

Глава 6. Рекорды охоты.

- Виид-ним... Он просто ушёл.

- Мда уж. Иногда это действительно раздражает. Он совершенно не понимает женские сердца.

Сурка и Зефи глубоко вздохнули. И не только они: Мейрон, Ромуна, Ирен и Беллот тоже смотрели на далекие горы с кислыми выражениями лиц. Все товарищи Виида обвиняли его в нечувствительности!

Ромуна мирным тоном спросила Беллот.

- Хварен в порядке?

- Не уверена. Она ничего мне не сказала.

- Она такая стойкая...

- Думаю, у неё на сердце глубокая рана.

С самого начала вся группа желала, чтобы у Хварен всё получилось с Виидом.

«Чёрт, потерять такую прекрасную возможность...»

«Она - знаменитость. Куда смотрят его глаза?»

«Есть миллионы людей, которые хотели бы оказаться на его месте. Но как она вообще влюбилась в Виида? Такой вкус...»

Им трудно было понять решение Хварен, но в любом случае они её поддерживали.

«Они не подходят друг другу»

«Она не просто воплощение красоты. Женская изысканность и такой скряга как он... Даже трудно представить»

«Виид-ним не простой человек. Он настоящий жмот, хоть и трудяга»

Что касается Зефи, - он не мог назвать Хварен лучшей девушкой в мире из-за Юрин, но признавал её очарование: «Другой такой попросту нету. Девушка с таким очарованием не появится за две минуты. Не даром она - главная певица в шоу-индустрии».

Хварен постоянно отправлялась вместе с Виидом в его приключения и помогла основать Королевство Арпен. Она считала, что он, в конечном итоге, достанется ей, но всё пошло по-другому и Виид завёл отношения с Союн.

С этого момента состояние Хварен стало каким-то неоднозначным, и она даже согласилась на предложение Империи Хэйвен стать лордом. Она полностью отдалась от своих коллег и Виида, и лишь после долгого времени вновь воссоединилась с ними в землях великанов.

Друзья весело проводили время, охотясь с Виидом, но он внезапно решил покинуть их, так ничего толком и не объяснив.

Думая, что на сердце у Хварен лежит тяжкий груз, товарищи Виида хотели, чтобы он по крайней мере поговорил с ней.

Хварен, которая в одиночестве пробыла некоторое время на скалах, вернулась к остальной группе.

- Сестричка...

Беллот посмотрела на неё со слезами на глазах, но Хварен просто улыбнулась.

- Что случилось?

- Ну, это...

Беллот остро переживала эту ситуацию и не могла скрыть своих слёз.

- Сестричка... Если тебе грустно, то просто поплачь вместе со мной.

- Почему я должна плакать? Из-за того, что Виид-ним ушел, ничего не сказав?

Хварен посмотрела на своих друзей и засмеялась.

- Всё нормально. Я уже поняла, что он относится к такому типу мужчин, которых ничего не интересует, кроме своей девушки! Это вполне естественно.

Хварен хорошо понимала такие вещи.

«Она очень искренняя»

«Уф... Эти отношения...»

Её коллеги опять погрузились в свои грустные мысли, как вдруг Хварен вытащила ноты и показала им.

- Благодаря Вииду-ниму мне удалось кое-что написать.

- Что это, сестричка?

- Я полностью погрузилась в работу и сочинила красивые мелодии и тексты для песен. Вот, посмотрите, разве они не производят глубокое впечатление? Виид-ним - действительно моя муза.

Товарищи на некоторое время замолчали.

«Её груз слишком тяжел»

«Разве это не почти на уровне наркомании?»

- Призыв Нежити перешёл на 6-ой начальный уровень.

Восстановление Здоровья нежити увеличится.

Кости скелетов станут более прочными, а связующая их сила станет более мощной и предотвратит их разрушение.

Скелеты с небольшим интеллектом в групповых сражениях станут вести себя более опытно.

- Вера уменьшилась на 4.

- Достоинство и Мужество уменьшились на 1.

Виид продолжал превращать каждый труп в нежить, а по мере увеличения своего профильного навыка - получать новые штрафы к характеристикам.

- Это просто душераздирающе. Тем не менее, до поры до времени с этим ничего не поделаешь.

- Благодаря высокому Лидерству и Мужеству, Вы получили лидерский навык.

«Строгая военная дисциплина»:

Нежить будет сохранять свои боевые порядки.

Количество боевых единиц, при котором армия будет спасаться бегством, уменьшится.

Нежить-воины будут быстрее реагировать на Ваши приказы.

После столького времени пребывания скульптором, Вииду легко было получить новые техники, связанные с командованием нежитью в роли некроманта.

- Вперед, костяшки!

Вииду не нужно было лично вести в бой нежить, поскольку для этого у него был Ван Хок.

Группу воскрешенных Лабосов можно было назвать настоящими высокоуровневыми монстрами!

Сам же Виид вместе с Бахаморгом следовал позади этих скелетов, которые обладали особо прочными костями.

Их сила атаки и Здоровье всё ещё не были на удовлетворительном уровне, но, тем не менее, даже такая форма была уже куда лучше, чем рядовые скелеты-лучники или маги.

В то время, как авангардная группа полностью забирала на себя внимание противников, Виид с Бахаморгом получали возможность беспрепятственно уменьшить их количество.

Павшую или сильно избитую нежить можно было восстановить с помощью маны. А когда мана заканчивалась, Виид делал скульптуры.

- Будучи Мастером-Скульптором... Это, безусловно, стало проще.

Также Виид использовал в создании скульптур и свой секретный навык.

- Ваяние Времени!

Работа поддавалась течению времени и приобретала такой вид, будто с момента её создания прошло уже несколько десятилетий. Когда свечение от действия навыка гасло, скульптура начинала выглядеть как античная.

Если же скульптура создавалась из металла более прочного, чем сталь, то и Ваяние Времени изменяло её лишь ненамного.

- Вы завершили создание Превосходной Работы - «Медведь, который стащил горшок с мёдом»!

Скульптура, созданная из металла, найденного в землях великанов.

Это работа была выполнена скульптором Виидом, достигшего пика в своей профессии.

Она станет желанной для всех дворян и богатых людей.

Художественная ценность: 988.

- Эффекты:

Скульптура «Медведь, который стащил горшок с мёдом» увеличивает максимальный запас Здоровья и Маны на 23% в течение следующего дня.

Максимальная Живучесть увеличится на 20%.

Атака увеличится на 30.

Позволяет использовать навыки: «Медвежий забег», и «Большой Сундук».

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Превосходных Работ: 146.

- Слава увеличилась на 150.

- Текущее значение Ваяния Времени увеличилось.

- Вы расплавили материал, с которым прежде не работали. Текущее значение Кузнечного Ремесла увеличилось.

- Гмм. Вполне не плохо.

Благодаря новому материалу, добытому в землях великанов, Вииду удалось немного поднять своё Кузнечное Ремесло.

В прежние времена, ему, как кузнецу, пришлось бы таскать за собой тяжеленную печь. Но сейчас у него было Божественное Пламя, с помощью которого он мог испечь даже сладкий картофель.

Если долго использовать Божественное Пламя, то могла вырасти его Вера, но эта прибавка была не особо ощутимой.

Для некромантов Вера была не более, чем некая опасная сила. Выполняя задания в роли скульптора, он не мог увидеть последствия от накопленной Веры и лишь изредка получал благословления богинь.

Существенную пользу Вера приносила паладинам и жрецам, но для Виида это было практически бесполезно.

- Я не хочу жить только ради Веры, отказавшись при этом от плохих вещей.

Душа порочного и свободолюбивого короля!

- Статус навыка Ваяния Времени!

Ваяние Времени.

Текущий уровень навыка:

7-ой средний уровень - 74%.

- Начальный уровень: Ваяние Долговечности.

Благодаря этому навыку, Вы существенно увеличите срок службы любой скульптуры, и иногда можете повысить её художественную ценность.

Кроме того, навык предотвращает естественное разрушение скульптуры с течением времени.

- Средний уровень: Ваяние Мгновения.

Мир замрёт. Сила Ваяния Времени остановит людей, ветер и даже свет. Остановится абсолютно всё.

Красота, выраженная в одном единственном мгновении, будет потреблять много живучести и концентрации.

Для того, чтобы охватить как можно большую площадь Ваянием Мгновения, требуется особый тип энергии.

Эту энергию можно получить, делая людей на мгновение счастливыми.

Энергии Мгновения характерно быстрое потребление.

Непрерывное использование данного навыка будет потреблять огромное количество живучести и маны.

- Продвинутый уровень: Ваяние Путешествия.

В погоне за отголосками времени, Вы можете перемещаться во времени.

С помощью этого навыка, Вы можете выполнять особые задания.

Тем не менее, принимая случайные поручения, не связанные с ваянием, и внося изменения в историю, Вы получите большие штрафы.

- Энергия Мгновения: 7,281.

Текущее значение Ваяния Времени Виида находилось на 7-ом среднем уровне!

Во время войны с Империей Хэйвен оно уже достигло среднего уровня, и после этого он постоянно создавал новые скульптуры и использовал Ваяние Мгновения во время охоты.

7,281 Энергии Мгновения, накопленные им благодаря заданиям и действиям в качестве короля, были по-настоящему большим активом. Конечно, всё это можно легко потратить, если бы он попал в опасную для жизни ситуацию во время крупномасштабной битвы.

- Я никогда не смогу парить в небесах, когда меня преследует Гильдия Гермес. Но со временем... Всем вперед! Обыскать каждый закоулок. Уничтожить в этой пещере всех до единого!

Подразделение скелетов во главе с Ван Хоком быстро обыскало пещеру.

Каждый раз, когда они находили одного или нескольких Лабосов, Виид, Бахаморг, Торидо и Цербер немедля атаковали их.

- Божественное Пламя! Техника Хераимского Фехтования!

Размахивая огненным мечом, он просто-напросто подавил монстров!

Новый навык в сочетании с мечом показали по-настоящему удивительную боевую мощь.

- Это прямо-таки на уровне жульничества.

Хоть и сложно было оценить положительный эффект поднятия уровней благодаря некромантии, но скорость его охоты стала заметно быстрее.

Нежить же просто исполняла все его приказы.

Таким образом, скорость его роста была просто поразительной, даже учитывая то, что он разделял весь полученный опыт с Желтоватым, Цербером и Бахаморгом.

Мертвецы, в свою очередь, могли выслеживать монстров или устранять ловушки, наступая на них, так что нагрузка перед боем также стала ниже.

Когда он был лишь скульптором, то намеренно позволял себя ударить, чтобы поднять Стойкость. Но сейчас подобная напряженная работа была позади, и Виид чувствовал себя превосходно.

Единственное, что он сейчас хотел, - это уничтожить всех монстров.

Дзынь!

- Вы получили великое боевое достижение!

Вы преуспели в охоте за Лабосами и взяли под свой контроль большую часть подземелья.

- Мудрость увеличилась на 1.

Это была совсем не обычная умеренная охота.

С уровнем Виида и его мастерством, он пронёсся по Залам Лабосов стремительно, словно буря, и получил новое боевое достижение.

- Призыв Голема.

Помимо всего прочего, Вииду нужно было прокачивать и Производство Големов, так что он призвал и его. Однако же, после того, как эффект от Скульптурного Разрушения закончится, уровень этого навыка должен был вернуться к исходному значению.

- Угр-ууу!

- Дерись с врагом.

- Угр!

- И тебе привет. Ты слышал, что я сказал, верно?

Глиняный голем подошел к Лабосу.

- Глиняный голем был уничтожен.

- Они бесполезны.

Голем был убит и превратился обратно в грязь, глину и пыль.

- Но это не тот навык, который я могу отбросить в сторону. Я должен постоянно использовать его. Големы могут нести мой багаж.

Время пролетело, словно одна секунда! И уже через два дня после того, как Виид вошел в подземелье, он оказался у самого его конца.

Дзынь!

- Вы прибыли к Гнезду Королевы Лабосов.

От этого места повсюду распространяется густая темнота.

Всё живое, что рискнет войти внутрь - встретит здесь свой конец.

- Слава увеличилась на 20.

Виид немедля ворвался в Гнездо Королевы вместе с 240 скелетами. На стенах и на потолке висели опутанные в нечто, похожее на паутину, люди, эльфы и гномы. В центре зала стоял большой котел, наполненный кипящей водой, куда как раз собирались окунуть какого-то мужчину.

Королева Лабосов!

Эти монстры напоминали больших крокодилов, так что пол конкретной особи угадать было попросту невозможно. Тем не менее, Королева тотчас же громко завопила, едва в её покои ступил Виид.

- Чужаки! Как вы посмели вторгнуться в мою священную обитель? Если вы сделаете ещё хоть шаг, то я сварю этого человека прямо у вас на глазах!

Виид сразу же отреагировал на слова Королевы Лабосов.

Его абсолютно не интересовали слова монстра, и кроме того он полностью проигнорировал человека, висящего на волоске от смерти!

- Ну и вари. И получше вари.

- Что?

- В этом мире много людей. Даже в этот момент кто-то наверняка умирает. От голода или болезней. Разве мне по силам спасти каждого?

- Если ты - такой же человек, как и он, то должен попытаться спасти его. Сделаешь шаг назад - и этот человек останется жив.

- Нет, я не врач и не политик, чтобы думать о спасении всех.

- Такие вещи... Ты обязан обладать некоторым благородством. Разве ты не король человеческого королевства?

Слава Виида добралась и до этого подземелья, даже без его на то ведома.

- Ну, хорошо. Давай, убивай его. Он всё равно никогда не платил мне никаких налогов.

- Слава уменьшилась на 35.

- Дурная Слава увеличилась на 2.

Если бы он был рыцарем с моральными принципами, то падение Славы было бы намного больше. Этому классу приходилось выполнять сложные задания и делать много работы даже несмотря на небольшое вознаграждение. Иногда они были способны на настоящее чудо благодаря своим профильным характеристикам, но благородство для рыцарей - было их же кандалами, суживающими любой выбор.

Такая профессия, как рыцарь, попросту не укладывалась в голове Виида.

«В потере прибыли нет ничего хорошего. Не вижу в этом ни одного преимущества»

Стремление к рациональной жизни!

- Вперёд! - приказал он своей нежити.

После того, как Призыв Нежити перешел на 6-ой начальный уровень, скелеты-солдаты стали достаточно крепкими. Этот навык рос просто аномально быстро.

В свою очередь, навык Вооружения Нежити был всего 2-го начального уровня, так что пока в руках у скелетов были только большие кости.

Скелеты-лучники использовали луки, сделанные из костей, и пользовались ими уже чуть более умело.

Ван Хок размахивал двуручным мечом и возглавлял всю эту армию.

- Начать обстрел.

Нежить начала свою атаку.

- Всё-таки вы решили прервать мой обед!

Королева Лабосов откинула в сторону человека и глубоко вдохнула. В этот самый момент её тело начало распухать, словно воздушный шар. Её мышцы быстро увеличивались в размерах, но в своих приключениях Виид уже сталкивался со множеством подобных вещей. Он и сам превращался в 230-метрового медведя, когда сражался с Церковью Эмбиню, так что у него не было ни одной причины бояться монстра, рост которого был всего лишь 14 метров.

- Сплошной Поток!

Королева Лабосов использовала навык и перед ней вздыбилась стена из грязи, напоминавшая собой щит. Скелеты были отбиты потоком грязи, а некоторые из них и вовсе были уничтожены.

- Некоторые из вас, мерзких созданий, не съедобны. Но я раздавлю вас всех!

Королева Лабосов наколдовала себе длинный черный прут и начала бить им нежить.

- Ку-ек!

Десятки скелетов за раз погибали от её ударов, проламывающих им кости.

- Вперёд, в атаку!

Под руководством Ван Хока нежить бесстрашно бросилась на грязевой поток. Отовсюду были слышны щёлканья костей, сталкивающихся со струями грязи.

- Лучники, огонь!

Скелеты-лучники и маги начали обстреливать Королеву и насыпать на неё заклинания. Но даже такие атаки в основном были заблокированы Сплошным Поток.

Им никак не удавалось пробить мощную защиту Королевы Лабосов.

«Это уже слишком. Что, с ростом её тела увеличились и физические возможности?»

Виид зорко наблюдал за ходом сражения. При наличии маны нежить можно было восстановить и из полностью поломанных костей, но на данный момент это не казалось целесообразным.

«Нежить всё ещё бесполезна»

В Королевстве Арпен хватало хороших охотничьих угодий. Тем не менее, трудно было отказаться от новых подземелий, которые давали двойной опыт. А для того, чтобы быстро поднять Призыв Нежити, ему как раз и нужны были опасные сражения.

Его текущее значение ненамного вырастет, если он будет призывать скелетов и зомби из мертвых кроликов и лисиц. Использование трупа хорошего качества наряду с опасной охотой приведет к существенному росту навыков.

«Когда Призыв Нежити будет среднего уровня, то это будет уже совсем другая история. В случае со скульптурной профессией, мой рост был умеренным, но некроманты отличаются. Эти залы просто созданы для хорошей охоты»

Магические профессии целиком и полностью зависели от уровня навыков.

В целом, стиль охоты Виида большинство людей могло посчитать неразумным или невозможным, но он всегда был готов сбежать, если бы почувствовал опасность!

После того, как Королева Лабосов расправилась с сотней мертвецов, глаза Виида внезапно засветились.

- Взрыв Трупа!

Ба! Бам! Бам! Бам!

Трупы, разбросанные вокруг Королевы Лабосов, в унисон взорвались.

- Кья!

Этой атаке удалось проникнуть в щели безупречной защиты Королевы!

Сразу же после воздействия атакующего навыка, Виид произнес слова следующего заклинания:

- Открой мне свои жизненные силы. Оставшееся Здоровье!

- Королева Лабосов Калладора.

Происхождение расы «Лабосы» неизвестно.

В давние времена представителями этого вида питались молодые великаны. Однако, утратив свои силы, они начали поедать людей, которые были более легкой добычей.

Лабосы, которым удалось бежать от великанов, отличаются недюжинной хитростью и способностью использовать некоторую базовую магию. Но большинство из них уже давно вымерло.

Здоровье: 85%/100%.

Мана: 56%/100%.

«Не особо много вреда»

Виид предполагал, что результат не будет впечатляющим, но ведь и магическое воздействие было заблокировано по большей части защитным навыком.

Кроме того, Лабосы были более устойчивы, чем великаны.

Без Скульптурного Разрушения его Мудрость была слишком низкой, чтобы привести к большому урону, но вполне достаточной для охоты.

Виид огляделся по сторонам в поисках Бахаморга.

Павшая нежить могла снова ожить, а Ван Хок с Торидо были готовы идти в бой.

Помимо всего прочего, экипировка, навыки и умение вести сражение непосредственно самим Виидом тоже были на крайне высоком уровне.

- Познание Страха, Кровавый Туман, Рой Гигантских Мух!

Виид использовал магию проклятия 2-го начального уровня.

- Заклинание «Познание Страх» ослабило мощь Королевы Лабосов на 3%.

Каждую секунду она будет терять 240 единиц Здоровья и Живучести.

- Кровавый Туман ухудшил видимость Королевы Лабосов.

- Рой Гигантских Мух замедлил Королеву Лабосов и если в течение 5 секунд она будет оставаться на одном и том же месте, то будет отравлена.

Магия проклятия!

Текущее значение этих навыков было низким, но они всё равно ослабили монстра-босса.

- В атаку! - выкрикнул Виид при помощи Рёва Льва.

Весь зал Королевы был заполнен нежитью. Она атаквала, умирала, восстанавливалась и взрывалась.

Вскоре Виид, заручившись поддержкой Бахаморга, покончил с Королевой Лабосов.

- Вы получили новый уровень.

- Королева Лабосов Калладора, обитающая в Залах Лабосов, обрела вечный покой.

- В связи с большим достижением, Слава увеличилась на 530.

- Харизма увеличилась на 3.

- Сила увеличилась на 1.

- Знания увеличились на 1.

За время охоты в Залах Лабосов и битвы с Королевой, Виид поднял целых два уровня.

- Это был хороший бой.

На схватку с Королевой у Виида ушла вся нежить, но он был доволен. Этот монстр был выше 600-го уровня и справиться с ним было не так то и просто.

Важную роль сыграла помощь от Бахаморга. Благодаря ему он всегда завершал задания по зачистке подземелий в самые короткие сроки.

- Скорость охоты определенно возросла. В закрытых пространствах я вполне могу использовать нежить.

В области использования своих подчиненных он был настоящим экспертом.

Будь то для обычной атаки или для взрывов, Виид использовал нежить в зависимости от той или иной ситуации.

Вскоре в подземелье вновь появились обычные Лабосы. И он вполне мог продолжить охотиться на них, поскольку до сих пор действовал бонус двойного опыта. Виид мог бы просидеть в подземелье целую неделю, но теперь, благодаря улучшенной скорости охоты – не было никаких причин останавливаться на чем-то одном.

- Давайте пойдем в новое место, – произнес Виид и выбрался из подземелья.

Когда он вновь оказался в деревне, другие игроки либо отдыхали, либо собирали полезную информацию.

- Что, уже?

- Его же не было всего день. Да уж, действительно быстрая скорость зачистки подземелий.

Тем не менее, игроки не особо удивились. Виид был недостижим, как звезда в небе.

Он сдал своё В-задание и решил послушать другие предложения.

- Ходят слухи, что на нашу деревню нацелился какой-то особо огромный великан. Он особенный и я бы даже сказал роскошный!

Поручение по убийству роскошного великана!

- Я сегодня занят.

- Найдите потерянные сокровища! По правде говоря, когда-то они принадлежали великанам, и со временем попали обратно к ним в лапы.

- Расскажите об этом кому-нибудь ещё.

Виид не принимал задания, в которых требовалось избавиться от великанов. Он был честен с собой и признавал, что его победа над великанами при помощи нежити была случайностью.

«Со всеми моими оживленными скульптурами это, конечно, возможно. Тем не менее, из-за сложностей борьбы даже с одним великаном, охота на них будет слишком медленной»

Если бы у него оставались пустынные воины, которых он натренировал во время задания Нодюлля и Хильдеран, то он мог бы попросту уничтожить землю великанов.

Виид мог бы свергнуть великанов или даже поработить их.

«На данный момент нужно сосредоточиться на охоте. Главный приоритет - рост. Те, кто хвастаются своими высокими уровнями, - начисто лишены порядочности»

Виид скрывал свой уровень так тщательно, как только мог. Он не рассказывал о нем ни Гильдии Гермес, ни другим игрокам. Какие бы у них не были сила и влияния, они всё равно должны иметь гордость. В последнее время он часто видел игроков, достигших 500-го уровня и получивших большой спрос в трансляциях.

«Я должен всё это проигнорировать и обойти их всех!»

Разрушение Подземелья Солладо!

Пересечение Каньона Миктиков!

Бойня в Выжженном Логове!

Охота Виида в землях великанов была продана телестанциям по очень внушительной цене

- Он решил поохотиться, потому что стал некромантом?

- Да, господин главный директор. Это будет свежей новостью и я купил пять таких видео.

- Всё, что связано с Виидом, даёт высокие рейтинги, но... Будет ли обычная охота интересна нашим зрителям?

Руководители телестанций были настроены весьма скептически.

- Охота и вчера, и сегодня. Постоянная охота на монстров в подземельях... Захотят ли люди смотреть наш канал?

- Это Виид. Я купил его ролики первее остальных телестанций.

- Эксклюзивное право показа?

- Нет, монополии у нас не будет, но я договорился о 60% дохода с рекламы. Нам будет выгодно запустить материал в эфир как можно скорее.

- Хмм. Действуй. И не забудь отслеживать колебание рейтингов.

В то время, как КТС Медиа тщательно взвешивало все «за» и «против», КМС Медиа незамедлительно начало показ.

Редакционная группа из более чем десятка людей сумела организовать это в самые кратчайшие сроки. Каждый из них вырезал из общего видеоряда трехминутные отрезки, выставлял угол камеры и звук, а затем сразу же запускал видео в показ.

Директор Кан был истинным поклонником Виида.

- Быстро в эфир!

Всякий раз, когда они показывали Виида, рейтинги подскакивали, а все сотрудники телестанции получали большие бонусы.

- Нам до сих пор это удавалось, так что и на этот раз вероятность 100%. Не лучше ли нам не беспокоиться и просто посмотреть на результаты?

- Это точно.

- Нам нельзя допустить, чтобы Виида показали पहले нас по какому-то другому телеканалу.

Они даже решили не делать обзор содержания материала и просто запустили видео в качестве экстренного выпуска.

Мораль сотрудников телестанции была на подъеме и с помощью субтитров они сделали объявление о начале трансляции.

[Спустя несколько минут текущая передача будет завершена и начнется экстр-программа об охоте Короля Виида в качестве некроманта. Благодарим вас за интерес и понимание.]

Реакция зрителей не заставила себя ждать.

- Уах! Охота Виида-нима!

- Некро, некромант!

- Я слышал, мантии некромантов пахнут просто ужасно!

- Некромант Виид-ним покажет нам настоящий хаос. Скоро мы увидим новое пришествие Бессмертного Легиона!

- Когда он был личем, то его мощь, как мне показалось, тоже была велика. Да, сцены боев с орком Каричи тоже хорошо всем известны, но когда дело доходит до чистой эффективности, то лич, безусловно, - лучший выбор.

- Чистая эффективность? Это воин огня. Иметь в наличии свору нежити - не значит быть сильным.

На форумах, где поначалу игроки стали высказывать свою радость и восхищение, завязалась настоящая противоречивая дискуссия. К профессии и расам, в которые превращался Виид, был повышенный интерес, так что много кто оценивал его поступки с той или иной стороны.

Обсуждение быстро вышло на уровень всей Королевской Дороги.

- Значит, нас ждет бум на некромантов!

- Ага, как раньше многие стали скульпторами, так и сейчас количество некромантов резко пойдет вверх.

- Скульптурное Ремесло отходит в сторону, и настает очередь для некромантов.

- Ну а что, сейчас и правда самая сильная профессия - некромант. Не даром их называют «человек-армия».

- Да, но это применимо лишь к некромантам очень высоких уровней. Разве вы не знаете как это сложно? Охота тоже не простая. Они не могут охотиться в группах.

- Думаю, у некромантов больше преимуществ, чем у любой другой профессии. Разве тот факт, что сам Виид выбрал некромантию, не подтверждает это? Хотя, конечно, некроманты очень уязвимы для убийц и представителей других боевых профессий. Если они дадут к себе приблизиться - им конец.

- Можно играть не только с помощью нежити. Врага можно окружить костяной тюрьмой и убить взрывом трупа.

- Если у вас есть экипировка, обладающая божественной силой, вы можете не беспокоиться о некромантах.

- На более высоких уровнях крайне тяжело собрать комплект достойного обмундирования. Если у противника есть Соппротивление к черной магии, то охотиться попросту невозможно. Богатым этого не понять.

- Сильнейший класс - Черный Рыцарь. А сильнейший человек на Версальском Континенте - Бадырей. Разве вы этого не признаете? А еще Бадырей победил Вииду в поединке один на один. Или вам мало аргументов?

- Они должны сразиться. Лично я ставлю на Бадырея.

- Ага, сюда проникли засланцы из Гильдии Гермес!

Ситуация на форумах начала накаляться, а рейтинги - увеличиваться.

И в результате!

- Не имеет значения, что он делает. Я прощу его за всё, потому что он сваял звезду Богини! О, Богиня!

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

- Бамбуковая Каша, нам сюда.

- Я хочу ощутить глубокий вкус травяной каши. Все сюда!

- Травяная Каша...!

Захват форумов отрядами Травяной Каши!

- У них уже закончились аргументы? Травяная Каша!
- Нет другого пути, кроме как травяная каша! Травяная Каша!
- Это важнее профессий. Травяная Каша!

Таким образом, все профильные средства массовой информации организовали экстренную трансляцию охоты Виида. Они предполагали, что благодаря ему рейтинги будут высокими, но многого всё равно не ожидали.

Сейчас были уже не первые дни Королевской Дороги, так что видео с рейдами в подземелья не пользовались большим спросом.

Охота предполагала повторение однообразных действий и убийство монстров, что, как правило, не вызывало никаких изменений на континенте.

Это была самая обыкновенная охота, без крупномасштабных экспедиционных сил и в абсолютно неизвестных подземельях. Тем не менее, рейтинги были выше среднего и в качестве ведущих были приглашены лучшие специалисты своего дела.

Син Хемин и О Чжуван были перегружены другими передачами, так что на этот раз ведущими эфира стали Хан Санхо и Ли Дана, которые обрели популярность и высокую оценку зрителей как раз благодаря телепередачам о Королевской Дороге.

- Вроде бы всё просто. Это обычная зачистка подземелий. И... Я так понимаю, на этом всё?
- Да, и нам нужно хорошо показать всё это в эфире.
- Это будет не сложно. Видеоролики с Виидом крутятся чуть ли не каждый день, так что мы можем даже ничего не комментировать.

Ли Дана была девушкой в возрасте слегка за 20 лет, но в отличие от большинства других представителей женского пола, которые выбирали магов или классы поддержки, она играла рыцарем.

- Санхо, ты разбираешься в некромантах?
- Я знаю только несколько основных понятий. Большинство вещей о некромантии я узнал, наблюдая за Виидом в его прошлых приключениях. Также я слышал о Кробидуне, сильном некроманте из Гильдии Гермес, и о том, что топ-некромантов достаточно мало.
- Я и этого не знала.
- Дана, а ты высокого уровня?
- Я уже перешла за 400-ый и редко когда встречала некромантов.
- Хмм, тогда мне стоит быстро почитать что-нибудь о некромантах.

В ходе подготовки к трансляции, они кратко изучили основные концепции некромантии на сайтах, связанных с Королевской Дорогой.

А затем устали вместе с телезрителями на «Охоту Виида», которая просто выходила за все грани воображения.

Трансляция должна была начаться на том моменте, как Виид заходит в Выжженное Логово.

- Выжженное Логово. Место к северу от крепости великанов. Это горная местность, так что из-за сложного рельефа и опасных монстров сюда не приходил охотиться еще ни один игрок, - произнес Хан Санхо.

- Значит, и наши зрители видят его впервые?

- Да, сюда ещё не ступала нога человека. Хотя странно, возле Деревни Дерика хватает подземелий, так что не было никакой необходимости отправляться аж в такую даль.

Ведущие сосредоточились на видеороликах Виида. Времени на подготовку к эфиру было слишком мало, так что они с трудом успели всё изучить, включая тонкости некромантии.

Проклятия, призыв нежити, големов, магические атаки и защиты. Некроманты были довольно просты, но по незнанию ведущие могли предоставить недостоверную информацию. Кроме того, ни о каком сценарии и речи не шло, так что ведущим приходилось делать всё буквально на ходу.

Во время трансляции им нужно было импровизировать, поэтому они должны были быть остроумными и находчивыми. Тем не менее, не даром этим двум доверили такой эфир.

«Какой тип охоты...»

«Некромантия - не особо то и весело. Он просто будет стоять позади своей толпы мертвецов»

Трансляция началась и на экранах появились озабоченные лица телеведущих.

- Не уверен, но основываясь на информации, полученной игроками в Деревне Дерика, монстры из Выжженного Логова находятся на середине 500-ых уровней.

- Да уж, уровень крайне высок.

- Исходя из наших данных, большинство монстров, которые там появляются, называются «питчами».

- Я слышала об этих монстрах. Они могут мгновенно распускать свои тонкие крылья, чтобы далеко и высоко прыгать. У них есть яд, огромная Живучесть и сила атаки... Кроме того, зачастую они ведут коллективную охоту. Другими словами, они разумные.

- Откуда ты о них столько знаешь, Дана?

- Всего месяц назад наша группа наткнулась на них в горах и была уничтожена.

У Хан Санхо не было слов.

Группа Даны, состоявшая из 10 человек примерно 450-ых уровней, включая её саму, столкнулась с питчами и была начисто разбита.

Отряд шёл через лес, как вдруг откуда ни возьмись выскочило несколько питчей и начало атаковать её товарищей.

- Гье-гье-гье!

Когда Ли Дана осталась одна в окружении этих забавных монстров, питчи, расправив свои крылышки, злобно рассмеялись, словно хотели поиздеваться над ней!

Тогда она сумела убедить себя, что ей попросту не хватило силы.

«Как же я хочу им отомстить. Однако вся моя группа была уничтожена... И Виид хочет зачистить их логово в одиночку? Кроме того, эти монстры могут использовать невероятную магию»

Бродя по горам и лесам, игроки могли наткнуться на охотничий отряд подобных монстров, состоящий из нескольких особей. Но Выжженное Логово просто кишело ими. Разница была такова, как если сравнить население отдаленной деревушки в сельской местности и города.

Если Виид войдет в их логово – то будет моментально убит питчами.

Голос Ли Даны стал тверже.

- Питчи – это монстры, которых абсолютно необходимо обходить стороной! Они крайне опасны! Вот единственная и самая главная причина, по которой еще никто не рискнул зайти в логово.

- Тем не менее, Виид-ним...

- Охота станет абсолютным провалом! Он просто умрет здесь...

- С-серьезно?

На лбу Хан Санхо выступили капельки пота. Он чувствовал, как Ли Дану переполняют эмоции.

«Думаю, всё же это возможно, раз за дело берется Виид. Но правда ли он решил атаковать всё логово? Вряд ли бы мы с вами смотрели это видео, если бы охота закончилась провалом»

По правде говоря, они не знали, чем закончится его рейд, поскольку очень торопились. Кроме самого начала видеоролика – они ещё ничего не просматривали, но предполагали, что охота будет успешной. Тем не менее, появление питчей вызвало вот такую бурную реакцию у Ли Даны.

«Даже если Виид не умер, то, возможно, его охота всё равно не увенчалась успехом. Может, этот видеоролик показывает его сражение только с несколькими монстрами?»

Затем на глаза Хан Санхо попалась общая продолжительность видеоролика.

«4 часа 48 минут? Этого явно не хватит, чтобы зачистить всё логово. Значит, он просто будет охотиться на нескольких особей»

Продолжительность видеоролика нельзя было не брать во внимание.

- Питчи – очень опасные монстры, и я не рекомендую охотиться на них. Они обладают одной из самой высоких сложностей среди всех монстров 500-ых уровней. Да, если у вас прекрасные навыки – вы можете попробовать, но, тем не менее, вы должны быть предельно бдительны, ведь вся ваша группа может быть уничтожена одним махом...

Пока Ли Дана усердно объясняла телезрителям всю опасность подобной охоты, Хан Санхо

показал ей продолжительность ролика.

«Неужели у него получилось?»

Дана замолкла на полуслове, и Хан Санхо перехватил инициативу на себя.

- И так, Виид наконец-то начинает охотиться.

На экране было видно, как Виид поднял грязевого голема и вызвал Ван Хока и Торидо.

Эта парочка была знакома ведущим. Любой человек в Королевской Дороге моментально распознал бы в них подчиненных Виида.

- Голем из грязи... Похоже, Производство Големов у него всё ещё довольно низкое.

- Големы полезны в охотничьих угодьях низкого уровня. Но вместе с некрмантом они должны становиться сильнее, чтобы со временем помогать ему в более сложных подземельях.

Ведущие сосредоточились на видео и много не говорили. Это было самое начало трансляции, так что зрителям в первую очередь было интересно, что же предпримет Виид.

«И как он собирается охотиться...?»

Ведущим тоже было любопытно.

Виид был экипирован в полный набор вещей Бэрекена Деморфа, а вместе с ним были также и Желтоватый с Бахаморгом.

- Давай.

- Муууууу!

Желтоватый медленно исчез в пещере и вскоре вернулся.

А за ним летело двое питчей!

Желтоватый - самая популярная оживленная скульптура в Королевстве Арпен, был использован в качестве приманки!

- Гьюг!

Подлетев поближе, питчи увидели Виида, Бахаморга, Торидо и Ван Хока. Их крылья замерли, а сами монстры приготовились к бою. Питчи переглянулись, а затем злобно ухмыльнулись.

- Гье-гье!

Они посчитали, что Виид, Бахаморг и двое других - вполне реальная добыча.

Они не были достаточно разумны, чтобы прокачивать навыки, но в охоте действовали сообща.

- Бахаморг, ты первый.

- Понял. Ку-храааа!

Бахаморг издал боевой клич, подняв Здоровье и Боевой Дух своих союзников.

Виид же обнажил свой клинок. Меч Лоа! Несмотря на то, что он был одет в комплект Бэрекена, в руках у него был именно меч.

А затем он обрушился на питчей с помощью Божественного Пламени и Реки Лавы.

Характеристики Виида по большей части были заточены под атаку, и когда он стал некромантом, то они не уменьшились.

Экипировка Бэрекена понижала его защиту, но благодаря Бахаморгу, который брал на себя большинство атак питчей, Виид чувствовал себя более чем уверенно.

- Техника Хераимского Фехтования.

Он начал рубить тела питчей Хераимским Фехтованием и Божественным Пламенем.

- На прорыв!

Ван Хок и Торидо бросились в открывшиеся прорехи обороны противника, и атаковали его!

Торидо вызвал иллюзии, а затем превратился в летучую мышь и активировал проклятие крови.

Хан Санхо приоткрыл рот:

- Они хорошо сражаются. Как и следовало ожидать от Виида-нима. Он принял во внимание движения, форму и характер противников, а затем атаковал его. Действия его подчиненных тоже удивительны.

- Да, я тоже думаю, что у него очень хорошо получается.

- Это не только уровень и навыки. Посмотрите, он обладает отличной способностью рассчитывать радиус атаки монстров.

- Согласен. Питчи даже не могут как следует нанести удар.

Виид не позволял питчам сбежать или сильно приблизиться. На пару с Бахаморгом они демонстрировали потрясающие навыки. Если монстры хотели отойти назад или сдвинуться в сторону, то их путь тотчас же преграждала Река Лавы или Ван Хок с Торидо.

Когда был подходящий момент, атаковал и выжидающий Желтоватый.

Сражение, в котором грамотное использование пространства и быстрая скорость подавляли все преимущества питчей.

- Они абсолютно не паникуют, а их реакция совершенна. Виид и правда пережил бесчисленное количество сражений и заданий.

- Но это сражение не в роли некроманта...

- Да, он действует как мечник. Но он одет в магическую мантию, хоть при этом и размахивает мечом. Это же выходит за рамки любого здравого смысла. Ах, он так сделал для того, чтобы просто использовать навыки некроманта...

- Поглощение Яда. Он поглощает яд и превращает его в ману.

Виид и Бахаморг обладали высокой Стойкостью и прекрасной экипировкой, так что эффекты отравления и прочие действовали на них гораздо слабее.

- Во славу Королевства Арпен!

Бахаморг смело бросился вперед, размахивая топором и булавой. Его доспехи были типичными для воина ближнего боя, а значит и показатели защиты были на высоком уровне. В целом, Бахаморг мог выдержать пять-шесть мощных ударов питчей. Что касается его силы атаки, то здесь он немного уступал, однако последовательные удары топором и булавой наносили питчам достаточно ощутимый урон.

Таким образом, в сочетании с экипировкой и навыками Виида, оба питча вскоре расстались со своими жизнями.

Хан Санхо с удивлением проговорил:

- Охота прошла успешно. Помощь оживленных скульптур? Но даже с их помощью Виид завершил схватку в достаточно короткое время.

- Э-это... Это не те монстры, которые так легко умирают. Скоро они встретятся с новыми питчами.

Ли Дана на мгновение даже запаниковала. Виид и его подчиненные легко разделались с питчами! Хан Санхо посмотрел на статус Здоровья Виида, Торидо, Ван Хока и сказал:

- Эти трое, похоже, не пострадали. Они остановили большинство атак и, похоже, даже не дали питчам и шанса.

- Ах, это какая-то бессмыслица...

Здравый смысл Ли Даны ломался, как пазл.

Трое питчей, с которыми довелось столкнуться отряду Ли Даны, произвели на неё впечатление настоящих боссов.

«Здесь их было только двое, но как же ему удалось так легко убить их?»

Затем Виид использовал Призыв Нежити и павшие трупы превратились в Рыцарей Смерти.

Рыцарей Смерти называли «цветками нежити»! Они использовали навыки в соответствии со своим собственным суждением, а их Интеллект и Здоровье были на порядок лучше обычных скелетов.

- Рад служить Вам, мой бессмертный командир, - почтительно поклонились Рыцари Смерти.

На данный момент Призыв Нежити Виида был уже 8-го начального уровня. Его экипировка, характеристики и уровень навыков были вполне оптимальны для некроманта его уровня. Такой эффективности ему удалось добиться благодаря использованию Ваяния Времени и призыву нежити в высокоуровневых охотничьих угодьях.

- Ван Хок, ты ведешь.

- Понял, Хозяин. Этим уже можно найти какое-то применение.

После сцены с приветствием нежитью Виида, на экране появилась новая картинка, где он продолжал охотиться.

Несколько Рыцарей Смерти под его началом давали ему настоящее вдохновение! Виид был серьезно настроен поднять десяток Костяных Драконов и Рыцарей Возмездия!

Схватка с двумя питчами заняла у его группы около двух минут. С восставшими Рыцарями Смерти, у него ушло столько же времени уже на трех. В отличие от скелетов, Рыцари Смерти использовали навыки ближнего боя и держались намного дольше. Под руководством Ван Хока они яростно обрушились на питчей.

- Безжалостный штурм! Я ваш хозяин! Даже смерть не допускается, если я не дам на это своё разрешение!

Порочнейший из всех некромантов!

- У нежити нет никаких человеческих прав. Бегите, пока у вас черепа не отвалятся!

Иногда Виид лично вёл Рыцарей Смерти в атаку.

Уровни питчей были примерно на середине-конце 500-ых. И для обычных людей, которые предпочитали только безопасные охотничьи уголья, эти монстры представляли собой настоящую проблему. Тем не менее, Вииду довелось настрадаться во множестве сражений.

Ли Дана думала, что Виид не справится с монстрами. Но по сравнению с начинающими некромантами, разрыв между Виидом и ними был как между кислым и сладким.

- Эти монстры просто великолепны! Сейчас мы попробуем их на вкус!

В прежние времена он уже охотился на монстров 500-го уровня, исследуя Лабиринт Родерика. А если бы сейчас он был облачен в Божественную Рыцарскую Броню, то наверняка смог бы зачищать это подземелье и в одиночку.

- Смелые Помыслы!

- Меч Смерти!

Рыцари Смерти падали от лап монстров, рассыпались и вновь восстанавливались. Они получали большой урон, но и польза от них была существенная.

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

Благодаря Рыцарям Смерти, Вииду не нужно было использовать Желтоватого в качестве приманки.

Он в корне отличался от некромантов, которые перед сражением должны были тщательно подобрать войска и сформировать вокруг себя защитное кольцо.

Виид и Бахаморг сражались впереди, а нежить прикрывала их сзади и по флангам. Даже если Рыцари Смерти погибали, в скором времени они вновь вступали в бой.

Виид рисковал, но при этом в полной мере использовал силу своей нежити.

5, 10, 25, 45.

Появлялось ощущение, что первая схватка по сравнению с этими была слишком долгой.

Хан Санхо и Ли Дана молча продолжали смотреть на происходящее.

- Хе... Что вообще происходит?

- Кхак! Этот нонсенс. Нет, это точно какой-то мираж.

Вместо того, чтобы вести трансляцию и комментировать действия главного действующего лица, два человека вели себя как настоящие зрители.

- В-Виид!

- Вполне ожидаемо от Виида. Он прошел через многие приключения и войны, но его охота просто несравненна.

- Почему он сразу не стал некромантом? Никогда не видел такой потрясающей охоты.

- Он старейший игрок Земли Магии. Всё кончено. Помолимся за Гильдию Гермес. Хотя, вероятно, это займет какое-то время.

- Ему нужно было своей первой профессией выбирать некроманта. Тогда мы бы все стали скелетами. Или зомби.

Члены Культа Травяной Каши не боялись смерти.

- Бог Войны Виид и Культ Травяной Каши!

Продюсеры и директора телестанций улыбались, читая комментарии на форумах.

Редко когда встречались комментарии, в которых ведущие обвинялись в молчании. Вместо этого, игроки оставляли восторженные отзывы и хвалили Виида за такую быструю охоту.

Виид увеличил количество Рыцарей Смерти до 50, а затем стал призывать скелетов-лучников и скелетов-магов для ведения дальнего боя.

Главной особенностью скелетов-магов были ядовитые и огненные заклинания, которые постоянно накапливали получаемый монстрами урон.

- Двигайтесь быстрее, идиоты! Не получается? Так смажьте свои кости!

Скелеты двигались точно в указанном направлении, не отклоняясь и вступая в любую схватку. Мало того, что его экипировка способствовала управлению нежитью, так он еще и обладал некоторыми титулами.

Бессмертный Воин. Великий Командир Нежити.

Он полностью доминировал над нежитью, используя и свои собственные характеристики.

Идеальный контроль на поле боя!

Что и говорить о его командирских способностях, основанных на угрозах и диктатуре!

Неоднократные схватки привели к тому, что нежить стала мощнее, а её экипировка улучшилась. Виид не забывал использовать навык Вооружения Нежити, который поднялся уже до 4-го начального уровня.

- Гель-гель-гель-гель!

- Ведите меня на путь смерти!

Нежить бежала вперед, словно спятившая.

Слабая нежить была сгруппирована в один отряд, чтобы наносить максимальное количество урона, и, таким образом, могла продемонстрировать безжалостную агрессивность.

По-настоящему безумная битва!

- Вот это некромант... Признаюсь честно, я такого не ожидала.

- Просто возмутительно. Нежить напрочь обезумела. Мертвецы бьют монстров до тех пор, пока те не сотрут их в труху, а затем нападают по второму кругу.

- Значит, он зачистил логово?

- Питчи появляются, умирают, и превращаются в нежить.

- На это страшно смотреть. Он настоящий топ-игрок Королевской Дороги. Я тоже выше 300-го уровня, но это из какого-то совершенно иного измерения.

- Этот человек явно лучше меня. Сто процентов. Он охотится в три раза быстрее, чем другие некроманты.

- Зайдите в Зал Славы Королевской Дороги и посмотрите на охоту Кробидуна. Она медленная. Сначала ему нужно побеспокоиться о куче разных вещей, а затем, даже если он собрал много нежити, то у него по-прежнему уходит слишком много времени, чтобы зачистить какое-нибудь подземелье.

- Когда некромант вступает в бой, всегда есть скелеты, которые хотят от него сбежать! Но вы только посмотрите: это происходит в такой степени, что Виид вполне бы мог вести за собой полноценное войско мертвецов.

Виид очень быстро прошел Выжженное Логово. Это было относительно небольшое подземелье, так что он справился всего за 4 часа и 48 минут.

Повторяющиеся моменты с поднятием мертвецов были удалены и общая продолжительность эфирного времени его охоты составила 1 час и 20 минут.

Следующим на очереди было Подземелье Солладо!

Нежить ринулась вперед, и началась новая крупномасштабная охота.

Вперед шёл Ван Хок с Рыцарями Смерти, а позади маршировал отряд скелетов. Виид и Бахаморг сражались в центре.

Несмотря на то, что Виид был некромантом, он не отсиживался в тылу и атаковал монстров Мечом Лоа.

Охота оставляла ощущение молниеносности. Всё происходило настолько быстро, что у ведущих попросту не оставалось времени на то, чтобы оценить или объяснить какой-либо из её эпизодов.

- В атаку. Выдвигаемся. Огонь!

Рыцари Смерти и скелеты сражались, пока монстры не падали замертво. Зрители настолько увлеклись просмотром этого видео, что начисто потеряли дар речи.

- Кха...

- Это сон. Я точно сплю.

Ведущие не знали что сказать, но реакция зрителей и без них попросту зашкаливала.

<http://tl.rulate.ru/book/487/49042>