Глава 5: Око за око. Эпизод 15-ый.

Регион Аголта!

Так назывались бескрайние пастбища, растянувшиеся вдоль северо-западного края Центрального Континента.

За небольшим морем располагался Северный Континент; и в настоящее время в это место, лишенное крупных городов, стекалось огромное количество игроков.

Сильнейшая армия ассасинов, ведьм и демонических существ держала курс на север. Вскоре война между Культом Травяной Каши и Империей Хэйвен должна была зайти на новый виток, так что все эти люди собирались здесь, чтобы дать отпор грядущей угрозе.

– Я действительно с нетерпением жду этого боя.

– Это будет событие, которое определит судьбу всего севера. Думаю, Виид непременно здесь появится.

– Да, но все эти слабые новички будут больше мешать, чем помогать в бою. Даже не представляю, что они собираются противопоставить такому противнику.

– Если удача будет не на их стороне, это может стать концом для Королевства Арпен…

Игроки из Центрального Континента и Северного Континента издалека наблюдали за марширующей Армией Теней Пальмы. Несмотря на то, что их разделяло огромное расстояние, им было интересно понаблюдать за армией монстров.

– Куриный шашлык! Налетай!

– Картошка, картошка! Картофель в мундире, отварная картошка с зеленью и картофель фри!

Параллельно с этим богатые игроки Центрального Континента наслаждались отдыхом, получив возможность купить что-нибудь из широкого ассортимента продуктов питания, доставленного сюда северными торговцами.

– Это северное вино?

– Да, оно было произведено в Море.

– Ох, ну тогда не удивительно, что оно такое вкусное!

– Также предлагаю попробовать вяленое мясо крыс! Одна из специализаций Моры –приготовление жирненьких свежих крыс, которые были пойманы прямо в подземельях-канализациях!

Игроки, наблюдавшие за Армией Теней Пальмы, заметили, что следом за ней движется ещё одна крупная армия.

– А это ещё кто?

– Судя по их экипировке, они не похожи на северян…

– Я вижу их знамя! Пылающий меч – это ведь символ имперской армии!

5-ый легион Империи Хэйвен!

Они покинули Замок Арен, столицу империи, и догнали Армию Теней. Однако задача, порученная руководством Гильдии Гермес Бакингу, командиру 5-го легиона, была далека от того, чтобы уничтожить Армию Теней Пальмы.

Бакинг вспомнил свой разговор с Лефеем.

– Виид и северные игроки должны будут использовать всю свою силу, чтобы остановить армию Пальмы.

– Да, я тоже так думаю.

– Тебе нужно следовать за ними и ждать удобного момента.

– Вы имеете ввиду, что следовать за Армией Теней Пальмы должен весь 5-ый легион?

– Да. Ваша роль заключается в том, чтобы убить Виида прямиком во время его сражения с демонами или же полностью уничтожить северные области, пока игроки будут слишком заняты сдерживанием ведьм и ассасинов.

– Действительно…

Бакинг был очень впечатлен планом Лефея.

– Виид вряд ли сможет в одиночку сдержать армию Пальмы, так что если он не появится – Королевство Арпен будет полностью растоптано, и от его процветающих городов останется лишь горстка щебня.

Если всё сложится как надо, 5-ый легион вмешается в битву и поможет добиться ошеломляющей победы против Королевства Арпен, положив конец этой войне.

«Это и вправду хороший стратегический шаг. Кажется, этот умник, Лефей, знает, как подготовиться к самым разным ситуациям»

***

Верхом на 3-ей Виверне Виид прибыл в регион Аголта.

– Эх. Я только-только перешагнул через 500-ый уровень, и теперь мне приходится нести такие потери.

На текущий момент, для того чтобы игрок в Королевской Дороге мог считаться по-настоящему высокоуровневым, он был обязан обладать не менее, чем 500-ым уровнем.

Гильдия Гермес, которая долгое время монополизировала охотничьи угодья и задания, обладала достаточно большим количеством игроков, чей уровень превышал 500-ый, но вот среди других обычных игроков насчитывалось не более тысячи человек, достигших такого результата.

– Правда, после того, как я стал некромантом, дело пошло на поправку, но это по-прежнему ужасный позор.

Виид всю ночь не спал, когда узнал о том, что Гильдия Гермес достала из рукава ещё один туз – Армию Теней Пальмы. Он хотел разработать лучшую стратегию, которая сможет не только остановить их, но даже начать контратаку.

Всё это время он был почти что вне себя от волнения.

– До этого момента я не мог и мечтать о таком. Это настолько ужасно, что я до сих пор не уверен в правильности такого шага. Даже по отношению к Гильдии Гермес.

Сказав это, Виид улыбнулся и потрепал 3-ю Виверну по загривку.

– Однако… Разве не приятно даже просто думать об этом?

– Кья…?

Большие и ясные глаза 3-ей Виверны слегка подрагивали; насколько же нелепый и опасный план придумал её хозяин, что сам в нём сомневался?

– Наверное, только с тобой я могу говорить обо всём открыто. Есть одна вещь, которая называется Воскрешением Скульптуры. Она возрождает человека, который когда-то жил в этом мире.

Рассказывать о своих планах своему же питомцу: классический поступок злоумышленника в детских мультфильмах!

Виид чуть ли не напевал; он понял, что на самом деле это очень забавно – поделиться с кем-то о разработанном коварном плане прежде, чем приступить к его выполнению.

– Несмотря на то, что на Версальском Континенте жили тысячи героев, не все из них были добрыми и хорошими. Так вот, однажды существовал один очень злой колдун, которого звали Бэрекен.

3-я Виверна на какое-то время задумалась, а затем, вспомнив обладателя этого имени, истошно завопила:

– Ку-е-е-е-е-е-е-е-е-е-е-е!

Бэрекен Деморф!

3-я Виверна помнила те давние времена, когда она и её братья были рождены на свет только для того, чтобы вступить в бой против Бессмертного Легиона во главе с Шайяром, учеником Бэрекена.

Тот, кто стоял на вершине господства над постоянно растущей армией нежити!

– Ты правильно догадалась. Я воскрешу Бэрекена.

– Нет!

– Да. И неважно, что ты об этом думаешь, потому что я всё равно не изменю своего решения.

– Почему, Хозяин?

– Потому что, когда мне говорят не делать что-то, я хочу сделать это ещё больше!

План Виида по борьбе с Армией Тьмы Пальмы заключался в том, чтобы воскресить Бэрекена.

Используя темную силу, Бэрекен Деморф был ужасно опасным и коварным существом.

Небезызвестный воин Хестигер также смог бы остановить армию демонических существ и убийц, но того, кого уже однажды воскрешали, нельзя было призвать в этот мир вновь. Таким образом, Виид навсегда расстался со своим ненавистным подчиненным и вряд ли когда-нибудь встретится с ним снова. Возможно, если текущее значение навыка Воскрешения Скульптуры достигнет предела, то всё будет иначе, но даже с учетом этого Виид считал, что подобное – совершенно невозможно.

– Это война. Бэрекен – выбор куда более оптимальный, чем любой из моих подчиненных из пустынного задания.

При ведении полномасштабной войны не было ничего, что могло бы соответствовать возможностям Бэрекена и его Бессмертного легиона. Кроме того, возрождение лишь одного существа должно было принести ещё и бонусный набор подарков в виде армии нежити.

– Мои бесценные уровни… Что ж, могу сказать только одно: каждый из них будет продан по очень высокой цене.

Виид уже продал эксклюзивные права на трансляцию своего плана с Бэрекеном КМС Медиа и нескольким другим телестанциям.

Таким образом, Виид достал нож для резьбы и принялся обрабатывать ближайшую к нему скалу.

– Что мне терять? Как быть дальше – разберусь, когда закончу с этим.

Шкряб-шкряб!

Твердый камень обрабатывался танцующим ножом для резьбы, двигающимся так, словно был частью тела скульптора.

Тёмный колдун и повелитель армии нежити.

Перед Виидом стояла законченная статуя Бэрекена Деморфа в форме лича.

– М-м-м-м…

Теперь, когда работа была завершена, сердцебиение Виида и вправду участилось. Это было совершенно не такое простое существо, как его лояльный Хестигер; а кроме того – чрезвычайно опасное и самодовольное, на которое вряд ли подействуют даже развитые навыки лести Виида.

– Пока что самый лучший план, который я придумал – это воскресить его и убежать. Скульптурное Воскрешение!

– Вы использовали Скульптурное Воскрешение.

Бэрекен Деморф, тёмный колдун и владыка нежити, был призван на эту землю при помощи силы искусства.

45 очков Искусства безвозвратно потеряны.

Вера навсегда уменьшилась на 10.

Потеряно 3 уровня.

Израсходовано 18,000 Здоровья и маны.

Человек, оживленный с помощью Скульптурного Воскрешения, сохранит свои знания и способности.

Бэрекен Деморф останется здесь лишь на короткое время, но он всё равно благодарен за возможность побывать в этом мире вновь. Или нет.

– Владение навыком Скульптурное Воскрешение было улучшено.

***

Воскрешение Бэрекена Деморфа!

Как только статуя шевельнулась, 3-я Виверна широко расправила крылья и воскликнула:

– Хозяин, берегите себя!

– Эй, а ну стой! Забери меня с собой!

Виид воскресил Бэрекена Деморфа, используя навык Скульптурного Воскрешения, и тут же улетел на 3-ей Виверне. Маги были настолько умны, что ими зачастую было слишком сложно манипулировать при помощи простых средств, как это было в случае с Хестигером, а потому Виид решил не рисковать и просто оставить его там, где он был вызван.

– Значит, теперь нам ничего не нужно делать, Хозяин?

– Да. Как говорится, мы предполагаем, а Бог располагает.

– Эти слова трудно понять.

– Это означает, что когда ты покупаешь лотерейный билет, то чтобы увидеть результат – нужно подождать до субботы.

Виид свысока наблюдал за землей, сидя на удобной спине 3-ей Виверны.

В скульптуру Бэрекена Деморфа медленно втекала жизнь, пока та, наконец, полностью не ожила.

Хотя он и выглядел как обычный бледный человек в черном халате, Бэрекен был тем, кто когда-то ввергнул в хаос весь Версальский Континент.

– Так. И что теперь?

Через некоторое время после того, как Виид и 3-я Виверна скрылись в небе, земля начала дрожать.

Армия Теней Пальмы.

Ведьмы, убийцы и гигантские демонические существа спешили прямиком к тому месту, где только что был возрожден Бэрекен, и которое находилось на пути к Королевству Арпен.

– Ну вот они и встретились.

Со своей позиции высоко в небе Виид заметил, что после обнаружения Бэрекена Армия Теней первой сделала шаг; несколько больших демонических существ вырвалось вперед, намереваясь растоптать неизвестного мага, дерзнувшего встать у них на пути.

– Да уж, стороны явно не намерены вести дружескую беседу или попытаться договориться.

В сторону колдуна двигалось внушительное количество монстров.

Бэрекен, который после своего воскрешения безучастно смотрел по сторонам, поднял руку и указал на приближающихся существ.

– Колючие Оковы.

Из-под земли тут же вынырнули шипастые лозы, опутывая монстров, словно сетью.

– Гра-а-а-а-а-ах!

Лозы окутывали монстров слой за слоем, плотно обездвиживая их и заваливая на землю.

– Разрушение Плоти. Пусть ваши кости и кровь сгниют.

Когда Бэрекен произнес это заклинание, на демонических существ обрушилось мощное проклятие. Монстры завыли от боли и вскоре погибли, не в силах вытерпеть агонию. А затем их тела распались на части, превратившись в сотни скелетов-воинов.

По сравнению с теми скелетами, которых вызывал Виид, эти были чем-то совершенно иным. Из их пустых черепов исходило пугающее красное свечение, а их тела защищали мощные доспехи

из костей.

– Кель-кель…

– Приказывайте, мой повелитель.

Скелеты тут же вежливо поклонились Бэрекену, словно рыцари своему королю, и вскоре начали сражаться с другими демоническими созданиями.

Несмотря на то, что скелеты мало что могли противопоставить силе и размерам демонов, они продолжали систематически распространяться по полю боя. Скелеты-воины упрямо пробивались сквозь плотные ряды монстров, в то время как скелеты-лучники обстреливали своих врагов стрелами.

Даже когда их кости были разорваны или растоптаны в труху, скелеты менее чем за секунду восстанавливались и снова бросались в бой. Лишаясь половины своих тел, они продолжали атаковать, яростно вгрызаясь в каждого своего противника.

Это была нежить с их бесконечной жизненной силой.

Скелеты продолжали безумно сражаться, подавляя демонических существ одного за другим. Те существа, которым не посчастливилось упасть на землю, тут же подвергались воздействию проклятия, и их тела рассыпались на 40 или 50 скелетов.

В мгновение ока количество нежити умножилось в десятки раз, достигнув нескольких тысяч.

– Нас блокирует какой-то чернокнижник.

– Избавьтесь от него. Покажите ему, что такое настоящая смерть.

Вслед за демоническими существами в бой вступили ведьмы и ассасины, из-за чего битва стала ещё масштабнее.

– Взрывные Черви!

– Зловещий Шепот!

– Слепая Ненависть!

Ведьмы решили атаковать Бэрекена всеми видами заклинаний и проклятий. Однако великий колдун блокировал магию, прежде чем она даже успела до него дойти, и бросил в обратном направлении собственное проклятие.

– Вдохните неиссякаемый яд.

Ведьмы тут же рухнули на землю, схватившись руками за свои шеи.

Тем временем невидимые ассасины быстро проникли в тыл к нежити и бросились на Бэрекена, однако вокруг него была стена из душ, материалом для которой послужили убитые демонические существа.

– У-а-а-а-а-ах!

Попавшись в невидимую ловушку, ассасины погибли в тяжелых муках. А их тела вновь

восстали, но уже как Рыцари Возмездия. Это были адские рыцари, которые поклялись в абсолютном повиновении Бэрекену Деморфу. Кроме того, это были не просто обычные Рыцари Возмездия; каждый из них был монстром уровня босса и обладал собственным именем.

– Ждем Ваших приказаний, о великий повелитель жизни и смерти.

– Сотрите их с лица земли.

– Есть, – покорно поклонились Рыцари Возмездия и ринулись в сторону Армии Теней Пальмы. Прямиком на бегу Бэрекен снабдил их всевозможными усиливающими заклинаниями. Совершенная «золотая ложка» для нежити, которая предоставляла им абсолютно всё с самого момента их рождения!

Виид увидел, что из тел ассасинов и ведьм, которые погибали от рук Рыцарей Возмездия, в сторону Бэрекена текла какая-то красная энергия.

– Кажется, он высасывает у них жизненную силу и ману.

– Это опасно, Хозяин?

– Да. Маг собирает ману только по одной причине: он готовится к чему-то огромному, – серьезно произнес Виид, после чего засунул руку в рюкзак и вытащил из него засахаренное яблоко, – А, значит, нам будет на что посмотреть! И делать это вдвойне приятней, наслаждаясь закусками!

– Если у Вас есть вяленая конина…

– Вот, ешь.

– Спасибо, Хозяин.

– Это годовая плата за извоз.

Виид и 3-я Виверна продолжали спокойно наблюдать за сражением Бэрекена.

– Он – опасный человек, но пока я не вмешиваюсь в его дела, мне нечего бояться. Так или иначе, Скульптурное Воскрешение тем и удобно, что его эффект длится всего лишь один день. Это идеально подходит для того, чтобы использовать его именно так.

Фактически, Виид уже рассматривал вопрос о воскрешении Бэрекена в местах скопления членов Гильдии Гермес. Однако он решил воздержаться от этого метода, так как существовала высокая вероятность того, что Гильдия Гермес, обладавшая огромными ресурсами, могла попросту задавить Бэрекена божественными заклинаниями или другими средствами. Даже сам Виид сумел однажды его победить, хоть и получил при этом некоторую помощь от 1-го МЕЧа и его учеников.

– Хотя… По сравнению с тем разом, похоже, он стал сильнее.

Легион нежити Бэрекена Деморфа рос на глазах. Вначале скелетов было недостаточно, чтобы соответствовать даже самой крошечной части Армии Теней Пальмы. Но с течением времени количество и качество нежити увеличилось экспоненциально, пока, в конце концов, их сила не начала подавлять саму армию Пальмы.

Никто даже не понял, в какой момент баланс был полностью нарушен, и на поле боя стал

доминировать Бэрекен.

По мере того, как нежить начала наступать, мощный и опасный козырь, подготовленный Гильдией Гермес, стал разваливаться на части.

– Это мой вам подарок на Рождество… – пробормотал Виид, с трепетом наблюдая за боем.

Стратегия Бэрекена Деморфа была достойна занесения в учебники по некромантии. Первоначальный недостаток в количестве ничего не значил, ведь с каждой минутой армия мертвых лишь набирала обороты.

Со временем Бэрекену удалось вызвать Костяного Дракона из горы собравшихся трупов, и Вииду с 3-ей Виверной пришлось отлететь подальше, чтобы невзначай не оказаться замеченными мощным летающим монстром.

– Разве Костяного Дракона так легко вызвать? Кроме того, его размеры какие-то подозрительно большие.

– Повелитель Бессмертного Легиона, Бэрекен Деморф, внезапно появился на пути у Армии Теней Пальмы и планомерно принялся её уничтожать.

– Посмотрите на небо. Это же Виид и 3-я Виверна!

– Виид Бог Войны! Он пришёл!

– Виид вызвал из мёртвых самого Бэрекена!

– Одним блестящим движением Виид сорвал все злые планы Гильдии Гермес!

Телестанции, отслеживающие передвижение Армии Теней Пальмы, запустили прямой эфир боя, а игроки были прямо-таки ошарашены таким поворотом дел.

– Виид решил заручиться помощью нежити!

– Кажется, здесь собрались все элитные подразделения нежити.

– Это же Бессмертный Легион. Посмотрите, насколько сильны простые скелеты.

Разумеется, игроки решили отойти подальше, чтобы не попасться на глаза Бэрекену.

Каждый раз, когда Бэрекен Деморф атаковал своих врагов, появлялись десятки новых Рыцарей Смерти и Рыцарей Возмездия. Не только тела ведьм, ассасинов и демонических существ, но даже трупы животных, давным-давно погребенные под этой землей, также обращались в нежить.

Глядя на то, как численность Армии Теней Пальмы сократилась до одной десятой от их первоначального количества, Виид усмехнулся.

Сейчас было самое время закончить наблюдение и улететь. Кроме того, у него уже закончились засахаренные яблоки.

– Что ж, всё прошло хорошо. Бэрекен и его Бессмертный Легион устроят в Аголте настоящий хаос… Даже при условии того, что они исчезнут, как только время действия заклинания закончится.

Возможно, Гильдия Гермес не знала, что срок действия Скульптурного Воскрешения был весьма коротким. Если так, то 5-ый легион, следовавший за армией Пальмы, должен был броситься в бой до того, как нежить наберет ещё большую силу.

– Когда сражаешься с Бессмертным Легионом, нужно уничтожить их изнутри или попытаться нанести им неожиданный удар. Почти невозможно одолеть армию мертвецов лобовой атакой, а если у вас нет божественных заклинаний, то лучше не трогать их вообще.

Бэрекен Деморф был величайшим некромантом в истории, а его способности по руководству боем были просто невероятными.

И вот, вскоре сам Пальма, командующий Армией Тьмы, получил огромный урон от десятков проклятий, наложенных на него Бэрекеном и, наконец, потерял свою жизнь благодаря скоординированной атаке со стороны костяных драконов и суровых Рыцарей Возмездия.

Даже когда они пытались убежать из костяной тюрьмы, взлетев высоко в небо, их окружили воющие призраки. Никому из них не удалось сбежать; каждый воин Армии Теней Пальмы встретил поистине ужасную кончину.

Полное уничтожение Армии Теней Пальмы!

– Бэрекен Деморф уничтожил всех мощных демонических существ. Нет, позвольте мне выразиться по-другому. Он превратил их всех в нежить.

– Невероятная битва. Бэрекен закончил бой без единой царапины.

– Вот каковы истинные возможности некроманта… Это просто завораживает. Конечно, любой некромант достаточно открыт перед грубой силой мастеров меча, так что вы не сможете достичь такого уровня мощи, просто овладев навыками призыва нежити…

– Похоже, на этом моя работа здесь закончена.

Виид уже собирался было уйти, глядя как добивают последние остатки ассасинов. Но в этот момент Бэрекен, стоявший на земле, тихо пробормотал:

– Это жалкое тело… Оно не смогло преодолеть смерть.

Его тело было возрождено благодаря Скульптурному Воскрешению, и Бэрекен с точностью определил все наложенные на него ограничения.

– Я должен оградить свою вечную жизнь от этой позорной смерти. С силой бесконечной маны я превзойду сами границы жизни и смерти.

http://tl.rulate.ru/book/487/180906