

Глава 5. Меч Лоа.

Коренное изменение ситуации!

Некроманты получали серьезные штрафы, как например снижение Силы, однако у них были трупы, которые можно было использовать в качестве своих подчиненных или вызвать с их помощью взрывы.

- Гррр.

- Киль-киль!

- Я хочу вкусить свежей плоти! Плоть!

Скелеты бросились на великанов.

- Ку-кееек!

Они стали залазить на тела рухнувших великанов, нанося им удары с помощью своих костей.

Джу-джух!

Костяные ножи ломались о прочную кожу монстров.

- Кук?

Один из скелетов наклонился и подобрал еще одну ножную кость, чтобы сражаться ею против великана. Эти могучие монстры обладали таким уровнем Здоровья, что скелеты не могли просто так взять и убить их, однако нежить всё равно продолжала наносить определённые повреждения.

- В бой. Костяные стрелы!

Виид также задействовал скелетов-лучников и скелетов-магов, которые использовали дистанционные атаки.

Фух-фух-фух!

Они стреляли костяными стрелами и бросали в сторону великанов сгустки синего пламени.

- Ахрааа!

В глазах нежити, созданной Виидом, сияло синее пламя.

- Ку-грах! - взревел один из скелетов, сжимающих в обеих руках по топору.

Множество ученых и студентов исследовало различные эффекты магии в Королевской Дороге. Они использовали профессиональные теории и математические формулы. Существовал целый набор уравнений, один лишь вид которых мог вогнать рядового игрока в сон. При этом вычисление эффективности управления нежитью было особенно трудным, поскольку нужно

было учитывать такие факторы, как ландшафт местности, характеристики монстров-противников и самого некроманта, а также текущее значение его профильных навыков.

Однако общее мнение сводилось к тому, что качественные показатели нежити на 75% зависят от уровня текущего значения навыка и характеристик, а остальные 25% – от исходного тела.

Естественно, нельзя было использовать труп кролика, чтобы призвать Рыцаря Возмездия или хотя бы даже Рыцаря Смерти. Подобная возможность была лишь у Мастеров Некромантов, но на данный момент такого уровня ещё не достиг ни один из игроков.

Таким образом, эффективность призванной нежити зависела от ситуации, но в то же время на 1/4 полагалась на качество трупа. В свою очередь, мёртвые тела северных игроков были превосходны, так что и восставшие скелеты были довольно сильны. А иногда кого-то из нежити можно было вполне сравнить и с монстром уровня босса.

– Я – мастер свежей плоти и сейчас устрою здесь кровавую резню! – прокричал скелет-босс, но даже он не мог нанести большое количество повреждений великану.

– Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока. Вызываю Лорда Вампиров Торидо!

В клубящихся облаках черного дыма перед Виидом появились Ван Хок и Торидо, которые тотчас же вежливо преклонили колени.

– Наконец-то Вы ступили на путь величия смерти, Хозяин.

– Я готов исполнить любую Вашу команду, мой повелитель.

Отношение Ван Хока и Торидо, которых вызвали впервые по прошествии долгого времени, было крайне уважительным. Став некромантом, его контроль над нежитью серьезно увеличился.

– У вас, ребята, в будущем ожидается много работы. Я собираюсь часто вести за собой армию нежити, – невозмутимо ответил Виид.

Ван Хок, который раньше был командующим Бессмертного Легиона, был преисполнен ожиданий.

– Хозяин, Вы собираетесь ввергнуть Версальский Континент в пучину смерти? Рыцари Смерти наконец-то смогут свободно бродить по земле?

Безумие войны и смерти!

Рыцаря Смерти Ван Хока прямо таки переполняла энергия. Когда-то давным-давно мощнейшая армия Бэрекена Деморфа была в шаге от уничтожения континента. Так что после того, как Виид стал некромантом, он рассчитывал увидеть новое пришествие нежити в этот мир.

– Нет. Это трудно и раздражительно. В роли некроманта я просто хочу сытно есть и комфортно жить. Я считал, что быть пустынным воином – это хороший выбор, и чувствовал себя отлично, но... Когда я думаю о воспитанных мною пустынных войсках, мне становится больно.

Думать о Хестигере, ставшим сильнейшим на континенте, было как есть сырой рамен.

– Чтобы стать величайшим некромантом – нужно погрузить в смерть весь континент.

- Думаю, мне и в одиночку удастся достичь вершины некромантии, ведя за собой свою нежить. И нет никакой необходимости что-то делать со всем континентом. Версальский Континент – не скотобойня, а мне, как правителю Королевства Арпен, могут начать жаловаться люди на то, что из-за вони невозможно охотиться. К тому же стоимость жилья упадёт.

Виид категорически запретил призывать нежить в радиусе 1,000 километров от Аквапарка Пухоль. Он хорошо помнил Гильдию Некромантов в Море. Это был отвратительный объект, из-за которого снизилась стоимость недвижимости в целом квартале! Вот почему профессию некроманта Виид ненавидел ещё больше, чем скульптурную!

Оглушенные великаны начали приходить в себя, так что он перестал болтать и применил навык.

- Укрепление Нежити!

- Максимальный запас Здоровья Рыцаря Смерти Ван Хока увеличился на 6%.

Сила атаки увеличилась на 4%.

Скорость передвижения выросла.

Укрепление Нежити являлось усиливающим навыком 1-го уровня.

Впалые глазницы Ван Хока засветились.

- Что это, Хозяин?

- Покажи всё, на что ты способен.

- Было бы неплохо ещё получить новое оружие и доспехи.

Помимо усиления характеристик нежити, Виид мог ещё и вооружить своих мертвецов, но в настоящее время это мало чем могло помочь.

Ван Хок был бывшим командиром Бессмертного Легиона, нежитью класса босс, а раньше и вовсе имел статус Рыцаря Бездны.

Торидо, благодаря непрестанной охоте и заданиям, также поднял свой уровень выше 500-го.

«Если правильно использовать этих ребят, мне будет легко расти как некроманту»

Виид твёрдо решил: все тяготы, которые ему довелось перенести, были не зря! Теперь он твердо намеревался хорошо поесть и пожить!

- Веди вперёд нежить.

- Так точно, Хозяин. Но, кажется, состояние нежити не очень хорошее, – пожаловался Ван Хок, взглянув на скелетов. Он был сильным рыцарем и если бы повёл за собой остальную нежить, то смог бы поднять их мощь.

- Здесь нет ни одного Рыцаря Смерти?

- Э-э.

- И Дуллаханов тоже?

- Ещё нет.

- Войска, которые я поведу, слабы. А наш враг слишком силён.

- Тебе не нужно выигрывать этот бой. Просто води нежить вперёд. Действуйте в качестве приманки.

- Приманки?

- Отвлекай великанов как можно дольше. Я буду вызывать нежить, даже если она будет погибать.

- Гордость тёмного рыцаря... Я не могу стать приманкой, забыв про гордость Бессмертного Легиона.

- Интересно, сколько гордости у тебя останется, если я задам тебе хорошую взбучку? У тебя что, череп уже окреп?

После того, как Виид стал некромантом, он мог причинять Ван Хоку намного больше боли!

- Торидо. Высасывай кровь у великанов.

- Будет сделано, Хозяин.

Торидо поспешно отправился выполнять команду. Он понял, что немедленное исполнение приказов – лучший способ не растерять своё благородство.

Благодаря появлению Ван Хока, боевые возможности нежити существенно подросли. Они стали быстрее, а их Здоровье увеличилось. Мертвецы стали сильнее, по крайней мере, на одну ступень.

- Подходите и задыхнитесь в крови! Мы – бессмертные существа!

- Ку-ке-ке-ке!

Под руководством Ван Хока, нежить сновала из стороны в сторону и атаковала великанов.

Войско скелетов, не знающее страха!

Нежить была весьма полезна в обычных охотничьих угодьях, но ей было не под силу взять верх над могучими великанами.

- Вы - гнилые отребья!

- Труссы!

- Ахрааааа!

Великаны, оправившись от ошеломления и замешательства, стали яростно топтать скелетов.

Из-за высокой враждебности, именно нежить стала первейшей целью. Естественно, те великаны, которые видели Виيدا, пытались добраться именно до него.

Великаны, которые серьезно пострадали от Взрыва Труса, не стали бездумно бросаться вперед, а отошли в тыл под прикрытие своих товарищей.

Мертвецы, у которых отсутствовали части тела, были подорваны, что наносило великанам дополнительный урон и снижало радиус их деятельности.

Виид послал Пэйлу шепот:

- Нежить купит вам немного времени. Позаботьтесь о раненых и быстро выводите отсюда заключенных.

- Понял, - ответил Пэйл и скомандовал северянам начинать эвакуацию пленников.

Беллот, Хварен, Зефи, Сурка и Ромуна были ведущими в группах, на которые была разделена экспедиция, так что процесс пошел довольно быстро.

- Пора. Давайте быстрее.

После того, как появился Виид, нагрузка на игроков ослабла. От такой охоты даже некоторые закаленные северяне успели подустать.

В то время, как великаны сражались с нежитью, северные игроки оперативно действовали, спасая заключенных. Они бегали между зданиями и спускались в подземные темницы, совершенно позабыв о риске.

Виид же продолжал поднимать нежить, вверяя её в командование Ван Хоку.

- Призыв Нежити перешёл на 3-ий начальный уровень.

Кости скелетов станут более прочными.

Появляется вероятность призвать упырей, которые будут двигаться быстрее стандартной нежити.

Благодаря высокому качеству трупов, Призыв Нежити быстро рос.

Это как делать суп с лапшой: чем лучше и свежее морепродукты – тем насыщеннее вкус.

Конечно, в масштабах поля боя рост его навыка не имел большого значения, но, так или иначе, скелеты стали немного сильнее.

Некромантам нравилось смотреть, как Здоровье их нежити постепенно выросло по 100 или по 200 единиц.

Многие начинающие игроки были очень привязаны к призванным скелетам и зомби. Это были их собственные подчиненные, а потому они гордились ими.

- Призыв Скульптуры!

Виид использовал ещё один свой навык, чтобы вызвать Желтоватого.

- Вы использовали Призыв Скульптуры.

На активацию навыка было израсходовано 53,203 маны.

Скульптура находилась на огромном удалении от Виида, а потому для её призыва было потрачено астрономическое количество маны. От более чем ста пятидесяти тысяч маны на данный момент оставалось уже менее тридцати.

- Муууууууу!

В кружащейся ярко-красной ауре возле Виида появился разгневанный Желтоватый. Крепкие мышцы его тела подчеркивали заложенное в нём достоинство. Его вид был слишком величественный, чтобы называть его обычной коровой!

- Хозяин. Кажется, здесь слегка темновато. Мне как-то не по себе.

- Такова жизнь. Никто не знает, что произойдет в будущем. Я вот как-то целый месяц не мылся.

- Муууу, один месяц – это нормально.

- Я тоже так думаю. Ты готов к бою?

- Мне страшно сражаться.

- Если ты хочешь прокормить своих детей, то должен усердно работать.

- Понял, Хозяин!

Желтоватый, которого тоже долгое время не призывали, взбивал землю задними копытами.

Оживленные скульптуры, созданные Виидом, смогли стать сильнее. В случае с Желтоватым, по его характеру и поведению нельзя было распознать в нём свирепого воина, но когда он впадал в ярость, то демонстрировал ужасающую боевую мощь.

- Хозяин, а я смогу победить наших врагов?

- Тебе не нужно их побеждать. Просто скачи, - ответил Виид и запрыгнул на Желтоватого, чем привлек ещё больше внимания великанов.

- Мерзкое насекомое!

- Вкусная говядина!

Великаны пытались поймать Вииду и Желтоватого, но из-за их проворных движений это было не так то просто.

Быстрая скорость и внезапная смена направления движения.

Их преследовало полдюжины громадных монстров.

Дух! Дух!

- Букашка! Мясо!

- Они мои!

Каждый шаг одного из великанов сопровождался содроганием земли.

- Ты знаешь, что произойдет, если они тебя поймают?

- Я умру?

- Если быть точнее, ты будешь съеден. Они всё аккуратно нарежут и отварят, а самые вкусные куски мяса - обжарят на огне. Даже хвост не минёт этой участи.

- Муууууу!

- Не плачь. Вспомни о своей главной гордости - как никак, у тебя лучшая говядина.

Желтоватый бежал мимо препятствий и зданий, словно мышь!

«Слишком плохо. Если бы великаны были хоть немного слабее, тогда я смог бы нормально охотиться на них»

Благодаря армии мертвецов, северным игрокам стало намного проще выполнять задание.

В то время, как монстры расправлялись с нежитью и преследовали Вииду с Желтоватым, северяне выводили пленников, используя узкие лазы, будто сами были тараканами.

- Вот почему это задание S сложности...

- Мне когда-то уже доводилось сражаться в такой ситуации. Здорово, что я тогда не умер.

Северные игроки порядком нервничали. Они хотели бы получить возможность выполнить это задание без новых потерь!

Виид приблизился к телам павших великанов.

- Захват Души!

- Вы получили душу великана Балросса.

Захваченные души позволяют проводить исследования в сфере некромантии и повышать свои навыки.

Для выполнения задания Гильдии Некромантов, он решил взять души умерших великанов и северных игроков. Компенсация наверняка зависела от количества, так что Виид старался не пропустить ни один труп.

Для этого он и вызвал Желтоватого.

Получая души, Виид встретился с авантюристом Чейзом, который спасал пленников.

- Виид-ним, рад Вас видеть.

- Да, взаимно.

- Придя сюда, чтобы помочь нам...

Глаза Чейза стали влажными.

Виид был занятым человеком, но он всё-таки решил прийти сюда. Он увидел, что ситуация у игроков севера критичная и прибыл к ним на помощь.

Тем временем, Виид ответил воинственным тоном, словно кто-то пытался занять у него денег.

- Давайте поговорим об этом попозже.

- Ах, я был слишком слеп. Вы же заняты командованием нежитью.

- Это не так. Я пришел сюда, чтобы ты поделился со мной заданием.

- А?

- Я должен хорошо питаться. А для этого мне нужна ложка.

Задание по спасению пленников из крепости великанов.

После того, как северные игроки помогли заключенным выбраться, Виид тоже завершил задание.

- Задание «Пленные Рабы» было выполнено.

Из всех пленников, запертых в темницах великанов, более половины благополучно выбралось на свободу.

Они готовы отдать Вам все свои сокровища, если Вы проведёте их до безопасного места.

- Слава увеличилась на 1,458.

- Вы получили очки опыта.

- В ходе выполнения этого задания, Вы добились удивительных достижений.

Впервые на Версальском Континенте было убито сразу четыре великана.

Вы получили титул «Охотник на Великанов»!

Славный титул, которым награждают лишь самых беспощадных охотников на великанов.

При сражении с великанами, урон по ним будет увеличен на 9%.

Также этот титул значительно повысит Вашу Славу в землях великанов.

В общей сложности погибло около 800 игроков, но, так или иначе, задание было завершено.

Выжившие люди были одновременно и восторженны и разочарованы.

- Слишком многие из нас погибли.

- Ух... Да, это было очень трудное задание.

- Вроде как всё это транслируется... Может, мы станем знаменитыми?

- Конечно станем. Мы были с Виидом. О нас узнают люди во всём мире.

Виид тем временем ел блюда, приготовленные северными игроками!

- Спасибо. Всё получилось именно благодаря Вииду-ниму!

- Ничего. Я сделал это, потому что мог.

- Кхэк, если бы Вы пришли раньше.

- Ну, я был немного занят.

Виид не мог признаться, что в это время спал на ногах Союн.

Если бы сильнейшая из групп поддержки, Культ Травяной Каши, об этом прознала - то они бы его зарубили своими мечами!

«Думаю, даже если я пожалуюсь на какой-то из её гарниров... То точно окажусь в беде»

Оставшиеся северяне чувствовали себя немного грустными.

- Это... Уф.

- Ах, очень жаль. Хотя, я не виноват, что всё так получилось.

- Это верно. Даже на одного великана тяжело охотиться.

- Вспомните, у нас бывали потери, даже когда мы охотились на одного или двух таких монстров.

Игрокам едва удалось выжить, спасая пленников из крепости великанов. Но сейчас, оглядываясь назад, они поняли, что не получили большую часть трофеев, выпавших из великанов.

Когда умирал кто-то из игроков, его друзья тотчас же обеспечивали сохранность выпавших из него вещей. Однако времени на подбор добычи с монстров у них попросту не оставалось!

- Охо-хо, мы оставили столько добра...

- Тут уже ничего не поделаешь.

Несмотря на победу, плечи северных игроков понуро опустились.

– Я упустил свой шанс подобрать трофеи. Виид-ним приказал оставаться в укрытии.

– Да, он по-настоящему заботился о нас. Что ж, придётся смириться с этой потерей. Давайте просто радоваться успешности нашего задания. Кроме того, нас покажут по телевизору.

– Ага.

Северные игроки погрузились в свои воспоминания.

В то время, как они прятались под обломками зданий, Виид-ним бегал по крепости и рисковал всем ради победы. Ни о какой обиде в этой ситуации и речи не могло быть.

Игрок по имени Люда рассмеялась и сказала:

– Может быть, Виид подобрал всю добычу?

– Здрасьте. Это же просто смешно.

Все игроки, которые это слышали, рассмеялись.

Они все видели захватывающую дух картину, как Виид бегал от целой вереницы великанов. Правда, в это же время он действительно иногда приближался к трупам великанов.

Вскоре подобные подозрения зародились в умах и других игроков.

«А что... Может, он действительно всё собрал?»

Сомнения были, но не было никаких доказательств! Когда они вернулись к крепости великанов, чтобы подтвердить свои домыслы, то тела уже исчезли.

Правда так и осталась неизвестной.

Тем не менее, ноги Желтоватого могли выдать нагруженную на него тяжелую поклажу.

Вызволненные заключенные отдали своим спасителям минералы, добытые в крепости великанов.

– Это всё, что мы имеем. Пожалуйста, примите наши дары. Для нас они не имеют никакого значения.

Минералы блестели, как золото.

Таким образом игроки, участвовавшие в задании, получили по 20 кг золота и 5 плиток мигриума.

Виид решил проверить, что это за ингредиент.

– Идентификация!

- Мигриум.

Прочность: 230/230.

Твёрдый металл, который встречается исключительно в землях великанов.

Не содержит в себе ману, но и без этого остаётся крайне прочным.

Первосортный кузнечный металл, с помощью которого можно изготовить замечательные доспехи и оружие.

- Эффекты:

Помогает повысить текущее значение Кузнечного Ремесла.

Позволяет создать острейшие клинки с высокой прочностью.

Позволяет создать специальную броню с дополнительными показателями защиты.

Блестящий материал.

Уголки рта Виида медленно поползли вверх.

- Очень хорошо.

Это была прекрасная добыча, поскольку он мог использовать мигриум для создания оружия и брони.

Согласно условиям задания, по которому необходимо было спасти пленных, даже те, кто умер посреди боя, получили возможность успешно выполнить его и забрать награды после повторного подключения к игре. Тем не менее, такие игроки не получили опыта от охоты на великанов и были слегка расстроены тем, что им не достались боевые достижения.

- Оставлю на потом для прокачки Ваяния Времени.

Виид не смел злоупотреблять мигриумом и решил приберечь его для скульптур.

За исключением Германа или Фабио никто не смог бы сделать из этого материала нечто действительно достойное. Но вот как Мастер-Скульптор, он мог создать скульптуру с использованием мигриума, и тогда эффект был бы просто огромным.

- Однако, использование этого материала для скульптуры - будет пустой его тратой.

Вместе с этим, он полностью проигнорировал перспективность скульптуры из мигриума! Его оценка Скульптурного Ремесла не изменилась даже после того, как он стал мастером.

На данный момент Виид, хоть и получил новые возможности в некромантии, но он всё ещё мог использовать секретные скульптурные техники.

Ваяние лунного света, Скульптурная Трансформация, Оживление Скульптуры, Создание Духов, Ваяние Великого Природного Бедствия. Это были пять основных секретных скульптурных техник. Шестой, созданной им лично, было Скульптурное Воскрешение, а последней являлось Ваяние Времени!

У него был достаточной широкий набор навыков, но это не означало, что все они были сильными.

Если бы Виид захотел изучить побольше навыков, то с самого начала игры в Королевскую Дорогу он стал бы к 50-му уровню воином, к 100-му - магом, а к 200-му - лучником. Также он мог бы стать настоящим мастером на все руки, постоянно меняя свою профессию.

- Я должен полностью освоить пять секретных скульптурных техник. Это мои первичные навыки и они же - мой основной фундамент.

Даже агрессивные скульптурные техники не были совершенными. У каждой из них были свои слабые места.

К примеру, Скульптурное Воскрешение приводило к серьезному понижению уровня, в то время как Ваяние Великого Природного Бедствия могло использоваться лишь раз в сутки. Кроме того, использование этой техники приводило к безвозвратной потере 20 очков Искусства, а на протяжении трех последующих дней все характеристики снижались на 15%.

Ваяние Великого Природного Бедствия было крайне эффективным и вызывало настоящее поле смерти. Однако редко когда монстры собирались настолько кучно, чтобы его использование могло себя оправдать. Кроме того, большинство чудовищ выше 500-го уровня вряд ли были бы убиты воздействием природного бедствия.

Тем не менее, ваяние действительно могло эффективно повлиять на любую сложившуюся боевую ситуацию.

Если Владение Мечом, Стрельба из лука и Призыв Нежити были навыками, которые помогали достичь превосходства в непосредственной схватке, то ваяние было оружием стратегического значения и, в сочетании с другими техниками, могло вызвать невообразимый хаос.

«Одна из причин, по которой я выбрал некроманта, заключается в том, что... У скульпторов есть кое-какие навыки, которые могут свести к минимуму недостатки некромантии»

Пока Виид зло посмеивался, к нему и другим игрокам обратились спасенные пленники.

- Поблизости есть одно безопасное место, скрытое от глаз великанов. Это деревня, в которой мы живем. Проведите нас туда.

Виид и остальные покинули окрестности крепости великанов и, согласно указанному направлению, отправились в путь.

По дороге Виид разговорился со своими давними товарищами.

- Виид-ним! Только подумать, Мастер-Скульптор! Я просто счастлива от того, что знаю тебя! Ты прирожденный работяга.

- Мои поздравления. Наконец-то... Ты так упорно шёл к этой цели.

Поздравления от Сурки и Ромуны!

- Пустяки. Я даже не ожидал чего-то такого, - ответил им Виид.

Ирен рассмеялась, обнажив на щечках свои ямочки.

- Когда я увидела ту красивую скульптуру очаровательной женщины... Это такое уютное чувство... Думаю, что сделанная тобой скульптура - очень важна. Я думала, что ты наверняка сделаешь скульптуру либо золотого диктатора, либо некроманта.

- А?

- Если ты собирался стать некромантом, то такая скульптура поспособствовала бы повышению эффективности некромантии. Было бы здорово увидеть скульптуру какой-нибудь нежити.

Виид совершенно не учел такую возможность!

Его лицо побледнело, и сам он подошел к Хварен и Беллот.

- Как у вас дела?

- Всё в порядке, Виид-ним.

Он уже давно не видел Хварен, и сейчас она ласково улыбнулась ему.

В то время, как он разговаривал с Беллот, к нему подошло несколько человек.

Среди них был Пэйл, который первым и заговорил.

- Виид-ним. Это представители Гильдии Алых Крыльев - Терос и его коллеги.

- Очень приятно.

- Это большая честь встретиться с Богом Войны Виидом. Когда-то я участвовал в Северной Экспедиции, но... Я действительно впечатлен тем, как Вы расправились с великанами.

Как единоличный лидер престижной гильдии, Терос обладал большой властью и влиянием. Но он вежливо опустил голову и поздоровался с Виидом.

- Ерунда. Вы что-то хотели спросить? - засмеялся Виид. Тем не менее, его глаза совершенно не улыбались. Его взгляд был таким же острым, как в тех ситуациях, когда он изучал каждый дюйм Желтоватого!

- Вся наша гильдия... Мы хотели бы поселиться в Королевстве Арпен.

- А?

- Я тут поговорил с несколькими своими друзьями и другими гильдиями Центрального

Континента...

– О чем?

– Есть несколько гильдий, которые после поражения в войне были распущены. Находясь под пристальным наблюдением со стороны Гильдии Гермес, им удалось слегка увеличить свои силы. Да, их гильдии распались, но люди... В общем, те, с кем мы связались, тоже хотят перебраться в Королевство Арпен.

– Количество?

– Ещё остались кое-какие нерешенные моменты, но если считать всех, кто со мной, и тех, с кем мы знакомы, то, думаю, наберётся около 1,000 человек.

Престижные гильдии, побежденные Гильдией Гермес. Все они состояли из высокоуровневых игроков Центрального Континента.

– Королевство Арпен не ограничивает приток новых людей. Почему Вы спрашиваете моего разрешения?

– Это... Это может показаться наглостью с моей стороны, но я хотел бы стать лордом и править небольшим кусочком земли. Конечно же все налоги я буду отдавать Вам.

Виид на секунду замешкался, а затем схватил Тероса за руку.

– В Королевстве Арпен много хорошей земли. В красивых, чистых реках плавают рыбы...

Зефи, стоявший поодаль, тут же потупил свой взгляд.

– Да, а горы богаты на природные ресурсы и достопримечательности. Они находятся неподалеку от охотничьих угодий, и повсюду разбросаны скрытые сокровища Королевства Арпен! Определенно, это так.

Пэйл в эту самую секунду почувствовал глубокое раскаяние.

Терос не знал, что сулит его выбор, а потому был просто счастлив.

– Значит, мы и правда можем стать лордами?

– Да. В Королевстве Арпен еще много вакантных мест лордов. Много денег... Любой, кто достоин этой должности, всегда будет приветствоваться.

В Королевстве Арпен действительно было немало деревень, у которых не было своего лорда. В Мору стекалось множество авантюристов и торговцев, но большинство из них не становились лордами, так как они не любили сидеть на одном месте.

Были и полупустые деревушки, которым после увеличения их населения также нужен был лорд.

«Я могу сделать это сам, но... Мне нужны лорды и настоящие аристократы»

Виид был руководителем многоступенчатой пирамиды, представляющей собой политическую систему Королевства Арпен!

Если лордам удастся развить деревушки, то вырастут и налоговые поступления!

Дав официальное согласие на принятие Гильдии Алых Крыльев, группа игроков наконец-то прибыла в убежище, о котором говорили пленные.

- Вы обнаружили Деревню Дерика.

Секретное и таинственное открытие! Вы отыскали деревню жителей, проживающих в землях великанов.

Ваши грандиозные приключения пополнились новой находкой.

Если Вы поделитесь этим открытием с другим миром, то сможете сделать себе имя.

- Знания увеличились на 2.

- Проницательность увеличилась на 3.

Это была деревушка с населением в 5,000 человек, скрытая от враждебных глаз в лесу. Для того, чтобы её не обнаружили гигантские монстры, все постройки были исключительно небольшие, а дома напоминали собой землянки.

- Дорогой!

- Хнык-хнык, я так скучал по тебе.

Пленные и остальные жители бросились обнимать друг друга. Здесь присутствовали даже маленькие дети, так что атмосфера была довольно трогательной.

- Возможно, со временем здесь появится целый город.

- Угу. Думаю, наша дальнейшая активность будет опираться именно на это место.

Северные игроки ещё немножко поозирались, а затем их будто ветром сдуло!

Они спешили поскорее осмотреть новое поселение!

Виид же первым делом двинулся в сторону торгового квартала. Здесь были и простые

торговцы, и оружейный магазин, и продуктовая лавка, и мебельная мастерская.

Остановился он перед торговцем, продающим вяленое мясо. Сам человек смахивал на волка, а его полненький живот выглядел как-то чересчур подозрительно.

- А что это у Вас?

- Э-э. Вы путешественник из мира людей?

- Да.

- Давненько к нам не навевывались люди... Кажется, последним был авантюрист по имени Лодсикер...

Авантюрист Лодсикер!

Будучи истинным авантюристом, он первым ступил на землю великанов. Виид же получил от Хестигера задание, связанное с этим человеком, но оно было ему совсем не по душе.

«Как же мне избавиться от этого задания...? Я не хочу быть втянутым в эти делишки», - подумал Виид и выдал невинную улыбку.

- Хм, впервые слышу это имя. Так Вы продаёте это мясо?

- Конечно, вот, посмотрите на него поближе, - ответил торговец и протянул Вииду кусок вяленого мяса.

- Идентификация!

- Вяленое мясо Агучака.

Мясо дикого зверя.

Пищевой ингредиент 2-ой категории.

Имеет отличную текстуру и может быть использовано для приготовления основных блюд.

Поймав одного из Агучаков, сила Вашей атаки вырастет на 3 пункта.

Если часто питаться мясом этих монстров, то максимальный запас Здоровья навсегда увеличится на 50.

Это мясо - отличительная особенность Деревни Дерика.

– Умм, великолепно.

С помощью этого мяса можно было приготовить множество восхитительных блюд!

Улыбка Виида стала ещё шире.

Текущее значение Готовки повышалось всякий раз, когда он готовил или даже ел пищу. Но поскольку он долгое время занимался исключительно выполнением заданий и охотой, его навык Готовки так и остался на 2-ом продвинутом уровне.

Виид уже обучился некоторым рецептам, но хорошие пищевые ингредиенты могли помочь ему улучшить текущее значение этого навыка. Таким образом, повару тоже было суждено странствовать по континенту в поисках новых вкусов и продуктов!

«Хорошо, что я не повар. Постоянно готовить – тяжелое дело»

Пищевая отрасль была настолько сложной, что множество поваров страдало от травм запястий.

В целом, рыба, фрукты и другие вещи, которые продавались в торговом квартале этой деревушки, были очень хорошего качества.

– Сколько?

– 55 золотых.

– За килограмм?

– Нет, только за кусок.

– Кхек...

Виид сглотнул, услышав такую высокую цену.

– Это... Вы слышали о Королевстве Арпен?

– Нет.

– Я – король.

– Если Вы не собираетесь ничего покупать, то просто покиньте мой магазин. И не стоит уговаривать меня подобными вещами. Я не скину цену ни на один медяк.

Жители Деревни Дерика были попросту непроницаемы для переговоров.

Качество продуктов было великолепным, но вот из-за природы земель великанов – с количеством определено были проблемы.

Именно поэтому они и продавали свои товары по фиксированной цене. А после того, как сюда попали новые люди, цена начала только расти.

«Я не могу не купить его. Так или иначе, но это мясо должно поднять мою Готовку, и жители

Версальского Континента будут выстраиваться в очереди за моими блюдами»

Мясо поднимало максимальный запас Здоровья, так что игроки будут покупать его даже несмотря на дорогую цену.

«Или продать его в 50 раз дороже через Торговую Компанию Манауэ? Нет, так не годится. Минимум в 100 раз»

Помимо мяса, специализацией Деревни Дерика были фрукты, оружие и доспехи. Кузнецы, сбежавшие от великанов, ковали клинки и броню из новых минералов, добытых в крепости.

Также создавались ловушки и длинные копья, которые хорошо подходили для охоты на этих монстров. Такой тип вооружения был довольно полезен, но использовать их могли лишь те игроки, которые обладали 500-ми и даже 600-ми уровнями.

- 100,000 золота за копье. А есть и по 200,000. Ловушки - по тысяче каждая.

- Кое-что из этого я могу использовать, так что, хоть оно и слишком дорогое, я всё-таки его куплю.

- Ну и дела... Нам повезло, что мы можем получить такие предметы, охотясь здесь или выполняя задания.

- Да, а можем купить и сэкономить время.

Игроки, забежавшие в магазин доспехов и оружия, всерьез обсуждали вопрос покупки кое-какой экипировки. В нескольких местах продавались вещи, которых попросту не было в других частях мира. Речь шла о нефритовых кольцах, некоторых произведениях искусства, минералах, драгоценных камнях, специях и алкоголе.

Цены были высокие, но торговцы могли получить хорошую прибыль, вернувшись на Версальский Континент и продав их там.

Даже в сельхоз-магазинчике продавались семена, которые могли прорасти в 100-метровые фруктовые деревья.

- Торговля - это хорошо.

Виид был удовлетворен.

Активная торговля означала увеличение дохода Королевства Арпен. А повышение экономической и технологической составляющей было приятным бонусом.

«Земли великанов. Однажды я тоже покорю это место»

Долгосрочные планы по развитию Королевства Арпен!

Жители и освобожденные пленники выдавали бесчисленные задания. А просьбы отомстить великанам или зачистить то или иное подземелье и вовсе стали самым обычным делом.

Однако северные игроки сильно устали от тяжелейшего задания в крепости великанов, так что сейчас либо просто отдыхали, либо осматривались в деревне.

Несколько жителей, отыскав Вииду, подошли к нему.

- Спасибо за то, что спасли меня, уважаемый злой некромант.
- Благодаря господину некроманту я смог сбежать от великанов. Вы преподали им хороший урок. Нежить тоже вызывает у меня тревогу, но всё-таки это лучше, чем великаны.
- Вы очень сильны как для человека.
- Правда? Что ж, спасибо, приятно слышать. Теперь у меня будет немного уверенности в себе.

Эффект Славы!

На Версальском Континенте у Вииду было 300,000 Славы. Пока что он никак не взаимодействовал с жителями земель великанов, но получилось так, что другие прибывшие игроки распространили его Славу.

- Пожалуйста, боритесь против великанов. Господину некроманту это по силам.
- Я мечтаю о мести. Пожалуйста, помогите мне. Взамен я отдам Вам семейную реликвию.
- Я слышал о чем-то неизведанном в окрестностях. Я бы мог отправиться на исследование этого места, но... Что если там на меня нападут монстры? А ещё я слышал, что туда заходят великаны в поисках свежей еды.

Слушая жителей, перед Виидом выскочило сразу несколько информационных окон с предложениями принять задания.

«Я не должен увязнуть в этих заданиях»

Как правило, все задания были со сложностью А, а иногда проскакивали даже S.

Просьбы исследовать неизвестные районы были немедленно отвергнуты. Но даже без них было бесконечное количество заданий.

- Охо-хо.

- Гм.

- Хм-хм.

Питон, Рак, Пэйл, Ирен, Ромуна и другие члены отряда наблюдали за Виидом.

- Вы пришли в земли великанов, чтобы встретиться с Виидом, или быть подальше от него?
- Таким образом я хотел спрятаться...

Огромный Питон подрагивал от ужаса, в то время как Рак хотел просто раствориться в воздухе.

Ирен, Ромуна, Сурка, Пэйл и остальные испытывали аналогичные ощущения.

- Только не говорите, что мы сегодня собираемся на охоту.
- Почему нет? Такая вероятность высока. Когда Виид-ним не занят скульптурами, он, как правило, охотится.

- Угу, а так как он уже Мастер-Скульптор... Если не случится ничего из ряда вон выходящего, он будет продолжать охотиться, - мрачно произнёс Зефи.

- А ещё он любит охотиться и в ночное время тоже.

Они все были его старыми друзьями, которые не могли сбежать от него! Таким образом, приняв это тяжелое решение, они первыми подошли к Вииду.

- Я хотел бы поохотиться, но только один день. И продление максимум до трех!

- Нам требуется 10-минутный перерыв каждые четыре часа.

Питон и Рак первыми огласили свои нужды.

Пэйл, будучи боевым рабом, имел заниженные стандарты в потребностях.

- Я готов к самому жесткому обращению, но хотелось бы просто придерживаться распорядка обедов. Я не могу есть ячменный хлеб во время боя! Разве мы не должны жить, как люди?

Их слова были полны печали.

В то время, как они были крайне обеспокоены предстоящим, Виид, онемев, смотрел на них.

- Вы хотите пойти поохотиться вместе со мной?

- Да, а что, ты разве не собираешься?

- Собираюсь, но мой Призыв Нежити до сих пор не прокачан и мне нужно хорошенько его отшлифовать.

Получив основную информацию от жителей деревни, Виид принял задание В-сложности.

Он проявил настоящую лояльность по отношению к своим коллегам! Виид мог взять их с собой на охоту, но позволил им отдохнуть.

- «Поиски Подземелья».

В Деревне Дерика временами исчезают люди.

Ходят слухи, что где-то под деревней находится опасное подземелье. Единственной подсказкой к его обнаружению могут послужить усики какого-то насекомого.

Для обеспечения мира и стабильности в деревне, Вам нужно преуспеть в зачистке этого подземелья.

Уровень сложности: В.

Ограничения:

Слава должна быть более 100,000.

Награда:

Признание жителей.

В зависимости от достижений, Вы можете получить полезные ископаемые.

Виид принял задание и получил усики насекомого.

- Значит, я не должен уничтожать абсолютно всех монстров?

- Всё верно. Я не знаю, на что способен уважаемый путешественник... Если Вам будет трудно, то, пожалуйста, позаботьтесь хотя бы о нескольких монстрах. Я вознагражу Вас минералами в зависимости от количества убитых чудовищ.

- Так и поступим. Но Вы не беспокойтесь, думаю, скоро всё закончится, - уверенно проговорил Виид.

Обычно он всегда с волнением брал новые задания, ведь понимал, что для их завершения ему необходимо будет преодолеть немало трудностей. Но теперь все его переживания исчезли.

- Я должен адаптироваться к новой профессии, и со временем преимущества некроманта будут только расти. А всю самую тяжелую часть работы я могу поручить своим оживленным скульптурам.

Виид восстановил ману и вызвал Цербера.

- Грраав! Гррав!

Трехглавый адский страж!

Его рычания было достаточно, чтобы слабые монстры застывали в ужасе.

Виид дал Церберу понюхать усики, полученные по заданию.

- Нужно найти место, в котором пахнет точно так же, как и эти усики. Как найдешь - громко загавкай.

- Гав!

Благодаря Церберу Виид мог отыскать вход в подземелье, спрятанный где-то на территории деревни. Таким образом, все три головы адского стража отправились обнюхивать каждый закоулок деревушки.

Виид же, тем временем, собрав достаточное количество маны, вызвал еще одну скульптуру.

– Думаю, этого будет достаточно. Призыв Скульптуры!

Следующей вызванной скульптурой после Цербера стал Бахаморг! Этот воин продолжал охотиться и выполнять задания вместе с Видом, так что сейчас его уровень был 588-ым.

«Навык создания големов у меня слишком слабый... Но сейчас я могу использовать и Бахаморга»

Для некромантов Производство Голема было одним из важнейших навыков, который следовало освоить.

В целом, боевые заклинания некромантов были существенно слабее, чем у обычных магов, за исключением разве что Взрыва Трупа.

Големы были хороши как в нападении, так и в защите, а потому являлись самым главным богатством некроманта.

Тем не менее, Виид и сам мог участвовать в сражении, к тому же имел в наличии оживленных скульптур. А значит, проблем с ближним боем у него не было с самого начала.

Вскоре донеслось звонкое гавканье Цербера, куда и последовали Виид, Бахаморг и Желтоватый.

Вход в подземелье оказался замаскирован под заброшенный колодец.

– Вы первый обнаруживший подземелье «Залы Лабосов».

Бонусы:

Слава увеличилась на 1,000.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра каждого типа выпадут лучшие предметы.

– Хорошо. Полный вперед.

Виид призвал 10 скелетов-воинов, отправив их в авангарде группы.

Шлеп-шлеп.

Грязевой голем, созданный при помощи воздействия Ауры Смерти на обычную глину, тоже был отправлен вперед.

Ничтожная армия, состоявшая всего из дюжины мертвецов.

«Но таким образом мне не придётся беспокоиться о ловушках и неожиданных атаках»

Слегка расслабившись, Виид следовал за нежитью.

Эффекты от Скульптурного Разрушения, примененного в крепости великанов, всё ещё были в силе.

- Хрууу-ааа!

С диким ревом в подземелье появились монстры.

Монстры, никогда не встречавшиеся на Версальском Континенте!

У них были длинные морды, а сами чудовища передвигались на двух ногах. В целом, их манера поведения была похожа на человеческую, только вот ростом они были под 4 метра.

- Добыча пожаловала! Некоторую добычу не получится съесть, потому что она прогнила!

Лабосы. Два монстра слегка качнули своими лапами и попросту размазали одного из скелетов по стенке.

Виид посмотрел на них и быстро прикинул: «Великаны 700-го уровня. По умолчанию, весь этот регион создан для высокоуровневых игроков. Раз деревня – своеобразное укрытие, значит здешние монстры должны быть слабее. Если брать во внимание их силу... Думаю, они где-то в районе 600-го. Да, где-то так».

Благодаря своему богатому опыту, связанному с монстрами, Виид мог быстро определить потенциал своего противника, даже несмотря на отсутствие информации.

- Иди и сражайся, – приказал он Бахаморгу.

- Да, Мастер.

Бахаморг верхом на Желтоватом бросился к Лабосам, орудуя топором и булавой.

- Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока. Вызываю Лорда Вампиров Торидо!

- Помогайте Бахаморгу и не отвлекайтесь ни на что другое.

Цербер, который был занят обнюхиванием подземелья, тоже вступил в бой.

- Ку-храаааа!

Боевой клич!

Бахаморг использовал воинский навык, увеличивающий Здоровье и защиту.

Двое Лабосов могли с легкостью одолеть его, но благодаря своей высочайшей защите – повреждения были минимальны.

– Грав-грав-грав!

Цербер воспользовался шансом и укусил одного из Лабосов. Однако вскоре и сам получил удар.

Ду-дух!

У этих монстров была прочнейшая кожа, но вскоре и она была пробита топором и булавой Бахаморга. Если бы он сражался один на один с подобным чудовищем – то спустя какое-то время наверняка одержал бы победу.

«На самом деле, он – самая мощная из всех оживленных скульптур. Да, в этом подземелье от Бахаморга определенно будет много пользы»

Практически все оживленные скульптуры Виида обладали высокой Силой и Здоровьем, но особую уверенность ему придавал именно Бахаморг.

После того, как в бой вступили Ван Хок и Торидо, здоровье Лабосов упало более чем на 30%.

– Ван Хок.

– Слушаю, Хозяин.

– Ты дерешься изо всех сил?

– Так точно, Хозяин.

– С этого момента дерись помедленнее.

Глаза Виида светились в ожидании того, когда Здоровье Лабоса опустится до 20%.

И наконец, когда оно стало менее 10%, Ван Хок и Торидо отступили.

– Прикрой меня, Бахаморг.

– Понял, Мастер.

Виид огляделся и медленно вытащил из-за пояса свой меч.

Он никогда так не осторожничал, когда обнажал Демонический Меч Кольдрима.

В случае с Красной Звездой, он не мог использовать его открыто и безбоязненно. Если часто прибегать к этому клинку, то ему явно пришлось бы умереть от лап дракона.

Однако ему достался ещё один меч. От Хестигера.

Меч Лоа.

Этот клинок был настоящим эльфийским сокровищем, и люди без колебаний называли бы его лучшим из мечей. У него было ограничение в 650-ый уровень, а сам он был доступен лишь тому, кто сумел отыскать наследие Хестигера в Пустыне Спокойствия.

Если бы этот меч был домом, то определенно попал бы в одну категорию наряду с пентхаусом в Каннах или Монако.

Фьиииих!

Ясный и чистый звук.

- Вы экипировали Меч Лоа.

Близость к природе увеличилась.

Ловкость увеличилась на 26%.

Все характеристики увеличились на 42.

Крупные монстры будут получать тройной урон.

Снижает максимальный запас Здоровья противника на половину от нанесенного ему урона.

При критическом ударе защита противника упадёт на 7%.

Вы можете вбирать энергию духов воды, огня, ветра и земли.

Защита увеличивается на 117.

Потребление маны на использование навыков мечника снижается на половину.

Ослабляет магическую защиту противника на 76%.

В связи с красотой меча, Искусство увеличилось на 35.

Вы получили возможность использовать защитную магию «Широкий Лес».

- Это первый раз, когда я буду использовать его.

Когда Виид делал скульптуры в Пустыне Спокойствия, он потерял счет количеству раз, когда его рука покалывала от желания взять его.

Это как показать шоколадный пирог взводу солдат и не дать его им съесть!

Виид дико рассмеялся и ударил Лабоса, с которым сражался Бахаморг.

- Ваш меч пронзил спину противника.

Вы нанесли быструю и точную атаку, которая стала критической!

Защита противника снизилась.

Здоровье противника уменьшилось на 3,481.

- Гм...

Виид на мгновение замешкался.

Великий воин Бахаморг наносил монстру по 2,000 урона за удар, в то время как Вииду удалось снять практически в два раза больше Здоровья.

«Теперь я знаю зачем люди экипируют лучшее горное оборудование во время подъема на Гималаи»

Это был удивительный клинок.

Его сила была настолько огромной, что он даже на какое-то время позабыл о том, что он некромант.

После того, как история Версальского Континента изменилась и Виид получил последнюю секретную скульптурную технику, Хестигер стал величайшим героем и удостоился носить этот меч.

- Он просто роскошен. Я определенно буду носить его.

Виид двинулся вперед, даже несмотря на то, что монстр резко контратаковал его своим хвостом.

«Теперь я могу сражаться не как обычный скульптор»

В то же время, его Здоровье и мана всё-таки были слишком низкими, так что в любой схватке он должен был оставаться предельно внимательным. Помимо этого, размахивая новым мечом, Вииду не стоило забывать о грамотном использовании своей Живучести.

Как скульптор, он сделал самый оптимальный выбор, повышая Упорство, Стойкость и беспокоясь о своей защите. Если бы он относился к подобным вещам так-же легкомысленно, как и многие остальные люди, то никогда не смог бы стать таким же сильным, как сейчас.

Как скульптору, ему необходимо было преодолеть множество неприятных проблем.

«Я должен всегда быть начеку. Моё Здоровье и мана выросли, но если закончится Живучесть, то я попросту больше не смогу использовать навыки»

У Вииды не было таких мощных атак, как, например, у пустынного воина, но теперь он мог

использовать множество новых навыков.

– Божественное Пламя!

Красивый Меч Лоа загорелся красным цветом. Навык, полученный от Богини Гестии!

– Меч Лоа был наделен Божественным Пламенем.

Мощь его атаки увеличится на 105-271 в зависимости от показателей Вашей Веры.

Божественное Пламя временно уменьшит эффективность Призыва Нежити на 46%.

Нежить, находящаяся поблизости, будет каждую секунду получать фиксированный урон.

Шу-шу-шу-шу!

Меч Лоа покрылся пламенем, что удвоило его силу атаки. И в то же время у скелетов загорелись кости.

– В результате действия Божественного Пламени, скелеты получили 603 урона.

«Как для риса нужна ложка, так и для охоты нужна хорошая экипировка!»

Виид в очередной раз забыл о некромантии и ударил Лабоса.

– Великолепная атака!

Острота меча и Божественное Пламя уменьшили Здоровье противника на 4,391.

Даже если удар был не смертельным, монстр всё равно получал огромное количество урона.

В целом, сумма урона зависит от защиты монстра, его характеристик и возможной экипировки.

Виид же решил использовать ещё один атакующий навык.

- Техника Хераимского Фехтования!

- Вы успешно провели 1-ую последовательную атаку.

Ловкость увеличилась на 20%.

- Вы успешно провели 2-ую последовательную атаку.

Сила увеличилась на 40%.

- Вы успешно провели 3-ю последовательную атаку.

Ловкость увеличилась на 40%.

- Вы успешно провели 4-ую последовательную атаку.

Сила дополнительно увеличилась на 40%.

- Вы успешно провели 5-ую последовательную атаку.

Лабос был сожжен и погиб.

Завораживающие движения!

Меч Лоа ярко светился, нанося быстрые и точные удары.

Как только монстр расстался с жизнью, левая рука Виида рефлекторно дернулась вперед.

- Вы подобрали Сердце Лабоса.

- Вы подобрали 3 Изысканных куска мяса Лабоса.

- Вы подобрали Ожерелье Бессмертной Мудрости.

Боевые трофеи.

Руки Виида подрагивали, сжимая полученные богатства.

«Бессмертный комплект»

Этот элемент бижутерии, как минимум, был 600-го уровня и увеличивал Здоровье, Силу, Мудрость и Знания. Помимо увеличения характеристик, ожерелье также повышало эффективность некоторых навыков и максимальный запас маны.

Его можно было продать на аукционе по самой что ни на есть дорогой цене. Впрочем, его непосредственное использование тоже было весьма кстати.

Однако, финансовые вопросы были не единственной причиной его дрожи. Виид первым обнаружил это подземелье, а значит во время охоты ему должна была выпадать лучшая добыча. Уровень здешних монстров был близок к 600-му, а потому подобная экипировка была вполне обычным явлением для этого места.

«Урон меча просто нереален. В будущем моя скорость охоты станет многократно выше»

Он всем своим телом ощущал, насколько сильнее стали его удары.

«Если бы я был мечником... Эффект был бы ещё больше. А если бы я был Мастером Меча...»

С силой Меча Лоа он мог посеять настоящий хаос.

– Кхек!

В этот самый момент один из выживших Лабосов вырвался из-под натиска Бахаморга и ударил Виида своим хвостом.

– Вы получили удар хвостом и впали во временный паралич!

Ваша высокая Выносливость уменьшила время паралича до 0,4 секунды.

Вы потеряли 7,325 единиц Здоровья.

– Активирован эффект экипировки Бэрекена «Сосуд Жизни».

Вы получили 3,291 Здоровья из Сосуда Жизни.

Оставшееся Здоровье в Сосуде: 203,281.

- Вы ослабли!

Лабос будет каждую секунду поглощать 820 единиц Вашего Здоровья.

- Мастер, будьте осторожны.

Как только Виид получил удар, Бахаморг и Цербер тут же бросились его защищать. Он оставил свою Божественную Рыцарскую Броню Герману, так что сейчас был экипирован в Мантию Бэрекена. Этот предмет обладал очень высоким Сопротивлением к магии, высокой способностью к восстановлению маны, а также увеличивал Мудрость и навыки, связанные с нежитью.

Основные показатели защиты были слабыми, но благодаря Сосуду Жизни, Виид потерял совсем немного Здоровья.

«Это оно. Мне просто нужно по-быстрому с ним разобраться. Сила атаки этого монстра просто невежественна»

Став некромантом, Виид получил ощутимую прибавку к мане, а потому не жалея использовал навыки.

- Река Лавы!

На этот раз он задействовал сильнейший навык пустынных воинов.

Пока что техника была всего лишь на 1-ом начальном уровне, так что требовалась определенная подготовка и опыт, чтобы использовать её наиболее эффективно.

Тем не менее, напрямик из Виида вырвалась река лавы и накрыла собой Лабосов.

- Куааааах!

Лабосы поспешно попытались убежать от смертельной лавы. Но Виид лишь слегка сузил глаза и прокричал:

- Божественное Пламя, Техника Хераимского Фехтования!

Божественное Пламя предотвращало получение Виидом какого-либо вреда от огня, вызванного рекой лавы, так что он непрерывно наносил удары обескураженным монстрам.

В результате, Здоровье Лабосов быстро скатилось на самое дно, в результате чего они умерли.

- Вы одолели двух опасных Лабосов.

- Вы получили очки опыта.

- Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

- Неплохо. Опыт... Он попрос на 0,2%.

Виид был удовлетворён целиком и полностью.

Это было охотничье угождение с крайне сильными монстрами, и он получал здесь двойной опыт.

- Весь опыт достанется мне. А когда я стану настоящим некромантом, то полностью монополизирую опыт.

Несмотря на то, что с ним были Бахаморг, Ван Хок, Торидо, Цербер и Желтоватый, он решил, что этого недостаточно. Виид использовал навык Призыва Нежити.

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

Лабосы, против которых он только что боролся, восстали скелетами рыцарей.

- Текущее значение Призыва Нежити увеличилось.

- Киль-киль-киль.

- Куль-куль-куль-куль.

Нежить была слаба, но лучше когда она есть, чем когда её нет.

В отличие от оживленных скульптур, которых иногда требовалось побаловать, нежить не нуждалась в отдыхе и могла сражаться без усталости.

Божественное Пламя вступало в конфликт с призванными мертвецами, но Виид решил, что

будет использовать его по ситуации. А по мере роста его навыка Призыва Нежити, наряду с Аурой Смерти, урон от Божественного Пламени будет падать. Таким образом, был способ как обойти его негативное воздействие.

«Это, конечно, отличается от того времени, когда я в одиночку охотился как простой скульптор. Теперь я могу сосредоточиться исключительно на боевых навыках»

Виид почувствовал изменения.

Став некромантом и одев комплект Бзрекена, он мог не переживать, что ему придётся закончить охоту в связи с нехваткой маны.

В процессе овладения Скульптурным Ремеслом он накопил опыт во многих областях. Виид прокачал и Владение Мечом, и Стрельбу из лука, а благодаря Грозовому Копью Мьюля – обучился и Владению Копьем.

Во время своих приключений, он получил немало бонусных характеристик. А теперь у него были ещё и Божественное Пламя Гестии, и передовые навыки пустынных воинов.

Если возникала опасная ситуация – то он мог сбежать с поля боя при помощи Ваяния Времени.

Кроме того, на полномасштабном поле битвы теперь он мог поднять свою собственную нежить.

За всё время существования Королевской Дороги немало игроков изучило одновременно и меч, и магию и прочие боевые искусства. Те, кому это удавалось, становились одними из самых успешных.

И Виид был на самой вершине среди этих людей.

– Больше никто не сможет добиться такого успеха.

Площадка перед воротами Замка Арен.

Здесь собрались Лефей и другие члены Гильдии Гермес.

– Ну как, тебе удалось поднять уровень за последние дни?

– Уф. Я безвылазно охотился два дня подряд и едва поднял один уровень.

– А я даже до конца подземелья не могу пройти. Там слишком тесно.

Игроки Гильдии Гермес болтали со своими знакомыми.

Раз в неделю Лефей организовывал шествие Гильдии Гермес по Замку Арен. Они давным-давно захватили его, как и всё Королевство Хэйвен, так что целью подобного мероприятия было повышение морального духа.

Еженедельно они фиксировали прогресс города, а обычные люди могли поглазеть на Гильдию Гермес.

«Хммм... Пришло не так уж и много»

Лефей почувствовал, что число собиравшихся людей из года в год лишь сокращалось. В прошлом, когда он организовывал шествие, от желающих не было отбоя.

Захватывающий вид того, как престижнейшая из гильдий проходит по Замку Арен, демонстрировал всем её великую славу.

Временами, после окончания официальной части, они отправлялись зачищать подземелья, так что члены гильдии всегда старались принять в нем участие.

«В прошлом было совсем не сложно собрать и 3,000 человек. А сколько пришло сейчас, около 500?»

Лефей умело скрывал своё сожаление, придавая своему лицу совершенно беззаботный вид.

- Ну что ж, начнем осмотр.

Впереди шли лидеры гильдии, а за ними шествовали и остальные её члены. Они шли по широким улицам Замка Арен, рассматривая здания и людей.

- Гильдия Гермес.

- Ух... Они и вправду ничего толкового не делают и уже обломали свои зубы на севере.

За процессией наблюдало также и множество обычных игроков. В прошлом, их взгляды были полны ревности и восхищения, но сейчас они были наполнены пренебрежительностью и даже грубостью.

- Кхэк...

Игроки Гильдии Гермес, слыша их язвительные замечания, скрежетали своими зубами.

- Эти люди определенно не хотят жить.

- Забудь о них. Они слишком трусливы, чтобы заявить нам об этом в лицо.

Гильдия Гермес могла с легкостью смести несколько сотен человек, но решила ничего не предпринимать. Если обычные игроки будут зверски убиты, то это гарантированно вызовет волну недовольства на игровых телеканалах.

В прошлом такие новости лишь подтверждали силу Гильдии Гермес, но сейчас это могло привести к увеличению количества повстанцев и вызвать ещё большую антипатию у игроков.

Гильдии Гермес приходилось мириться со множеством несправедливых вещей, но из-за своих действий в прошлом они уже ничего не могли с этим поделать.

- Большинство из них – убийцы.

- Они жили плохой жизнью.

- Они сильные и опасные. А почему? Потому что не ходили в начальную школу.

Участники шествия продолжали молча терпеть критику от обычных игроков.

«Это позор»

Лефей, как правило, никогда не злился. Большинство происходящих вещей было вполне ожидаемо. Даже поражение от Виيدا нельзя было назвать полной неожиданностью. Шансы на это были невелики, но он знал, что Вииду всегда сопутствует удача.

И правда, Виид всякий раз использовал свою невероятную силу и популярность, чтобы заблокировать наступление Империи Хэйвен.

«Даже если Королевство Арпен немного подрастет... Империя Хэйвен от этого не рухнет. Они подавятся слишком большим куском под названием Центральный Континент. Сейчас самое время поднять экономику и усмирить бунтовщиков. Что бы ни произошло, доминировать на Центральном Континенте будет именно Гильдия Гермес»

На данный момент шел процесс стабилизации пошатнувшейся империи. Налоги были снижены, а простые игроки получили большую свободу действий.

Гильдия Гермес захватила обширные территории. Их сила была отнюдь не слабой, и не было никаких препятствий для их дальнейшего правления.

Королевство Арпен держалось лишь благодаря необычайной поддержке игроков. И в тот день, когда популярность Виيدا канет в лету, что было лишь вопросом времени, они захватят весь Версальский Континент.

Лефей думал, что если просто продолжить руководить всем из-за кулис, то со временем всё произойдет по тому же сценарию, как и с захватом Центрального Континента.

Однако случились непредвиденные затруднения.

«Что ж, это можно перетерпеть. И я обязательно вознагражу тех, кто терпит вместе с нами»

Лефей шел по улице с твердым, но довольным лицом.

На улице стояла исключительно симпатичная девочка. Милый маленький ребенок со светлыми волосами стоял прямо посреди дороги, так что процессия вынуждена была остановиться.

Маленькие дети тоже могли получить доступ к Королевской Дороге, но, естественно, только с разрешения их родителей. Естественно, при этом они могли лишь свободно ходить по городам, но вот охота и приключения для них были запрещены.

Несмотря на то, что существовали ограничения на передвижение между городами, маленькие дети могли перемещаться с помощью телепортации или передвигаться в соответствии с определенным графиком.

Даже без боевых действий маленьким детям было разрешено выбирать некоторые типы профессий и смотреть на мир Королевской Дороги.

«Милый ребенок»

Однажды эта девочка вырастет и станет красивой женщиной.

На лицах игроков Гильдии Гермес появились теплые улыбки. Они расправили свои плечи, чтобы выглядеть как можно круче.

Лефею тоже нравились симпатичные детки, так что он осторожно подошел и проговорил:

- Здравствуй, маленькая леди. Как тебя зовут?

Лефей хорошо выглядел, а его голос звучал ласково. Он даже не сомневался в том, что ребенок...

- Я ничего не скажу, - замотал головой ребенок и сделал шаг назад.

Лефей предположил, что такая реакция вызвана чрезмерной застенчивостью, а потому засмеялся и сказал:

- Почему? Разве я так страшно выгляжу?

- Нет.

- Тогда в чем дело? Разве я не могу дать маленькой девочке какой-нибудь хороший подарок?

- Можете, но я ничего не хочу.

Ребенку, как казалось, было около шести лет.

Остальные члены Гильдии Гермес, и люди, стоявшие у обочины дороги, тоже были заинтересованы происходящим разговором.

- Твоя мама хорошо воспитала тебя.

- Да. Моя мама сказала, что все члены Гильдии Гермес - жулики.

- А?

Ребенок произносил слова вполне четко и внятно.

- Моя мама говорит, что вы все - плохие люди. Она сказала мне не дружить с вами.

Из уст ребенка донеслось откровенное и в то же время шокирующее замечание.

- Когда я вырасту, я никогда не стану такой, как люди из Гильдии Гермес!

Улыбка на лице Лефея порядком напряглась.

- Ах... Я вообще не должна была говорить с кем-то из Гильдии Гермес, - поморщилась девочка и побежала прочь, словно чего-то испугавшись.

Члены Гильдии Гермес застыли на месте, в то время как другие люди, ставшие свидетелями этого разговора, весело засмеялись.

Лефей вновь пошел вперед, будто ничего и не произошло.

«Разве я должен сталкиваться с подобным на наших же улицах?»

Внешне он был как ледяная скала, но внутри у него всё кипело.

<http://tl.rulate.ru/book/487/47845>