства Альянс Бриттен. Он уже давно мигрировал на север, и, будучи популярным среди игроков севера, являлся членом Отряда Полыневой Каши.

Он был одним из многих игроков, которые бесстрашно ждали начала боя, и решил выйти против Драки.

Но Драку это только развеселило.

- Воин Кэмон? К сожалению, никогда о тебе не слышал.

На самом деле, когда-то он уже слышал это имя.

В чате Гильдии Гермес сразу же появилась информация об этом игроке, но Драка делал вид, что ничего о нём не знает.

- Ты не лишен мужества, раз вышел против рыцаря Империи Хэйвен. Но ты не можешь быть моим оппонентом. Есть ли воин, который хочет сразиться вместо меня? - сказал Драка и сделал шаг назад.

И тогда вперёд вышел один из воинов Империи.

- Я - рыцарь Надэлли и хочу сразиться вместо Драки-нима.

- Ты не можешь вызывать меня на поединок. Я уже бросил вызов Драке.

- Но не ты ли сам вышел вместо Виида? Ты сразишься со мной после, - парировал Драка.

- В этом есть смысл. Тогда, к бою.

Кэмон был вооружен коротким топором, а Надэлли держал щит и меч.

- Сделай его, Кэмон-ним!

- Ура! Травяная Каша! Заруби этого выскочку!

- Накорми его грибной кашей!

Игроки севера подбодряли своего воина.

А вот со стороны Империи Хэйвен не последовало ни одного выкрика. Они были абсолютно уверены в победе своего рыцаря, так что не видели смысла в бесполезном шуме.

Со всех сторон от Кэмона стояли другие игроки Гильдии Гермес, создавая гнетущую атмосферу.

- Подходи! Скоро от тебя останутся одни воспоминания!

Кэмон занес свой топор и со всей мощи обрушил его на Надэлли. Однако удар пришелся прямо по выставленному щиту.

«Подлая Гильдия Гермес. Я их всех убью»

«Несмотря на высокий уровень, его стиль боя довольно прост. Он наверняка много времени потратил на монстров, а вот опыта реальных сражений у него нет»

Заблокировав несколько ударов, Надэлли увидел брешь в обороне своего противника.

- Горизонтальный Удар Щитом!

Стремительный выпад щитом привёл к тому, что Кэмон потерял равновесие.

- Сотрясающая Волна, Пронзающий Меч, Сокрушительный Удар!

Серия мощных атакующих навыков, чередующие удары как мечом, так и щитом, которые небольшой топор никак не мог заблокировать.

Таким образом, поединок закончился довольно быстро. Жестко избитый Кэмон превратился в серую дымку и исчез.

- Боже...

- Кэмон-ним...

Игроки севера погрузились в молчание. Империя Хэйвен же нисколько не сомневалась в своей победе, так что её игроки сохраняли абсолютную невозмутимость.

Хотя в их гильд-чате конечно же тайно отмечалась эта пусть небольшая, но всё-таки победа.

- Надэлли-ним, ты был на высоте. Мои поздравления, это была великая битва.

- Это всё благодаря Замку Пулльборехет. В последние дни я хорошо прокачал свои навыки меча и щита.

- Меня зовут Миллед, я маг, и мы вместе охотились три месяца назад. Давай как-нибудь еще сходим зачистим парочку подземелий?

- Хе-хе-хе, спасибо за приглашение. Именно благодаря тебе мне удалось так поднять свой уровень. Но я понимаю, что сегодняшней победе я обязан Драке-ниму.

Этот чат гильдии можно было назвать по-настоящему дружеским.

Затем последовали еще 9 поединков между игроками севера и Империи Хэйвен.

- Пожалуйста, хоть ты победи, Китахо-ним!

- Отомсти за Отряд Женьшеневой Каши!

Игроки хотели защитить гордость севера, но результатом стало 10 поражений!

Подавляющее количество членов Гильдии Гермес обладало превосходной экипировкой,

отличными навыками и высочайшими уровнями. Северные игроки, которые храбро бросались на них, были просто размазаны по стенке.

Эти дуэли напоминали собой драку взрослого мужчины и ребенка. Сила Гильдии Гермес была велика, и эти небольшие схватки были частью её плана.

Игроки севера выходили сражаться абсолютно спонтанно, в то время как рыцари и воины Империи Хэйвен были заранее подготовлены.

Те, кто должен был принимать участие в дуэлях - получили специальное обмундирование, оружие и мощные благословления.

По сравнению с шикарной экипировкой, известность всех этих людей была практически нулевой, так что игроки севера чувствовали себя пристыженными.

Когда 10-ый поединок подошел к концу, Драка выкрикнул:

- Здесь ли так называемый Бог Войны Виид? Если ты здесь, то все эти бессмысленные поединки ни к чему. Я дам тебе еще одну минуту. Выходи и дерись со мной. Ровно через минуту армия Империи начнет штурм и Дворец Земли будет уничтожен!

С каждым словом голос Драки становился всё громче.

Этого было достаточно, чтобы его услышали даже авиаки на острове Лавиас.

Но Виида так и не было.

Следующая минута прошла в абсолютном молчании.

Виид словно сквозь землю провалился.

- Ваш Король не появился. Значит, его звание Великого Императора пустыни - обычная пустышка! Мне стыдно, что вы подчиняетесь этому трусу! Знайте, что ваш король станет причиной краха всего королевства! Армия Империи, вперед!

И войска Империи Хэйвен хором ответили:

- Есть!

Имперские солдаты тотчас же обнажили свои мечи. Благодаря нескольким победам их соратников, боевой дух войска был на максимуме!

Во время дуэлей Империя не теряла времени и закончила расстановку подразделений лучников и магов. А тяжелая пехота расположилась так, чтобы отразить любую атаку северян.

И вот наконец-то в движение пришли осадные орудия, скрипя своими подвижными частями.

- Задайте им жару!

- Огонь! Огонь! Цель не имеет значения!

- Битва завершится уже сегодня! Когда завтра взойдет солнце, то его лучи осветят лишь руины Дворца Земли!

Осадные орудия произвели первый залп огромными горящими шарами. Снаряды попадали прямо в толпившихся игроков, или же, при неточном выстреле, скатывались по горным склонам.

Опомнившиеся маги стали вызывать духов воды, чтобы потушить огонь, однако сотни игроков уже сгорели заживо.

- Защитим север.

- Члены Кюльта Травяной Каши! Будем бороться с полной самоотдачей, даже если нам суждено здесь умереть!

- Отряд Грибной Каши! Смерть пожаловала прямо к нам в гости! Мы не должны упустить случай насладиться этим!

- Хе-хе-хе, в нас живет свободный дух Травяной Каши. Рисовая Каша, Куриная Каша, и другие банальные виды каш. Ах да, еще Грибная Каша? Это всё слишком просто! Мы представляем Кашу из Насекомых! Она хрустящая и очень питательная! Её даже не нужно подогреть. Мы употребляем в пищу тараканов и других букашек по три раза в день...

- Тьфу! Какая гадость! Каша из Насекомых..!

- Эти безумные игроки, пожирающие насекомых...

Игроки севера пошли в наступление. Магия и стрелы полетели в сторону Империи Хэйвен.

- Ураааааа!

Воины бежали так быстро, как только могли, стремясь максимально приблизиться к позициям Империи Хэйвен. Рыцари верхом на конях и быках без малейших колебаний мчались на своих врагов.

Началось массовое наступление.

- Разбить осадные орудия!

- Цель Отряда Плющевой Каши - осадные орудия.

- А Отряд Говяжьей Каши просто убьёт всех!

Сотни тысяч игроков, распределенных по своим подразделениям, шли в атаку. И вот, Империя Хэйвен нанесла свой удар.

- Народ севера? Вы не устоите перед магией льда! Волна Холода!

- Цепь Взрывов!

- Все умрут от силы грома!

Игроки севера падали как подкошенные от разрушительной магии Империи. Сотни взрывов сливались воедино так, что нельзя было отличить куда ударило заклинание того или иного мага.

Но северяне продолжали со всех ног бежать к рядам Империи Хэйвен. Земля трещала и

полыхала. Казалось, что этой силы было достаточно, чтобы устроить настоящий конец света.

Небо почернело от тысяч стрел, выпущенных Империей Хэйвен. Игроки севера прямо на бегу падали, пораженные меткими попаданиями.

Область, которую накрыли магия и стрелы Гильдии Гермес, можно было назвать настоящей «зоной смерти».

- Защитная формация!

Командиры отдали приказ и тяжелая пехота выставила перед собой широкие щиты. При взгляде на них казалось, что ряды Империи превратились в один сплошной щит.

Ти-ти-ти-ти-тинг!

- Прорвать его!

Игроки севера, которым удалось преодолеть «зону смерти», обрушивались на укрепленные позиции пехотинцев Империи, но её защитная формация не сдвигалась ни на шаг.

- Контратака! - последовал новый приказ и пехота, опустив щиты, выставила вперед копья. 2-ая, 3-я, и 4-ая колонны тяжелой пехоты вышли вперед, нанося молниеносные удары своими копьями.

- Кха!

- Айаа!

А затем они сделали несколько шагов назад, вернувшись в строй и вновь подняли щиты. Задача пробиться через них - выглядела абсолютно нереальной.

Рыцари, благодаря своей мощи и скорости, могли растоптать практически всё. Однако плотные ряды пехотинцев сводили на нет любые попытки прорвать их оборону.

Эффективная тактика Гильдии Гермес не подлежала никакому сравнению с разрозненными действиями игроков севера.

- Перестроиться! Мы должны справиться с ними!

- У нас ничего не выйдет, если мы будем сражаться поодиночке. Нужно нападать всем вместе!

Игроки, которые хотели защитить гордость их королевства - Дворец Земли, собрались в кулак и словно цунами налетели на тяжелую пехоту Империи. Но и эта атака была отбита.

До момента, как игроки достигали защитного построения Гильдии Гермес, разрушительная магия и град стрел сокращали их количество на треть. Абсолютная сила лучников и магов на поле боя!

- Убить лучников!

- Мы должны разобраться с дальними атаками. Наша цель - лучники и маги!

Количество убитых северян росло, а рыцари и пехотинцы Империи выглядели практически непоколебимыми. У них были специальные предметы, повышающие сопротивление к магии и

стрелам, так что дальние атаки игроков севера наносили довольно несущественные повреждения.

К тому же остро чувствовалась разница между индивидуальными действиями, и групповыми. У рыцарей Гильдии были особые лидерские навыки, позволяющие разделять внутри отряда полученный урон, усиливать защиту, восстанавливать здоровье и укреплять боевой дух.

Игроков севера было много, но эффективность их действий была низкой. Несмотря на то, что они занимали огромную площадь, их количество быстро уменьшалось.

Вида не было, и ничто не могло изменить ожидаемо высокую боевую мощь Империи Хэйвен. Высокоуровневые игроки тоже не участвовали в сражении, так что шансов на победу попросту не было.

Таким образом, атака игроков севера постепенно захлебывалась.

«Хорошо. Победа уже скоро»

«Почти конец»

Империя Хэйвен была уверена в том, что вскоре сможет вкушать плоды своей победы. Она смаковала каждую свою победу, но на этот раз всё было иначе.

Проиграв в этом сражении, север падёт.

Виид всё ещё находился во Дворце Земли, наблюдая оттуда за ходом сражения.

Он хорошо слышал призывы Драки, но не ответил на этот вызов.

«Я еще не заработал столько, чтобы вкладываться непонятно во что. К тому же, такое вложение было бы ненадежно...»

Дуэль должна была проводиться на нейтральной территории, однако он знал, что Гильдия Гермес способна на любые грязные методы.

«Я предпочёл бы довериться Чою-аджусси, ростовщику из моего района»

Невидимые проклятия или магия, как пить дать, могли обрушиться на Вида во время дуэли. Недаром в фильмах герои, бездумно кидавшиеся на своих врагов, как правило, погибали от каких-то подлых приемчиков.

Так что Виид не хотел попасть в ловушку или стать жертвой какого-то детского трюка.

«Они точно ударили бы меня в спину»

Виид не переживал о своей гордости, когда дело шло о сохранении жизни.

«Сражение началось совсем не так, как хотелось бы»

Он видел всех этих собравшихся у Дворца Земли людей, которые готовы были пожертвовать собой, чтобы защитить свободу Королевства Арпен.

В самом начале битвы, Империя Хэйвен, безусловно, была бы на коне. Но затем, её подразделения должны были устать. И игрокам севера, чтобы этого добиться, нужно было чётко контролировать ход боя.

- А куда делся Хестигер? Не мог же он сбежать?

Подчиненный Виида стоял неподалеку от своего бывшего Императора.

- Я должен подчиняться Воле Мастера, но так как я уже умер... Могу ли я вмешиваться в судьбу этого мира?

Хестигер пребывал в глубокой тоске. Спустя несколько секунд молчания он продолжил:

- Хорошо это или плохо, люди должны сами определить свою судьбу. Мастер пытается вести достойную жизнь, но... Я из прошлого и в отношении этих людей у меня нет права голоса.

По небу неспешно плыли облака, подгоняемые потоками ветра.

Волосы Хестигера также развевались от легкого ветерка, а в его голубых глазах можно было увидеть всю глубину его чувствительного сердца.

- Я не должен вмешиваться в их жизнь. Они сделали свой выбор и должны нести это бремя до самого конца. Жизнь только одна, и я не должен мешать им в этом.

Виид воспользовался Скульптурным Воскрешением для сражения с Империей Хэйвен, но призванный им человек впал в самоистязание.

- Я благодарен Мастеру за дарованную мне жизнь, но безоговорочно следовать его воле... Я предпочел бы просто насладиться оставшимся у меня временем.

Хестигер был типичным примером настоящего героя, но и его терзали разные мысли. Он стоял на краю одной из скал Королевского Дворца и смотрел на армию Империи Хэйвен.

В этот момент Хестигер был прекрасен.

- Как много людей... Большинство из них слабы, так как не прошли через надлежащую подготовку.

Игроки севера выглядели так, как и те, которых в военную эпоху растоптали на своём пути пустынные воины. Несмотря на мощный военный потенциал тогдашних королевств, пустынная армия обращала их в бегство.

Всадники на верблюдах именовались настоящей машиной смерти, и от одного их вида враги теряли весь боевой пыл. Их Дурная Слава шла впереди них, но это играло им на руку, заставляя людей еще до сражения покидать поле боя. И это только разогревало их кровь, усиливая желание убивать.

- Это всё не важно.

Хестигер прошёл через бесчисленные сражения. И после падения Церкви Эмбиню он всё равно не сошёл с пути воина, обойдя весь континент.

Но сейчас, он стоял и жалел о том, как провёл свою жизнь.

- Я хочу уйти, как ветер... И провести свои последние часы на этой земле свободным, в уважении и любви ко всем живым существам. Мастер, я не могу выполнить Ваш приказ...

Вполне возможно, что Виид абсолютно напрасно потратил свои ценные уровни на Скульптурное Воскрешение!

Хестигер смотрел, как проходят десять дуэлей.

После того, как Виид исчез из военной эпохи, Хестигер продолжал охотиться и достиг 869-го уровня. Редко где встречался монстр, которого бы он не мог сломать, словно спичку.

Но он даже не пошевелился, когда Империя Хэйвен привела в действие свои осадные орудия.

К сожалению для Виида, Хестигер уже принял решение.

- Я уйду... Далеко-далеко отсюда. В место, где нет войны. К берегу моря...

И в этот момент!

- Папочкааааа!

Ганс был одним из жителей, проживающих в окрестностях Королевства Арпен. Он добровольно вступил в армию сопротивления, чтобы защитить родные земли. Так же, как и у других людей, его преданность Королю находилась на своём пике.

Как только сражение началось, он успел выпустить несколько стрел в сторону рядов Империи Хэйвен. Но спустя несколько секунд место, где он находился, было выжжено магией, и он скончался на месте. Эту сцену увидела его семилетняя дочка, которая отчаянно крича, бросилась к телу своего отца.

А затем последовала вторая волна заклинаний.

Такова была тактика магов Империи Хэйвен. Накрыть определенную зону первым магическим залпом, а тех, кто выжил, добить вторым.

- Ааааагх! - вскрикнул Хестигер, с намернувшимися на глаза слезами. Он отчетливо увидел, как маленькая девочка была испепелена на месте.

Герой, увидев, как на его глазах умирают обычные люди, впал в гнев.

- Как они могут быть такими жестокими... Они лишены даже минимального милосердия.

Хестигер пожалел о своём поступке.

- Если бы я принял меры раньше... Это всё моя вина. Бесценная жизнь, наполненная любовью, оборвалась из-за моих колебаний.

После увиденного Хестигер полностью переосмыслил ситуацию.

- Моя жизнь не была неправильной. Мне не нужно уважать право человека самому решать свою судьбу. Если я не буду работать во благо справедливости, то её никогда и не будет. Как я мог так легко позабыть о том, что должен за неё бороться.

Это была типичная «громкая речь».

- Мастер давно это всё понял. Я чувствовал, что его команды несут в себе глубокий смысл... Настоящий преданный подчиненный давно бы последовал его приказу.

И вывод.

- Зло есть зло. Я с удовольствием обрушу на них свой меч. Ради справедливости. Зло не должно оставаться безнаказанным. Приказ Мастера... Я убью их всех.

Терзания героя, как в драматическом фильме.

- Вызов Лесных Доспехов. Вызов Земляного Меча.

Хестигер вызвал меч и доспехи высших эльфов.

В действительности, Скульптурное Воскрешение не могло наделить призванного человека его оригинальной экипировкой. Однако высшие эльфы и их леса до сих пор хранили память о Хестигере.

- Наш друг и герой, Хестигер, вернулся.

- Он добрый и умеет сопереживать... Лес пошлёт ему вещи, которые мы хранили здесь.

- Эй, подруга фея, наш друг леса нуждается в этих вещах...

- Я понимаю. Он друг не только ваш, но и фей. И он получит эти вещи.

И вот, у Хестигера, как по волшебству, появились доспехи и меч, хранимые у эльфов и фей.

Его тело не было таким изящным, как у эльфов. Но благодаря редкому достижению, эльфийские мастера выковали для него оружие и броню. Несмотря на то, что лучшими магами считались люди, эльфы вложили в них свою, особую магию.

Хестигер облачился в доспехи и взял в руки меч.

- Киль-киль-киль-киль! Ву-хи-хи-хи!

- Очищение Духа!

- Кииииияк!

Мощный поток света, исходящий от Ирен, растворил призрака.

Сурка работала ногами и кулаками, а Ромуна в это время восстанавливала ману.

Поиски сокровищ Империи Пэллос!

Спустя сотни лет озеро превратилось в трясины, к тому же сокровища охранялись множеством призраков.

- Доспехи Зарина.

Прочность: 32/51.

Защита: 54.

Доспехи, принадлежавшие рыцарю по имени Зарин из Королевства Мапон.

Он был сильнейшим рыцарем королевства, и обладал почетным графским титулом.

Зарин вёл за собой армию, которая дерзнула встать на пути у Империи Пэллос. Однако, потерпев поражение, его экипировка была разграблена пустынными воинами и стала сокровищем Империи Пэллос.

В связи с тем, что доспехи пролежали под землей более 600 лет, их прочность и защитные свойства сильно упали.

Временами можно почувствовать сильный холод, исходящий от покоящейся в доспехах души Зарина.

- Ограничения:

Уровень 455 и выше.

Только рыцари.

- Эффекты:

Реликвия с исторической ценностью.

Её обладатель может впасть в состояние сильного страха.

Достоинство и честь будут снижены.

Черная магия +1.

Рыцарские навыки +2.

При ударе существует 13% вероятность высвобождения диковинной силы.

На данный момент броня была практически бесполезной!

Но после того, как над её очищением поработают несколько высокоранговых жрецов, и какой-нибудь кузнец возьмется её восстановить, то она может оказаться невероятно мощным элементом экипировки.

Восстановление предметов из военной эпохи могло существенно повлиять на рост мастерства у любого кузнеца. Это было словно работа с драгоценными материалами.

К тому же некоторые предметы были настолько изношены, что находились в полуразрушенном состоянии. Именно поэтому Виид не ставил какие-то особые условия захоронения сокровищ.

- Это становится всё сложнее. Я не могу удерживать ещё большее количество, - сказал Зефи, поймавший в сеть сразу нескольких призраков. Без этого рыбацкого навыка, группе друзей пришлось бы отвлекаться на куда большее количество призраков.

- Мой танец тоже на пределе! - опустилась на землю Хварен.

Танец Буби-Буби!

Даже призраки не могли пройти мимо этого чарующего танца. Однако и он имел свой предел, потребляя живучесть использующего.

- А вот и джек-пот! - послышался радостный вопль Сурки, Ирен и Беллот.

- Ура, я смогу обновить свой гардероб. Куплю себе мантию первосвященника или святого...

Они не зря соблазнились рассказами Виида о сокровищах! Первый раз за всё время они нашли что-то стоящее.

К тому же, помимо поисков клада, это было отличное место для повышения уровней и навыков.

Тем не менее, им часто приходилось сражаться с призраками, которые были связаны с сокровищами Империи Пэллос. Особенно ночью и на рассвете их становилось так много, что группа начинала испытывать сложности.

Живучесть падала, что делало охоту и параллельные раскопки ещё более тяжелыми. Рытьё в земле потребляло много энергии, да к тому же постоянно вылетающие невесть откуда призраки изрядно достали всю группу.

Это место можно было назвать одним из лучших охотничьих угодий, ведь призраки рыцарей

военной эпохи были на уровне 400-500, а значит являлись вполне подходящими противниками.

Призраки ослабли за много веков, и обладали небольшим запасом здоровья, но сражаться с ними было не самой простой задачей. Ирен была постоянно занята проклятой землей, очищая ее от черной магии. Однако, в этом был и плюс, – её вера неуклонно росла.

Но все они очень устали от непрерывных сражений с призраками.

Ромуна отложила в сторону свой посох и произнесла:

- Больше не могу.

- Я устала, – согласилась Беллот, на чьей арфе было порвано уже три струны.

- Давайте вернемся во Дворец Земли, – предложила Сурка.

Все они хотели как можно скорее вступить в сражение против Империи Хэйвен, и давно бы уже ушли, если бы не эти раскопки.

- Гм, я тоже не против уйти, но как тогда быть с нашей работой? – задумался Зефи.

Здесь они могли стать обладателями огромных сокровищ. Но вот покинь они его – эти земли стали бы настоящим раем для призраков.

К тому же средний уровень группы был около 440-го, так что охота здесь была просто шикарной.

Однако мгновение спустя Зефи согласно кивнул:

- Пошли!

Даже Ирен, со своим уравновешенным характером, широко улыбнулась и сказала:

- Да, пойдём!

Она совершенно не переживала, что после их ухода здесь может всё измениться.

«Виид разберется»

Виид, который сражался с Балканом и Драконом Хаоса Асоллетом! Они верили, что Виид легко решит и эту проблему.

- Но как мы сможем вернуться вовремя? Сражение, вероятно, к тому моменту уже закончится, – обеспокоенно поинтересовалась Беллот.

- Попрошу Юрин, – вздохнул Зефи.

Картинная Телепортация Юрин!

Этот художественный навык был огромным подспорьем для всех её товарищей и друзей.

Правда, всякий раз, когда её просили использовать этот навык, нужно было подготовиться выслушать её непрекращающееся ворчание.

<http://tl.rulate.ru/book/487/9140>