

Глава 1: Пробуждение Бога Войны.

Виид зашел в очередное подземелье, в котором располагались охотничьи уголья Гильдии Гермес.

- Если я хоть на секунду доверюсь этому миру, то однажды наверняка получу кинжал в спину.

Люди, не имеющие сильных убеждений, гарантированно обречены на провал.

- Бахаморг, уничтожай всё, что движется!

- Хорошо!

- Золотой Человек и Элтин - поддерживают дистанционными атаками. Севилль, Виндекс и Герника - вперед к Бахаморгу! Устроим блиц-атаку.

Просторнейшие земли Империи Хэйвен давали прекрасную возможность обнаружить немало членов Гильдии Гермес, увлеченных прокачкой своих уровней и навыков. Таким образом, в широко-известных подземельях для Вииды было настоящее раздолье.

- В-Виид!

- Техника секущего ножа!

Выявить Вииду было достаточно просто - как только он брал в руки свой Демонический Меч, игроки Гильдии Гермес тотчас же опознавали его. Однако в эту же секунду их неплотный строй прорывал Бахаморг и другие оживленные скульптуры.

- Желтоватый, у тебя самая ответственная миссия! Проследи, чтобы все трофеи были подобраны!

- Мууууууууу!

Всякий раз, когда в одном из подземелий появлялся Виид со своими скульптурами, Гильдия Гермес поднималась как по тревоге.

Охотники за головами летели словно мотыльки на пламя, надеясь застать группу злоумышленников.

Тем не менее, Виид заблаговременно разведывал местность и подготавливал путь к отступлению. Он мог охотиться со скоростью пули, не испытывая никакого дискомфорта.

Помимо подземелий возле Замка Формос, Виид охотился по всему Центральному Континенту, и каждое его появление приводило к настоящему хаосу.

Конечно, это было рискованно, но и добыча того стоила.

- Сложные подземелья и охотничьи уголья - вот где водятся аппетитные Гермесовцы. Качество важнее количества, так что я должен отлавливать ребят посильнее.

Вскоре он встретился с командующим рыцарского гарнизона Замка Рабента. Это был один из довольно известных игроков Гильдии Гермес, прошедший многочисленные войны и

обладающий 485-ым уровнем.

- Я знал, что в один прекрасный день мы встретимся. Подходи, Виид из Королевства Арпен.
- Я не собираюсь платить за вход в подземелье. Вы напрочь лишены совести и думаете только о том, как набить свои карманы!
- Клевета! Несмотря на то, что мы враги, мы всё равно должны быть вежливы друг к другу.
- Ты о чём вообще? Да я вам так завидую, что иногда даже хвалю!

Билсу – рыцарь, с которым разговаривал Виид, был окружен всей группой налетчиков: Бахаморгом, Союн, Севиллем, Герникой, Элтин, Белым Тигром и даже Серебряной Птицей.

- Ты слишком много говоришь. Рыцарь должен общаться с помощью своего меча, а не языка. Я, рыцарь Билсу, бросаю тебе вызов!

- Хотите ли Вы принять почётную дуэль?

Если Вы одержите верх над рыцарем Билсу из Замка Рабента, то сможете получить дополнительные очки Славы и Чести.

Если Вы откажетесь, Честь и Харизма снизятся.

- К чему мне принимать этот вызов? Сплошная трата времени...

- Я знаю, что ты без разбору убиваешь всех рыцарей. Так что если ты примешь мой вызов, я дам тебе Перчатки Погашенного Пламени.

- Ложи сюда. Хотя, я и так мог бы их получить после твоей смерти.

Виид и Билсу стали друг напротив друга, выбрав для поединка широкое и открытое пространство.

- Хайа! Интенсивная Контратака! – выкрикнул Билсу и бросился на Вииду, держа перед собой щит.

Основная концепция рыцарского класса заключалась в ведении боя, полагаясь на свою мощную защиту. Как правило, ни в одном сражении обычный солдат не смог бы справиться с выдающейся защитой рыцаря.

Таким образом, Билсу решил просто продавить оборону противника, что немало удивило Вииду.

«Такие простые выпады... Он наверняка в детстве был прилежным учеником и прожил честную жизнь!»

Хоть Билсу и был рыцарем, но победа ему определенно не светила.

Конечно, у него были превосходные показатели боевых характеристик, отточенные навыки и высокий уровень. Так же, как и Виид, он прошел базовый, начальный и средний уровни тренировочного центра. Это же касалось и всех топовых игроков Гильдии Гермес, которые служили олицетворением силы и уверенности.

Но Виид был иного мнения.

«Только дурак станет так прямолинейно атаковать. Он сам себя загоняет в западню»

Каким бы сильным не было тело, оно совершенно не делало человека непобедимым. Даже в реальной жизни те, кто практикуют такие единоборства, как дзюдо, бокс и т.п. – отличаются друг от друга своим менталитетом и уровнем подготовки.

Виид еще на ранних стадиях изучил систему движений в Королевской Дороге. Его чувства становились острее, а техника – прогрессивнее. Он давно понял, что развивать нужно не только характеристики и навыки, но и то, чем обычные игроки зачастую пренебрегают, – свою собственную реакцию и мастерство.

Как и ожидалось, поединок закончился смертью Билсу.

После этого группа Вииды вторглась в подземелье, ожидая получить в нём еще больше опыта и трофеев!

Виид продолжал бушевать, даже не смотря на награду за его голову в 70 миллионов золота. Помимо этого, предлагался и титул лорда Империи, так что за ним открыли охоту даже самые обычные игроки.

Расправляясь с обычными игроками, у Вииды выросла Дурная Слава, а его статус опустился до «убийцы».

Таким образом, чтобы избавиться от этой метки, ему нужно было сосредоточиться на игроках Гильдии Гермес с аналогичным статусом.

Союн занималась организацией передвижения группы, изучая доступную информацию на форумах и в Союзе Темных Геймеров.

– До часу дня мы должны проверить Подземелье Чекрам, а до 14:30 – Долину Ветра.

– Почему именно их?

– Ко мне дошла информация о передвижении налоговиков Империи Хэйвен. Это очень достоверный источник.

– Тогда погнали! – ответил Виид и отправился к следующей цели.

Однако Гильдия Гермес и охотники за головами тоже были начеку. Они привыкли действовать с позиции силы и попросту не могли всё время оставаться беззащитными.

«Это подземелье достаточно известное, так что Виид вполне может здесь появиться»

«Он точно придет сюда. Нужно установить ядовитые ловушки и организовать засаду»

Все они только и думали, как заманить Вииду в западню. Кроме того, многие люди обменивались информацией со своими друзьями касательно его перемещений.

Несмотря на размеры Центрального Континента, количества заинтересованных людей вполне хватало на то, чтобы взять под контроль каждый важный регион. Любое место, где предположительно мог появиться Виид, – постепенно превращалось в настоящий укреп-пункт.

В наиболее крупных городах располагались элитные гарнизоны, которые в случае чего могли броситься на помощь к атакованному подземелью.

Простые игроки мечтали сорвать куш за убийство Вииды, а лорды были не прочь получить хорошее достижение общеимперского значения.

Ситуация, когда весь Центральный Континент ополчился на Вииду!

Правда, некоторые игроки все же хотели как-то ему помочь, однако их было так мало, что любая поддержка оказалась бы попросту бессмысленной.

– Любой, кто окажет Вииду помощь – будет незамедлительно казнен. Кроме того, если у такого человека будет недвижимость в одном из городов Империи, то она будет арестована или снесена.

Простые игроки, переживающие за Вииду, не могли и слова замолвить за него, опасаясь возмездия со стороны Гильдии Гермес. Даже повстанцы не помогали Вииду, став для Империи Хэйвен второстепенной целью.

Мест на Центральном Континенте, где мог объявиться Виид, становилось всё меньше.

– Это неправильно. Столько людей, и все против одного.

Виид уже тягался в одиночку против престижной гильдии во времена Земли Магии. И он знал, что любая, даже самая крупная гильдия, всё равно чувствительна к атакам со стороны.

– Я неплохо подзаработал налетами на подземелья, так что пора переходить к следующему этапу!

Если бы он продолжал заниматься тем же самым, то наверняка попал бы в ловушку. Так что пришло время сделать следующий шаг против Гильдии Гермес.

И этот шаг должен был ударить по Гильдии Гермес еще сильнее.

– Как же мне надоел этот проклятый ублюдок!

Декард, лорд Замка Формос, был вне себя.

– Какого чёрта он забыл на моей земле?!

Золотая Шахта, Логово Атарога – два подземелья Гильдии Гермес, которые подверглись внезапному нападению.

После того, как телестанции подробно осветили все события, эта область оказалась под пристальным наблюдением, что сильно тревожило Декарда, как местного лорда.

«Какие же все вокруг бестолковые»

Замок Формос был важной частью Империи Хэйвен, и пополнял бюджет на десятки миллионов золота. Налоги с торговли и плата за вход в охотничьи угодья приносили Замку колоссальную выручку.

Еще одним преимуществом было обилие приисков и рудников, в которых была организована добыча полезных ископаемых. Примером могли послужить Горы Гайнефа, сырье с которых обеспечивало работу множества производственных объектов, расположенных в окрестных землях.

Когда-то Декард был членом Гильдии Черного Льва. Однако как только она оказалась под давлением, он тотчас же покинул её. Он встал на сторону Гильдии Гермес и после того, как Империя Хэйвен поглотила Королевство Туллен, получил право продолжать править Замком Формос.

Его жизнь не знала тягот и забот, пока не появился Виид.

– А вдруг Гильдия Гермес отправит ищеек, чтобы избавиться от меня? Замок Формос мой и я его никому не отдам, – переживал Декард, – Может мне стоит помочь повстанцам? Империю Хэйвен качает, она нестабильна. И если она рухнет, то я окажусь в достаточно благоприятном положении.

Тем не менее, еще слишком рано было судить о том, что ждет Империю, ведь пока все предпосылки указывали именно на её скорейшее выздоровление.

– Значит, мне нужно бороться против повстанцев.

Он решил показать Гильдии Гермес свою приверженность и возглавить войско по борьбе с повстанцами.

Замок Формос был под пристальным вниманием, и Декард справедливо полагал, что разобравшись с мятежниками, он укрепит свои позиции.

20,000 наемников. 20,000 элитных воинов Замка Формос. В общей сложности к Горам Гайнефа Декард привел 60,000-ую армию.

Лорд обладал возможностью мобилизовать все доступные ему подразделения. Таким образом, в Замке Формос осталась лишь элитная группировка из 10,000 арбалетчиков.

Помимо вышеперечисленного, к армии присоединилось немало игроков Гильдии Гермес и Гильдии Беден. Многие с радостью хватались за возможность прижать к ногтю повстанцев.

– Мятежники?

– Да, я слышал, что они отступили в отдаленные деревушки.

– Тогда пойдем и прикончим их!

Армия Декарда преследовала повстанцев даже за пределами захваченных земель. Несколько деревень ничего не смогли противопоставить мощи Замка Формос и вынуждены были сдаться.

- Повстанцы в Деревне Солтвэлл уничтожены.

Даже дети и старики, помогавшие мятежникам, не избежали злого рока.

- Дурная Слава лорда и его армии увеличилась на 26.

- Харизма лорда увеличилась на 1.

- Безопасность близлежащих районов увеличилась на 26.

Всего дня Декарду хватило на то, чтобы смести повстанцев.

- Командовать так весело.

Давно Декард не испытывал подобного захватывающего чувства. В последний раз он принимал непосредственное участие в сражении, когда Гильдия Черного Льва прибирала к рукам Королевство Туллен, и ему было вверено руководство несколькими подразделениями.

А сейчас у него была и своя собственная армия, и наемники, и игроки Гильдии Гермес в придачу. Борьба с повстанцами оказалась довольно простой, ведь многие куда больше были заинтересованы Виидом и его действиями.

Декард взглянул на лейтенанта, в задачи которого входила отчетность о текущих событиях. Этот НПС был прекрасным помощником и обладал неплохими навыками руководства.

Впрочем, каждый уважающий себя лорд обзаводился талантливыми помощниками, которые помогали ему в насущных делах.

- Как там Замок Формос?

- Всё тихо. На главных подступах никаких движений не зафиксировано.

Повстанцы насчитывали тысячи человек, и Декард столкнулся лишь с малой их частью. Однако он всё равно получал удовольствие от возможности частично восстановить безопасность региона.

- Поступили сообщения о присутствии мятежников в Горах Гайнефа.

- Численность?

- Более 3,000 в трех деревнях.

- Отправь 40,000 на зачистку этого региона. Нехорошо получится, если они разбегутся по областям, подконтрольным бандитам.

- Будет исполнено.

Таким образом, 40,000 солдат выдвинулись в сторону Гор Гайнефа.

А на следующий день Декард получил экстренное сообщение.

- Подразделения, отправленные к Горам Гайнефа, вступили в бой.

- И как обстановка?

- Наши войска окружены 60,000 повстанцев, битва в самом разгаре.

Декард на мгновение задумался.

«Я потратил кучу денег на то, чтобы обучить эти элитные горные подразделения. Надеюсь не зря»

К Горам Гайнефа Декард отправил группу подразделений, созданных для ведения специфических военных действий.

- Тем не менее, весь ущерб нужно свести к минимуму. В моем регионе и следа не должно остаться от этих мятежников.

- Блестящее решение.

Таким образом, Декард решил повести всю свою армию на помощь в борьбе с повстанцами.

Им понадобился всего час, чтобы добраться до места назначения.

Но когда они туда прибыли, то битва уже подходила к концу.

Немногим ранее Виид встретился с повстанцами, действующими в Королевстве Туллен.

- Возглавить сопротивление... Зачем вам это?

- Это будет большой честью для нас, если милостивый Король Севера возьмет нас под своё крыло.

- Но ваши войска кажутся совсем немногочисленными.
- Люди рассеялись, чтобы избежать излишнего внимания со стороны армии Империи Хэйвен. Так что если Ваше Величество согласится, то многие тотчас же встанут под Ваши знамена.
- Ну что ж, попробуем.

Дзынь!

- Вы возглавили повстанцев.

После этого Виид занялся их реорганизацией.

В основном мятежники состояли из бывших вояк, охотников и простых крестьян, напоминая собой сборную солянку неумех, сжимающих в руках железные мечи и щиты.

На текущий момент повстанцев насчитывалось 5,500.

Виид всерьез беспокоил вопрос их выживаемости, ведь в будущем из них можно было извлечь еще большую пользу.

«Ну, смерть – это смерть, а жизнь – это жизнь»

Затем Виид посетил несколько мелких деревушек, жители которых совершенно не были расположены к Империи Хэйвен. Пусть даже они и были слабыми, но учитывая лидерские качества Вииды, ему даже без непосредственного участия в сражении удалось бы поднять их потенциал.

В самые короткие сроки количество повстанцев выросло до 60,000.

- Присоединяйтесь и будем вместе бороться с Империей Хэйвен.

- Мы наслышаны о Вашей репутации. Мы с Вами.

Вскоре и другие повстанческие группировки присоединились к импровизированному войску Вииды.

И когда до него дошли слухи о том, что элитные подразделения покинули Замок Формос, он пришел к следующему выводу: «100,000 элитных воинов. Нет ни малейшего шанса на победу, если мы встретимся с ними. Таким образом, выход один – увеличить нашу численность»

В некоторых деревнях, которые встречались Вииду, располагались небольшие гарнизоны Империи Хэйвен, задачей которых было недопущение их захвата. Но бои с ними были настолько быстрыми, что Виид вместо удовлетворения от победы, чувствовал настоящую скуку.

А затем в одном из районов горного массива произошло новое восстание! Оно тоже было достаточно небольшим, однако на его подавление была отправлена достаточно внушительная группировка.

Мобилизованы были даже игроки Гильдии Гермес, которым не терпелось убить парочку мятежников.

- Избавьтесь от них! - прокричал Виид, применив Рёв Льва.

Повстанцы были не столь сильны, но вскоре к сражению подключились оживленные скульптуры Виида.

Однако после того как у мятежников появились первые потери, они стали поспешно отступать. Другого в принципе и не ожидалось, ведь они были горсткой разрозненных людей, а не полноценным боевым подразделением.

Спустя некоторое время Виид вытащил кое-какую экипировку, припасенную на крайний случай. Полный набор некроманта Бэрекена, правившего Бессмертным Легионом! Используя Скульптурную Трансформацию и превратившись в лича, он надел ботинки, плащ, мантию, кольцо и ожерелье Бэрекена.

- Эффективность некромантии увеличивается на 267%.

- Основываясь на природе лича, Мудрость и Знания увеличатся, а некоторые другие характеристики уменьшатся.

Чем выше Ваш уровень магической силы, тем большим запасом Здоровья Вы будете обладать.

Вы можете поглощать Здоровье и ману.

- Ку-ху-ху-ху-ху, - изо рта Виида раздался смех, - слабым повстанцам лучше стать нежитью. Вернитесь в землю, чтобы воскреснуть и развеять тьму по этим землям! Восстание Нежити!

Магия, обращающая их в нежить и воскрешающая мертвых! Тела убитых повстанцев тотчас же превратились в дуллаханов и рыцарей смерти.

Виид обладал достаточно высокой магической силой, но вот слабые повстанцы - были не очень хорошим материалом. Тем не менее, на поле боя появилось около 1,000 единиц нежити.

- Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока!
- Вы звали?
- Веди детей в бой.
- Я был командующим Армией Тьмы и в бездне отчаяния переродился её рыцарем.
- И что?
- Эти дети до сих пор воняют людьми. У некоторых даже кости не прогнили.

Непослушание Ван Хока!

Как бы это глупо не выглядело, но он пытался убедить Виيدا словами!

- Это всё?
- ...
- Ты хочешь быть избитым? Нет, наверное, ты хочешь получать по голове весь следующий год.
- Это конечно не Армия Тьмы, но я приложу все усилия, - ответил Ван Хок и почтительно поклонился. Виид был одет в полный комплект Бэрекена, так что Ван Хок попросту не мог проигнорировать его харизму.
- Тьма, не пропускающая свет, пробудит мертвых, живущих в этом месте! Аура Смерти! - произнес Виид и коснулся посохом земли.

Это было одно из трех заклинаний Бэрекена, способное усилить нежить.

Почва под ногами затряслась, словно от землетрясения, и во все стороны начали расходиться трещины. Вокруг нежити тем временем начала формироваться чистая темная дымка.

Довольно посредственные дуллаханы стали мощнее: их кости укрепились и стали прочнее. О рыцарях смерти, которые получили доспехи и мечи, и вовсе можно было не упоминать.

- Сработала Аура Смерти.

Нежить стала более рассудительной.

Теперь нежить может выдержать больше атак.

Стремление к свежей плоти и крови увеличивает их разрушительную силу.

Израсходовано 34,983 маны.

Несмотря на высокое потребление маны, Виид мог себе такое позволить.

- Вперед! Живых не брать!

- Ку-гель-гель-гель!

- Я съем их сердца...

Нежить под руководством Ван Хока вступила в бой с элитными горными подразделениями. Виид никогда не брезговал подключать Ван Хока к командованию нежитью, который в этом деле был настоящим мастером.

Не заставив себя ждать, нежить прорвала ряды противника. Горные подразделения специализировались на сражениях в горах и лесах, так что не имея тяжелых доспехов, ничего не могли противопоставить ярости рыцарей смерти.

- Благодаря действиям нежити Вы поглотили 8,391 Здоровья и маны.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 2,650.

Эффект Ауры Смерти!

Личи обладали поистине неиссякаемым источником здоровья и маны.

Таким образом, настал черед полноценного сражения.

- 49 единиц нежити получили смертельные удары и были уничтожены.

Вскоре они вновь восстанут и ринутся в бой с еще большей враждебностью.

Виид повторно использовал Восстание Нежити, и так как поле боя к этому моменту уже было усеяно телами погибших, на помощь прибыло 300 Рыцарей Возмездия. Даже скелеты трансформировались в более продвинутую нежить.

Рыцари Возмездия пали ниц перед Виидом:

- О, Великий Мастер, мы преданы Вам даже после смерти. Мы - храбрые воины и до конца будем преклоняться перед Вами.

Даже нежить с высоким интеллектом выказывала ему своё уважение. Полный комплект Бэрекена предоставлял ему возможность не испытывать ни малейших проблем в общении с мертвецами.

- Вы же знаете что делать, так?

- Отправить всех врагов в ад!

- Тогда вперед.

Вскоре выяснилось, что горные подразделения не могут сдерживать натиск Рыцарей Возмездия. Они проводили молниеносные атаки и с лихвой восполняли всё потраченное здоровье. К тому же у Виида не было особой необходимости восстанавливать Здоровье и ману, так что он разделял всю поглощенную энергию с остальной нежитью.

Ошеломительное наступление нежити, которое невозможно было остановить.

Одной из уникальных способностей некроманта была возможность одержать победу над более слабым противником почти без потерь.

Конечно, не всегда некроманты могли поднять целую армию. В подземельях, как правило, вызывалась либо более продвинутая нежить, либо големы.

Но Вииду по вкусу было руководство именно такой, многотысячной армией мертвецов!

- Мои темные законы правят этими землями. Приди, сила вечного бессмертия! Правило Тьмы!

Как только у Виида восстановилась мана, он произнес второе заклинание Бэрекена. Магия моментально оживляла всех павших воинов, заставляя новоиспеченных мертвецов бросаться на своих бывших товарищей.

Здесь не осталось места для божественной магии, и легион Виида выглядел теперь абсолютно непобедимым.

- Ваша задача - восстановить Королевства Туллен. Сделайте так, чтобы никто не сбежал.

- Будет исполнено.

- Только, пожалуйста, пощадите нас.

Повстанцы, получив от Виида ценное указание, с дрожью в теле двигались по полю боя.

Их сильно испугало то, как на их глазах выросла целая армия мертвецов.

- Раньше я думал, что Виид по-настоящему хороший человек. А он на самом деле дьявол.

- Это какой-то кошмарный сон.

Дзынь!

- Появляются панические слухи.

История о нежити распространяется.

Дурная Слава увеличилась на 4,391.

Побочный эффект некромантии!

Людям было страшно сражаться бок о бок с нежитью, а потому стало сложнее ими управлять.

Однако следовало учитывать и то, что некромантия не была основной профессией Виида, а значит и штрафы были в какой-то мере выше, чем у истинных колдунов.

- Но иногда всё-таки нужно есть и вредную пищу.

Виид наблюдал, как тает войско противника.

В самом начале сражения у них было преимущество над повстанцами, но как только в бой вступили Рыцари Возмездия и Ван Хок, ситуация обернулась против них.

Нежить, подвергнутая Правилу Тьмы, бесстрашно лезла на солдат горных подразделений, нанося им тяжелые увечья.

Та-да-да-дам!

Отовсюду слышались взрывы разорвавшихся трупов, добавляя Вииду остроты в ощущении повсеместных разрушений.

Помимо этого еще около 2,000 скелетов-лучников активно поливали противников стрелами. Горные подразделения ничего не могли поделать с таким плотным огнём. Даже экипировка воинов не выдерживала и ломалась.

- Ваши глаза видели множество смертей, вследствие чего Интеллект навсегда увеличивается на 2.

Количество нежити дошло до 20,000.

Дзынь!

- Количество нежити, которой Вы управляете, достигло предела Вашей Веры.

Если Вы создадите больше нежити, то это может повлечь за собой праведный гнев богов.

Если Вы откажетесь управлять нежитью, – мертвецы будут следовать только своим инстинктам и станут нападать на всех без разбору.

Комплект Бэрекена предоставлял возможность распоряжаться куда большим количеством нежити, но так как характеристика Веры Вииды была высока – существовал определенный предел.

- Президент не должен делать абсолютно всё, – сказал Виид и назначил командиром нежити Ван Хока.

- Ровнее строй! Вы куда тупее скелетов-солдат Королевства Калламор!

Ван Хок идеально подходил на роль командующего нежитью.

Будучи Рыцарем Бездны, он руководил армией из ста тысяч мертвецов. Но сейчас под его началом могло быть не более 30,000.

- В принципе, такого количества достаточно. Куда важнее, чтобы армия стала быстрой и мощной.

Прогнившие кости скелетов не могли выдержать продолжительного боя, так что Вииду необходимо было задуматься о трансформации количества в качество.

Врагов становилось всё меньше, а нежить продолжала укрепляться благодаря Ауре Смерти, витающей вокруг их тел.

- Чик-чирик, издалека приближается новый противник, – доложила Серебряная Птица, вернувшись из разведывательного облета. Со стороны её можно было принять за окрашенного в другой цвет воробья.

- Значит, готовимся встречать и их.

Виид организовал ловушку.

- Те, кто еще не умер, скройте свой облик! Поддельная Тень!

Горные подразделения и повстанцы были обращены в нежить, однако магия Бэрекена смогла вновь придать им человеческий вид. Скелеты были одеты в самую обыкновенную одежду и держали в руках оружие. Лишь присмотревшись можно было заметить неестественность движений их суставов.

- Даже если мы проиграем - я ничего не потеряю. А ведь есть еще кое-что...

Виид взглянул на фолиант Бэрекена.

Разнообразная магия некромантов! В былые времена у людей не всегда хватало Знаний и Мудрости, чтобы зафиксировать большинство могучих заклинаний.

- Я помогу. Это будет по-настоящему летально, - решил Виид и произнес заклинание, начертанное в фолианте, - О, мертвецы, это ваше последнее слово! Живая Бомба!

Сердца и головы приблизительно двухсот представителей нежити засветились красным.

Эта магия была создана для того, чтобы перенастроить энергию тела и превратить его в ходячую бомбу! В отличии от заклинания «Взрыв Трупа», выбранная цель могла передвигаться до момента детонации.

Всякий раз, когда мана Вииды восстанавливалась, он вновь превращал нежить в бомбы. Эта участь не миновала ни дуллаханов, ни упырей, ни зомби, ни даже рыцарей смерти.

В целом, некромантия была оригинальной профессией, которая не совсем хорошо подходила для работы в команде. Кроме того, хоть некроманты и были недостаточно эффективны в маленьких боях, но в крупномасштабных баталиях им было тяжело найти равных.

- Серебряная Птица, насколько далеко наши враги?

- В десяти минутах.

- Тогда я должен еще чуть-чуть украсить сцену.

На данный момент оставалось всего 3,000 горных воинов, тогда как повстанцев насчитывалось 34,000. Нежить располагала всего двенадцатью тысячами единиц.

Виид поручил Ван Хоку устроить настоящее представление, в котором восставшие повстанцы и восставшие бойцы горных подразделений продолжают сражаться.

Таким образом, нежить устроила между собой спарринг. Правда, у этой сцены были и слабые места. Дуллаханы, сражавшиеся между собой, иногда брали в качестве оружия отрубленные руки и ноги. А те, кого убивали - восставали вновь.

- Деритесь помедленнее! А те, кого убили - лежите и не вставайте!

Ван Хок задавался вопросом: почему же Виид выдаёт такие странные приказы.

- Зачем нам всё это делать? Не разумнее ли вместо этого просто увеличить количество нежити? Ничего не понимаю. Объясните.

- Прекрати меня беспокоить. Лучше выбери число от одного миллиона до двадцати миллионов.

- Зачем?

- Столько раз я тебя ударю.

Виид был не из того типа людей, которые позволяли подчиненным быть слишком амбициозными.

Желтоватый постоянно получал угрозы быть съеденным, а Виверны и Ледяной Дракон выслушивали длинные нотации об их лени. А всякий раз, когда росли цены на золото, Виид грозился продать на запчасти даже Золотого Человека!

Ну а так как Ван Хок с самого начала относился к разряду монстров босс-уровня, то воспитывался только через побои. Уже давно он стал сводным братом боксерской груши.

Вскоре к месту битвы прибыло 54,000-ое войско Декарда.

Часть солдат была оставлена для обеспечения правопорядка в завоеванных деревнях.

- Наши союзники в опасности! Перебить мятежников! - скомандовал Декард, подняв вверх меч.

- В атаку!

Услышав команду, 20,000 рыцарей бросились её исполнять, опередив копейщиков, тяжелую пехоту и других солдат.

- Всех, кто пытается сбежать - преследовать до последнего! - выкрикнул Декард и самолично возглавил отряд рыцарей.

- А вот и собаки Империи Хэйвен пожаловали!

- Айааах, пощадите! Я сдаюсь!

Армия Империи Хэйвен без колебаний вырезала повстанцев одного за другим.

- Слишком слабые.

- Это просто горстка фермеров. Просто смешно, что они решились противостоять нам.

Игроки Гильдии Гермес полагали, что управятся с мятежниками всего за полчаса.

- Спасем наших союзников!

Рыцари на полном скаку ворвались в стан врага, сметая на своем пути повстанцев.

Движения мятежников были какими-то неловкими, но воины Декарда посчитали, что это из-за страха смерти. Если бы они присмотрелись чуть внимательнее, то увидели бы темные глаза и сероватый оттенок кожи.

Гильдия Гермес была слишком занята, чтобы обращать внимание на подобные вещи. Армия упивалась сражением, используя широкодиапазонные атаки, чтобы убить за раз сразу несколько повстанцев.

Солнце постепенно садилось.

– Не переживайте, мы поможем вам, – прокричали рыцари, прорвавшиеся к взятой в окружение группе горного подразделения.

– А чем это пахнет?

– Воняет как от разложившегося трупа...

– Куееееееех! – и тут воины горного подразделения внезапно подняли кверху свои руки.

– Ку-ки-ки-ки, теплая человеческая кровушка!

Горное подразделение стало приближаться к рыцарям.

– Э?

Подойдя ближе, спасенные воины начали хватать рыцарей, и даже лезть обниматься.

А затем...

Бам-бам-бам-бам!

Что повстанцы, что бойцы горных подразделений словно по команде взорвались на мелкие кусочки. В мгновение ока Декард лишился шестой части своей армии. Выживших практически не было, за исключением нескольких особо удачливых рыцарей.

– Это ловушка!

Со всех сторон откуда ни возьмись появилась нежить, что вызвало у солдат настоящую панику.

– Уаааа, запах крови...

Правило Тьмы оживило павших рыцарей Декарда и те бросились на своих же соратников.

Виид наблюдал за всем этим со стороны, не принимая прямого участия в руководстве мертвецами.

– Они вполне сносно справляются со своей задачей, даже если просто идут напролом.

Опыт предыдущей жизни имел большое значение для нежити, так что мёртвые рыцари сражались куда лучше обычных зомби-повстанцев.

В целом, ситуация уже и не требовала никакой особой тактики, так что когда в каком-то месте собиралось слишком много воинов Декарда, Виид просто использовал то, чего здесь было хоть отбавляй – трупы.

– Ну что, пора собирать урожай! Взрыв Трупа!

Помимо этого в армию Империи Хэйвен летела и черная магия:

– Липкая Кровь! Граница Тумана! Кровавая Стрела!

Эти навыки, естественно, были плохо развиты, так что урон от них выглядел скорее позорно, чем эффективно. Однако текущая ситуация в самый раз подходила для их прокачки!

- Чернокнижники и некроманты – вот что мне по душе.

Если бы Виид не стал скульптором, то наверняка отдал бы предпочтение командованию такой большой армией.

Он даже мог призвать дьявола!

- Где некромант?

- В-вон там.

Игроки Гильдии Гермес, противостоящие нежити, с запозданием обнаружили Вииду.

- Всё закончится, если мы убьем некроманта. Всем сосредоточить огонь на нём!

- Вперед! Наемники, тяжелая пехота, победа прямо перед нами!

Вместо того, чтобы сражаться с нежитью, армия Декарда двинулась к Вииду. Продвигаясь вперед, они убивали нежить только для того, чтобы та снова ожила и продолжила блокировать их.

Правило Тьмы и кровавый хаос Ауры Смерти!

На темной и мрачной земле развернулось настоящее побоище, со временем делая нежить всё более сильной.

Однако, хоть некроманты и были хороши в крупных сражениях, но всё равно оставались уязвимыми. Зная это, Гильдия Гермес начала массированный магический залп в сторону Вииду.

Но тут...

Дзынь!

- Заклинание было прервано.

Весь поток маны в этом регионе находится под властью некроманта.

Из-за прерванного заклинания Вы потеряли 21% Здоровья и 36% маны.

Потерянная мана была поглощена некромантом.

Это было одно из трех заклинаний Бэрекена – Абсолютная Магическая Защита! У магов от

такого воздействия даже ноги подкосились.

– Кха... Как так получилось?

– Не могу поверить... Кто он, черт возьми?

– Это же Абсолютная Магическая Защита! Для её применения нужно сосредоточить усилия как минимум четырех высокоуровневых некромантов... При этом есть и другие условия, под которые даже Кробидун не подпадает.

– Посмотрите на эту мантию... Где-то я уже видел её раньше.

– Неужели Бессмертный Легион?

– Пп...полный набор вещей Бэрекена!

– Бог Войны Виид!

Они пришли к верному выводу, что человек, стоящий перед ними, был никем иным, как Виидом.

Гильдия Гермес знала, что Виид может использовать некроمانтию.

Как правило, они не переживали относительно возможной дуэли Виида и Бадырея. Даже если бы тот использовал Скульптурную Трансформацию, то не смог бы одолеть их императора.

Но вот будучи некромантом с бесконечным количеством нежити, потенциально он был способен разобраться и с Бадыреем, и со всей Королевской Гвардией. Конечно, это было бы непросто и требовался ряд определенных условий, но в перспективе такая ситуация вполне могла возникнуть.

Гильдия Гермес готовилась к такому повороту событий, предполагая встречу с некромантом Виидом.

Но нежить неуклонно шла вперед, поедая войска Замка Формос. Тем временем Ван Хок со своими Рыцарями Возмездия был занят обезглавливанием игроков Гильдии Гермес.

– Куюеех...

– С-с-свежее мясо...

Уничтожив армию Декарда, Виид повёл свое войско на Замок Формос.

– Нежить атакует!

Марш 50,000 восставших мертвецов. Нежить совершенно не нуждалась в отдыхе, так что добралась до замка достаточно быстро.

Люди чувствовали необычную ауру, витающую над скелетами и прочей нечистью.

Поскольку слухи о поражении Декарда от Виида разлетелись довольно быстро, то вблизи Замка Формос стали собираться и обычные игроки, желая понаблюдать за предстоящей осадой.

- Нужно делать ставки. Кто что думает?
- Ставлю 3 золотых на Виида.
- Готов поставить 700.
- Было бы у меня 2 миллиарда – я бы поставил и их.

Замок Формос обладал всего десятью тысячами защитников.

Поскольку в ближайшее время можно было получить кучу достижений, то к замку стекались вереницы игроков Гильдии Гермес, напоминающие стервятников.

И вот, Виид прочитал слова одного из заклинаний:

- Поток маны, возьми эти жизни в качестве жертвы, чтобы направить магию на разрушение!

Пожертвовав некоторыми мертвецами и установив защитный барьер в радиусе 400 метров от замка, Виид отдал приказ:

- Вперед, нежить. Никакой пощады!

Скелеты карабкались вверх по стенам, не боясь ни падения, ни стрел.

В то время как другая нежить объединилась для совместной атаки на ворота замка, Рыцари Возмездия вызывали своих лошадей для большей маневренности.

Восстановив ману с помощью Ауры Смерти, Виид выкрикнул еще несколько заклинаний в сторону защитников замка:

- Пережитки Тьмы! Мёрзлый Грунт! Слепота! Вызываю Адских Вампиров!

Множество игроков Гильдии Гермес и Гильдии Беден погибли от рук нежити. И как только это произошло, их тела обратились в мощных Рыцарей Возмездия.

Все, кто добровольно пришел на защиту Замка Формоса, были уничтожены. Хоть обороняющихся и было несколько тысяч, но как только нежить проникла в замок – бой пошел куда быстрее.

- Ох...

- Нежить и вправду непобедима. Её поддерживают некроманты.

Обычным игрокам оставалось только ужасаться нежити, которая не испытывала страха ни перед одним противником и бросалась сразу на пятерых-шестерых воинов.

Это совсем не походило на обычную битву, где нежить планомерно уничтожается людьми, защищающими свои жизни.

Виид же проследил, чтобы защитники были уничтожены, или блокированы от сражения у стен.

- Вы захватили Замок Формос, принадлежащий Империи Хэйвен.

Оборонительные войска уничтожены армией захватчиков во главе с личем.

Панический ужас охватил всех его жителей, которые и не надеются остаться в живых.

- Будучи командующим армией нежити, Вы получили контроль над замком.

Вера уменьшилась на 24.

Честь уменьшилась на 17.

Храбрость уменьшилась на 13.

В течение 41 дня боги не благословят Вас.

Дурная Слава увеличилась на 15,391.

Сила мертвых увеличилась на 311.

Навык «Сила, способная обмануть смерть» перешел на 5-ый начальный уровень.

- Жестокие штрафы.

Обычный захват замка привел бы к повышению Славы, Лидерства и получению боевого опыта. В таких ситуациях рыцари часто могли поднять свои техники и лидерские навыки.

- Как бы грустно это ни было, но я не так уж и часто играю некромантом. Так что не стоит беспокоиться о чем-то подобном.

Несмотря на захват Замка Формос, Виид находился на Центральном Континенте и не смог бы удерживать его.

У игроков, смотрящих на замок, в головах крутилась всего одна мысль: «Всё кончено. Сегодня замок точно будет стерт с лица земли».

Они полагали, что армия нежити всех ограбит, убьёт, а затем и сожжет город. Мертвецы

завалят стены и разрушат постройки до такой степени, что их уже невозможно будет восстановить.

Это был наилучший способ нанести Империи Хэйвен максимальный вред. Жители понесут финансовые потери, а производство, ремесло и фермерство в этой округе и вовсе исчезнет.

Дестабилизация региона нанесла бы удар по всей Империи Хэйвен. Таким образом, нежить могла навсегда вычеркнуть развитый Замок Формос из истории Версальского Континента.

Но Виид думал иначе.

- Содрать с них денег – вот самое лучшее лекарство для психики.

Глупо было иметь одни и те же привычки.

- Надо шевелиться, – решил Виид и повел за собой армию нежити с целью ограбить оружейные склады и магазины Замка Формос.

Здесь были склады, амбары с зерном и даже конюшни. Замок Формос считался зажиточным местом, так что в некоторых местах были аккуратно сложены запасы железа, серебра и разнообразных магических предметов.

Лорд Декард купил всё это, чтобы перепродать по более выгодной цене, когда вырастет спрос.

- Ван Хок.

- Я догадался. Всё должно сгореть в огне.

- Ты псих. Просто отправь рыцарей смерти делать повозки. И проследи, чтобы их максимально загрузили. Однако мы должны забрать только одну десятую.

- ...

Целью захвата замка были не убийства и не поджог. Так что забрав особо ценные предметы, нежить оставила склады и дома абсолютно нетронутыми.

- Не зависимо от того, насколько мы злые, нам стоит мыслить более рационально. Жители же ничего плохого нам не сделали.

Беспричинные убийства жителей Версальского Континента привели бы к увеличению Дурной Славы. А этой характеристики у Виида и так уже было более чем достаточно в связи с активными действиями в качестве некроманта.

В бытность правителем пустыни, он без колебаний сжигал целые города. Но действовать подобным образом и сейчас – было бы сродни игры с огнём.

- Нужно поддерживать хорошие отношения с местными жителями. Хоть за мою голову и висит награда, но я должен поднимать в людях дух взаимопомощи.

Не зависимо от своих обид и усталости, он должен был терпеливо разносить молоко по домам. Вииду еще предстояло жить на Версальском Континенте, так что проколы были недопустимы. В противном случае он рисковал получить удар в спину.

После того, как Виид покинул Замок, игроки разграбили все оставшиеся склады.

- Вах... Не слишком ли много они себе захапали? Эта Гильдия Гермес и Гильдия Беден и правда порочные.

- Интересно куда охрана подевалась.

Вся стража была давно перебита.

Игроки осторожно проникали в хранилища и вытаскивали из них кое-какие ценные вещи.

- Это что такое?

- Какая-то невероятно дорогая вещица. А вон еще, смотри.

- И что, мы просто так возьмем и украдем их? Разве нас потом не будут преследовать?

- А кто узнает, что это мы? Разве в Замке не все игроки были убиты?

После небольших сомнений, игроки начали выгребать из Замка Формос всё, что только попадалось им под руку.

Разграблено было всё: антиквариат, произведения искусства и даже ковры.

Те, кто жил на территории Империи Хэйвен, подвергались высокому налогообложению и были обязаны оплачивать вход в подземелья.

Таким образом, плохое отношение к власти привело к тому, что люди без колебаний приступили к полноценному мародерству.

<http://tl.rulate.ru/book/487/17545>