

Глава 6: Чрезвычайное происшествие.

В подземелье «Золотая Шахта», принадлежавшем Гильдии Гермес, возникла чрезвычайная ситуация.

Хапун: – Кто-то охотится за нами. Уже большое количество жертв. Наши друзья из Гильдии Беден тоже пострадали.

Чодрекер: – Каждая группа должна подготовиться к бою. Передвигаясь, смотрите в оба. Вражеская группа чрезвычайно сильна и насчитывает от трех до пяти человек.

Мастер Мапо: – Будьте бдительны. У нас мало информации о противнике. В случае внезапного нападения – займите оборонительную позицию и ждите подкрепления. Мы собираемся организовать патрулирование подземелья и избавиться от этих мерзавцев.

С помощью внутреннего канала гильдии, игроки 460-ых и выше уровней предупреждали друг друга об опасности.

В Золотой Шахте произошла внештатная ситуация, так что люди крайне заинтересовались происходящим.

Здесь уже случались мелкие стычки с наглыми маленькими гильдиями, но Гильдия Гермес всегда быстро справлялась со всеми сложностями.

«Сегодня интересный денек. Эти мятежники решили умереть, как собаки. После того, как их настигнет возмездие Гильдии, они утратят даже волю к жизни»

Обычные игроки не вмешивались и просто ждали, чем всё это закончится.

Хапун: – Еще одна группа уничтожена. Всем быть начеку! Мы Гильдия Гермес! Мы не должны допустить еще больших потерь!

Чодрекер: – Там очень сильные игроки. Умершие уже доложили, что среди них особо опасен воин-варвар. Если они нападут, – не пытайтесь выиграть бой и просто ждите прихода союзников.

Гильдия Гермес продолжала терять игроков в Золотой Шахте. За час потери составили уже 70 человек. По некоторым данным в подземелье охотилось около 100 высокоуровневых игроков Гильдии, так что ущерб близился к 70%.

Кроме того, не избежала злая участь и игрока 470-го уровня по имени Мастер Мапо, который считался одним из лидеров гильдии.

Сразу как началось сражение, он доложил об этом через внутренний канал связи.

Мастер Мапо: – Я нашел их. Одна женщина и один варвар-воин. Один держит музыкальный инструмент, как бард, но... что-то в нем подозрительное. Ситуация критичная, но я постараюсь убить одного или двух из них.

Мастер Мапо: – Битва еще идет. Это действительно те самые люди. Приходите к восточной стороне подземелья на 3-ий этаж.

Мастер Мапо: – Они невероятно сильны. Мне кажется, что каждый из них превосходит любого в нашей группе. Двое наших уже убито. Остальные на волоске.

Мастер Мапо: – Мы мертвы.

Группа Мастера Мапо была сильнейшей в Золотой Шахте. И её уничтожение серьезно встревожило Гильдию Гермес, ведь раз погиб сам Мастер Мапо, значит и остальным игрокам Гильдии скоро могло не поздоровиться.

Таким образом, был отправлен экстренный сигнал всем, кто находился снаружи и поблизости подземелья. Подключились и те, кто был неподалеку от Замка Форморс, и даже кто качался в окрестных подземельях. Три сотни высокоуровневых игроков Центрального Континента были мобилизованы в одно мгновение.

– Хииях!

– Прочь с дороги!

Обычным игрокам только и оставалось, что остолбенело таращиться на скачущих мимо рыцарей. Но к тому времени, как прибыла тяжелая артиллерия, еще две группы были уничтожены, а преступники скрылись.

– Здесь просто валом дураков. Они настолько не берегут свои деньги, что проще, кажется, только пойти и зарыть их в чесночном поле, – смеялся и злорадствовал Виид, завладев трофеями в Золотой Шахте, – Центральный Континент и вправду хорош для охоты.

Индивидуальные навыки игроков Гильдии Гермес были достаточно хороши. Но в таких сражениях всё шло совершенно иначе. Им пришлось столкнуться с Виидом, Союн, Севиллем, Герникой и мощным Бахаморгом, которые были способны мгновенно разорвать их на клочки.

Воины и рыцари пытались сдержать мощный натиск до тех пор, пока в их рядах не образовывалась брешь. И тогда всё их построение рушилось, а игроки теряли возможность даже как следует применить хотя бы 1-2 навыка.

Бахаморг был для Гильдии Гермес настоящей головной болью. Его атаки обеими руками могли уничтожить любого противника всего за 10 секунд! Хотя он и не был так же силен, как Хестигер, но по праву считался воином, выросшим на поле боя.

– Действительно рыбное место.

Виид посмотрел на кучу трофеев, полученную за время зачистки Золотой Шахты. Всего за один день он смог заработать здесь более чем 2 миллиона золота!

– Центральный Континент – это, безусловно, то место, где ценные вещи и золото текут рекой.

Вииду досталось золото, расходные материалы и экипировка по меньшей мере 420-го уровня.

Через некоторое время к Вииду подошел торговец, с которым он обменялся паролями.

– Ку-хе-хе-хе-хе.

– Ухе-хе-хе-хе-хе.

- Торговая компания Манауэ?

- Да. Для меня большая честь встретиться с Вами, Виид-ним. Манауэ-ним поручил мне кое-какую работу.

Директор филиала на Центральном Континенте торговой компании Манауэ!

Манауэ открыл целую сеть разнообразных фирм, которые простирались вплоть до Центрального Континента.

Не так давно его торговля с Центральным Континентом была пресечена блокадой севера. Однако, несмотря на это, Манауэ создал там тайный филиал, чтобы продолжать зарабатывать деньги.

- Эти вещи...

- Манауэ-ним уже рассказал мне. Я всё сделаю за 6% от выручки.

- Хм, это хорошая сделка.

Виид принял предложение даже без торга. Торговая компания Манауэ была ему необходима, чтобы сбывать награбленное прямо здесь, в Центральном Континенте. Помимо этого, ему требовался хороший торговец для транспортировки тяжелых предметов по территории Империи Хэйвен, не вызывающий подозрений у Гильдии Гермес.

Торговец довольно засмеялся.

- Продажа всех этих товаров займет немного времени. Ну а дальше - я уже получил инструкции по расширению бизнеса на Центральном Континенте.

- Хорошо. Я доверяю директору, которого выбрал Манауэ.

- Возможны ли новые сделки?

- Думаю, к следующему вечеру будет еще одна.

- Ху-ху-ху-ху.

- Ке-ке-ке-ке.

Виид и торговец прекрасно друг друга понимали, несмотря на то, что познакомились всего пару минут назад. Трепетные ощущения от возможности тайком делать плохие вещи!

- Чтобы дальше всё шло максимально гладко, предлагаю добавить друг друга в друзья, - предложил Виид.

- Это большая честь.

Звали его нового друга-торговца Грязные Деньги. Оказывается, даже директором своего филиала на Центральном Континенте Манауэ назначил особо жадного человека.

Краденные товары пользовались большим спросом, так что были с легкостью проданы по отличной цене даже несмотря на угрозу мести со стороны Гильдии Гермес.

После того, как Манауэ впервые повстречал Вииду, его совесть уменьшилась до размера горошины, а жадность растянулась до вселенских объемов.

Виид завершил сделку и вместе с Союн, Бахаморгом, Герникой и Севиллем отправился к следующему пункту назначения. Теперь их группа состояла из пяти человек.

- Вы вошли в Логово Атарога.

Подземелье, хранящее тайны королевской семьи Туллен.

Многие люди сгинули в нём, пытаясь отыскать её секреты.

Королевство Туллен было разрушено, но злые духи продолжали выполнять возложенную на них миссию.

Чернокнижники, которые исследовали пещеру, не подвергались нападению монстров. Кроме того, они могли использовать некоторые пещерные объекты для магических исследований и выучить некоторую особую магию.

В прошлом, успешное прохождение подземелья рыцарями, стражами и магами Королевства Туллен позволяло человеку попасть на прием к высокопоставленным дворянам.

Дворяне, в свою очередь, пытались поднять своё сопротивление к черной магии и всегда готовы были наградить того, кто смог бы защитить их.

- Люди - самые опасные существа в мире.

Иногда дворяне и сами не брезговали связываться с черной магией, чтобы остановить злоумышленников. А те, кто побеждал их - получал высокую славу, честь и боевые характеристики.

После падения Королевства Туллен, местные злые духи стали еще сильнее. Это место было популярным охотничьи угодьем и контролировалось Гильдией Черного Льва. Сейчас же оно целиком и полностью находилось во власти Гильдии Гермес и Гильдии Беден.

Плата за вход была просто непомерной и составляла 1,000 золота.

- Это действительно курица, несущая золотые яйца.

Как только игроки Гильдии Гермес начали говорить о входной плате, Виид атаковал.

- Враг!

- Эти люди уже здесь!

Так как Логово Атарога располагалось неподалеку от Золотой Шахты, слухи о действиях Виيدا дошли и сюда.

Но они не знали кто на них напал, так как до сих пор не раскрыли личность Виيدا.

По умолчанию Золотая Шахта и Логово Атарога были темными местами. Сражаясь здесь, трудно было рассмотреть черты лица своего противника, к тому же Виид был экипирован не в Божественную Рыцарскую Броню, а в самые обыкновенные доспехи.

Прошло меньше двух часов после начала охоты в Золотой Шахте, так что он пока что не видел никакого смысла в использовании Скульптурной Трансформации.

Однако, Гильдия Гермес хорошо изучила стиль борьбы Виيدا, и лишь вопросом времени было то, когда его должны были раскрыть.

Четверо сборщиков налогов из Гильдии Гермес были на грани смерти.

- Я не знаю из какой вы гильдии, но вы будете жалеть об этом всю оставшуюся жизнь!

- Эхе-хе-хе, давайте сюда ваши денежки! - ответил Виид и без колебаний зарубил их. Бог Войны с Земли Магии ожил, - Золотце... Золотце...

Помимо золота, он получил и внушительную добычу с убитых игроков Гильдии Гермес.

Виид разобрался со стражей у входа и вместе с товарищами побежал вглубь Логова.

Местность здесь была не такой сложной, как в Золотой Шахте, имея в наличии всего несколько перекрестков, складов, лабораторий и жилье для рыцарей и магов.

Группа Виيدا расправлялась с игроками Гильдии Гермес без сучка и задоринки.

- Эти собаки совершенно утратили рассудок, раз посмели перейти дорогу нашей гильдии.

- Возможно, у них и достаточно сил, чтобы нанести нам небольшой ущерб, но в конце концов они все умрут. Откуда, черт побери, они вообще взялись?

- Может быть, это игроки из региона Туллен.

- Вряд ли это повстанцы или кто-то из Гильдии Черного Льва, так что давайте просто раздавим их.

300 высокоуровневых игроков Гильдии Гермес прибыло ко входу в Золотую Шахту. В это же время к Замку Формос стягивались резервные силы. Но к тому времени, как у Золотой Шахты скопилось внушительное количество сил Империи Хэйвен, нападавшие уже исчезли.

Так как они не знали, куда следует отправиться, чтобы отомстить преступникам, игроки Гильдии стали просто болтать друг с другом. Но тут внезапно кто-то выкрикнул прямо в чат Гильдии Гермес.

Тенджин: – Злоумышленники атакуют Логово Атарога!

Тенджин: Ситуация всё хуже! Отряд, охранявший вход, убит! Это те самые люди, которые совершили набег на Золотую Шахту!

– Нет, ну они совсем страх потеряли.

– Гм, это не так уж и плохо. Давайте сотрем их с лица земли, а заодно и узнаем кто они такие.

– Да, мы с легкостью раздавим их.

Игроки, ожидавшие у входа в Золотую Шахту, немедленно выдвинулись к Логову Атарога.

Из-за непростого рельефа местности, им пришлось пересечь три горы.

Рыцари пустились вскачь, а маги тут же телепортировались.

Виид разобрался в Логове Атарога с четырьмя группами за довольно короткий промежуток времени.

Он уничтожал врагов, не забывая по пути зачищать и монстров. Когда группа Виيدا проносилась мимо, небольшие группки обычных игроков начинали шептаться и даже хлопать в ладоши.

– Они громят Гильдию Гермес!

– Пожалуйста, будьте осторожны в боях.

Жрецы, которые встречались на пути Виيدا, молча накладывали на его группу благословления и подлечивали их.

«Гмм, хоть какая-то с них польза»

С точки зрения Виيدا, лечение было весьма кстати.

А некоторые игроки и вовсе делились с ними полезной информацией.

– Друг рассказал мне, что сюда направляется целая толпа людей со стороны Золотой Шахты.

Несмотря на то, что Виид находился в сердце вражеских земель, обычные игроки были на его стороне. Однако, так как они боялись возмездия Гильдии Гермес, то могли помогать только в тайне ото всех.

– Они придут за вами.

– Если вы бросите всё, то успеете сбежать!

– Спасибо за вашу заботу, но я не могу отступить.

Дух, который никогда не сдаётся!

Виيدا не беспокоили прибывающие войска и он продвигался всё глубже и глубже.

Некоторые любопытные игроки решили повременить с охотой и пошли за Виидом. Гильдия Гермес, абсолютная сила в Королевской Дороге, несла большие потери, так что это зрелище было довольно забавным.

В интернете начали появляться видео-ролики, а вскоре происходящее стало освещаться и телестанциями.

Виид мог бы действовать более зрелищно, но оставил всё как есть. Его зрители сами по себе активно пиарили сцены избиения игроков Гильдии Гермес.

- Они уже здесь!

- Не позволяйте им пробиться дальше! Пусть Логово станет могилой этим ублюдкам!

Узнав о продвижении Виида, три охотничьи группы сбились воедино и стали ждать его прихода.

На этот раз бой предстоял стать особо крупным и опасным.

В сторону Виида, Бахаморга и Союн полетел огненный шар.

Яростное всепожирающее пламя. Его можно было отбить мечом, но тогда он бы немедленно взорвался, обдав всё вокруг огнём.

Заклинание было направлено магами 430-го уровня, над активацией которого они трудились довольно долго.

В пылу сражения вызвать такую магию было непросто, но маги решили приготовить всё заранее, узнав о скором приходе злоумышленников.

- Бахаморг, в атаку.

- В любое время! - выкрикнул в ответ Бахаморг и прыгнул вперед.

Игроки Гильдии Гермес холодно улыбнулись.

- Тупые аматоры.

- Они не имеют ни малейшего представления о магии.

Им было смешно от того, что Бахаморг бросился на огненный шар, совершенно не зная свойств этой магии. Варвар должен был превратиться в обугленные поленья, а остальные - пострадать как минимум частично.

Рыцари и воины Гильдии Гермес приготовились двигаться вперед. Их план состоял в том, чтобы использовать магию для предотвращения побега.

И тут Бахаморг громко закричал:

- Кураааааааааах!

Каменное тело!

Пылающий огненный шар врезался в Бахаморга.

- Кажется, ему конец.

Игроки Гильдии Гермес ринулись в атаку.

Маги и шаманы использовали вторичные навыки, чтобы увеличить скорость их бега. Они хотели перепрыгнуть через пламя и напасть на остальных.

Однако как только ослепительная вспышка исчезла, перед ними появилось абсолютно нетронутое пламенем тело Бахаморга.

- Как... Это какая-то бессмыслица.

- Нелепость!

- Эй, маги, как вы могли ошибиться?.. Вы создали неработающее заклинание?

Воины и рыцари вовсю ругались на своих же союзников. Но на самом деле, маги вложили всю душу в эту атаку.

- Всё работало как надо от начала и до конца... Это невероятно...

Жестокая магия огня, которая на поле боя могла унести десятки жизней. Первоначально, этот огненный шар считался магией широкодиапазонного действия, но кое-кто полностью проигнорировал её действие.

Атака, потребившая треть их маны, была заблокирована.

А затем настал черед Бахаморга показать на что он способен.

- Турбулентный Раскол! - выкрикнул варвар и обрушил на головы игроков Гильдии Гермес свой топор и булаву.

Несмотря на то, что его атака была преимущественно заблокирована щитами, ударной мощи хватило, чтобы откинуть воинов аж на 10 метров. Тем временем с фланга атаковали Севилль и Герника.

Упавшие игроки начали подниматься на ноги. Они знали, что в затяжной схватке, благодаря жрецам, преимущество будет за ними.

- Мы должны просто держаться, как и планировалось.

- Надо подлечить своих.

Жрецы понемногу восстанавливали здоровье раненных воинов. Однако Бахаморг понижал его с гораздо большей скоростью.

- Бережем ману! Нужно затянуть бой!

- Используйте лечение только на конкретных раненных воинах и воздержитесь от использования восстанавливающих навыков по площади. Просто следите, чтобы наши воины не умирали!

Жрецы и шаманы были превосходной поддержкой.

Но союз трех групп, который они считали неприступным, был насквозь пробит Бахаморгом.

На самом деле, даже мастер меча мог бы оказаться в непростой ситуации, прорви он строй противников. Но даже будучи окруженным со всех сторон, Бахаморг не испытывал ни капли страха.

Однако же, всё это была заранее спланированная тактика.

Когда в Бахаморга врезался огненный шар, и все вокруг заволокло пламенем и дымом, а в глаза ударила яркая вспышка взрыва, Виид тайком прокрался к жрецам Гильдии Гермес. Он двигался, словно настоящий убийца.

Хоть у Вииды и не было навыков убийцы или вора, но подобраться к жрецам он смог довольно легко, поскольку их видимость была сильно ограничена.

Кроме того, когда он пробирался в тыл врага, взгляды игроков полностью сосредоточились на Бахаморге.

- Двойное Фехтование! - выкрикнул Виид и нанес рубящий удар Демоническим Мечом и еще одним, подобранным в Золотой Шахте.

- Нападают! Они нападают!

Двойное Фехтование у Вииды было прокачано довольно слабо, однако мощи, полученной от Скульптурного Разрушения вполне хватало, чтобы напасть на беззащитных жрецов.

Виид пронесся, как ураган, сквозь жрецов и шаманов, после чего направился в сторону воинов.

- Хе-хе-хе, простая победа.

Битва с объединенными силами трех групп Гильдии Гермес закончилась всего за несколько минут.

- Кха-кха!

- Откуда такая сила?

У зрителей, смотревших за спектаклем, были определенные сомнения в реальности происходящего.

- Вы выбрали Святую Элегантную Униформу.

- Вы выбрали Платиновый Пояс.

Виид неизменно подбирал выпавшие из игроков Гильдии Гермес предметы.

Все эти вещи были куда лучше чем то, что обычно выпадало при охоте на монстров. В Гильдии Гермес не носили дешевых вещей, так что прибыль была огромной.

- Джек-пот. Когда мы закончим с этим подземельем, я получу еще один уровень, – облизнулся Виид.

Плюс один уровень за день!

Учитывая нынешний уровень Виيدا, дальнейший набор опыта выглядел близким к невозможному.

Однако подавляющее большинство игроков Гильдии Гермес обладали невероятно большой Дурной Славой, так что за их убийство давалось колоссальное количество опыта.

Такой быстрый темп роста был сопоставим только с успешным завершением цепочки сложных заданий. Кроме того, особого риска в такой охоте не было, так что скорость роста была многократно выше обычной.

Логово Атарога!

Когда союз трех групп был разгромлен, у других игроков Гильдии Гермес остался лишь один выход.

- Убираемся отсюда прямо сейчас!

- С какой стороны они бегут? Где они?

- Они наверняка заняты монстрами и не смогут догнать нас.

Горделивые игроки Гильдии Гермес решили сбежать от греха подальше. Для обычных игроков, наблюдающих за всем этим со стороны, подобное поведение было в новинку.

Таким образом, они решили спуститься вглубь подземелья, надеясь, что злоумышленники увязнут среди монстров Логова Атарога.

Однако чем дальше – тем больше в подземелье обитало злых духов.

Виид же тем временем надел Дьявольский Шлем, выпавший ему из Монтуса, рассчитывая увеличить тем самым свои атакующие способности.

- Вы экипировали Дьявольский Шлем.

Защита увеличилась на 161.

Ваш беспощадный разум будет сеять страх.

Вера уменьшилась на 3.

Дьявольская сущность все еще покоится в этом шлеме.

В зависимости от перенесенных атак, может сработать бесконечная защита. Никто не сможет вывести Вас из такого оборонительного состояния, так что некоторые атаки противника не нанесут никакого вреда.

При получении ранений, Ваше тело будет становиться сильнее.

Мудрость увеличилась на 98.

Знания увеличились на 115.

Черная магия среднего уровня будет потреблять меньшее количество маны.

Время на произнесение демонической магии уменьшится.

Эффективность всех боевых навыков увеличилась на 12%.

Этот шлем невозможно потерять.

Боевой дух увеличился на 8,000.

При надетом шлеме, Вы будете обладать титулом «Тринадцатый Подчиненный Дьявола».

- Хуух, прекрасные эффекты.

Виид уже использовал этот шлем, когда сражению предстояло быть чересчур опасным.

Типичная коммерческая экипировка!

Когда Виид увидел злых духов, то по его телу пробежали мурашки.

- Кья-ху-ху-ху, слуга дьявола.

- Семя зла.

На самом деле, злые духи были даже рады его видеть.

Его склонность в настоящее время была такой, что они не чувствовали необходимости атаковать его. Такой же льготный режим могли получить и чернокнижники с некромантами. Но вот если источаемая от игрока злая сила была слабой, то они вполне могли и напасть.

К тому же Боевой дух Виида был достаточно высок, так что злые духи и вовсе избегали его.

– Он вызывает тревогу. Расчистить путь! Ухи-хи-хи!

– Дайте проход прислужнику дьявола. Этот человек будет творить беспорядки.

Виид шел вперед, а злые духи расступались в стороны.

Некоторые духи более низкого уровня решили даже последовать за ним.

– Давайте за ним. От него мы можем научиться еще большему злу.

– Смотрите, тот момент, которого мы ждали, наконец настал. Слуга дьявола откроет нам новые подлые и лживые пути.

Виид, воспользовавшись ситуацией, натравливал духов на охотничьи группы Гильдии Гермес.

Он не посмел бы сражаться один на один с Союз или Бахаморгом, но его боевые возможности после использования Скульптурного Разрушения были крайне высоки.

Беспрецедентное количество злых духов захлестнуло группы игроков Гильдии Гермес.

– Ки-хе-хе-хе-хе, врата ада откроются!

– Ахх, ароматный запах трупов.

По мере продолжения зачистки подземелья, всё больше игроков Гильдии Гермес принимало решение убраться куда подальше.

– Это и вправду вкусно. Аппетитный запах, как у рамена, – полной грудью вздохнул Виид.

Он достиг чего хотел, однако ему по-прежнему нужно было оставаться осторожным.