

Глава 8: Ловушка Виида.

- Призыв Нежити перешёл на 9-ый начальный уровень.

Максимальный запас Здоровья нежити существенно увеличится.

Кости скелетов будут соединены между собой более надёжно.

Скорость передвижения нежити увеличится.

- Получив новые знания о смерти, Ваша Вера уменьшилась на 15.

- Из-за неприятия людьми Вашего рода деятельности, Достоинство и Честь уменьшились на 7.

Как только уровень этого навыка подрос, текущее значение стало подниматься ощутимо медленнее.

- Чего-то не хватает.

Он уничтожал монстров и воскрешал их, но Призыв Нежити рос всё медленнее и медленнее.

- Мои характеристики падают... Однако если использовать Призыв Нежити на трупах игроков, то он будет расти быстрее.

Убийство игроков и манипуляции с их трупами давали в разы больше опыта, чем аналогичные действия с монстрами.

Трупы игроков севера!

Тем не менее, даже северяне не желали умирать за просто так, и Виид не мог прокачивать на них свой Призыв Нежити.

- Они же умрут, если отправить их штурмовать какой-нибудь город великанов?

Коварный замысел!

Северные игроки будут погибать, пытаясь выполнить невероятные задания, а он тем временем сможет очень быстро поднять свой Призыв Нежити.

«Нет, если они умрут, то станут слабее и будут платить меньше налогов. Нужно рассматривать долгосрочные перспективы»

Он не мог пожертвовать северянами, которых оберегал, словно золотые яйца, всего лишь из-за какого-то срочного дела в землях великанов.

Интеллект Виида часто превосходил политиков, когда дело доходило до разработки самых коварных схем.

Раздумывая об этом, Виид вырезал скульптурки, изображающие дьявола с высунутым наружу раздвоенным языком.

Коварный план №2, №3, №4, №5, №6... №15, №16, №17, №18... №540...

«Цель проста. Поднять характеристики, получить боевые достижения и собрать трофеи. А еще как можно быстрее увеличить текущее значение моих навыков. Всё это нужно сделать и желательно как можно раньше!»

Виид нахмурился, но в конечном результате разработал определенный план.

Гильдия Гермес и Лефей увидели трансляцию охоты Виида.

- Его сила атаки... Хмм.

- Какой у него уровень?

- Не знаю. Скульптурная профессия... Такая конфигурация существенно отличается от навыков, которые используем мы сами.

Лидерами Гильдии Гермес становились исключительно самые достойные и высокорейтинговые игроки Королевской Дороги. И хоть они тщательно исследовали каждый эпизод, у них никак не получалось определить уровень Виида.

- Похоже, что его уровень перевалил за 500-ый. Но Бадырей-ним уже 560-го...

- Если смотреть исключительно на его силу атаки... Вполне возможно, что так и есть. Он не стал бы соваться в опасное подземелье, если бы не был уверен в своём уровне.

- А я так не думаю. Посмотрите, в ближнем бою он получает гораздо более серьезные повреждения, чем мы. Его Здоровье и защита до смешного малы. И это факт, даже если у него и высокий уровень.

- Не думаю, что он даже отдаленно приблизился к Бадырею.

- Уважаемый Карлсон, вот Вы сможете в одиночку пройти это подземелье? Я вот не уверен, что

смогу.

- Всё это время он был скульптором. А эта профессия связана с творчеством. Сами посудите, откуда у него может взяться высокий уровень?

- Нельзя смотреть только на одну силу атаки. Где он мог получить достаточное количество опыта за короткий промежуток времени? Я более чем уверен, что дело не только в охоте.

Виид прошел через множество тяжелейших заданий, разбросанных по всему Версальскому Континенту. Он постоянно работал над своим персонажем, и точный анализ всех его параметров попросту не представлялся возможным.

- Он экстремально прессингует своего противника, избегая ответных атак. Его движения четкие и блестяще выверенные.

- А этот огненный навык. Он тоже потрясающий.

- Если смотреть на его действие, то, кажется, он не относится к навыкам меча.

- Я подозреваю, что это может оказаться навык, связанный с магией огня... Нужно проанализировать все его недавние приключения и маршруты. Неплохо будет тоже получить его.

- Возможно, он стал некромантом именно из-за этого навыка? Воинским классам всегда недостаёт маны.

- Непонятно, но у него слишком много навыков, применимых в бою. И каждый из них эффективен лишь при условии соблюдения ряда критериев.

- Некромант... Хмм. Виид выбрал некроманта.

- Пока что мы можем не беспокоиться о его нежити. Но со временем она может стать сильнее.

Лефей и остальные глубоко задумались.

«Виид. Этот парень наверняка что-то знает»

«Некромант, почему он выбрал именно его?»

Гильдия Гермес тщательно проанализировала профессию некроманта. Теоретически, представители этого класса получали возможность быстрого роста. Но на деле эффективность охоты была далеко не так хороша, как казалось с первого взгляда.

Не было таких мест, где собирались бы тысячи монстров, и некромант получал бы достаточное количество материала, чтобы постоянно призывать новую нежить.

В свою очередь, в подземельях и охотничьих угодьях всегда была высокая конкуренция. И в особенности это касалось высокоуровневых игроков.

В Королевстве Арпен и землях великанов могли быть неисследованные подземелья, но это не могло продолжаться вечно. Чтобы найти что-то новое, всегда требовалось немало усилий и времени.

«Приключения... Игроки Королевства Арпен всё ещё низкоуровневые, но на севере гораздо

больше активных авантюристов. Подземелья и расширение территории. На Центральном Континенте всё стабильно, но и конкуренция здесь жестче»

Ропно, лорд Замка Морос, озвучил предложение:

- Пошлите пару отрядов убийц.

- Убийц?

Однако Лефей не хотел прибегать к методам, уже испробованным ими в прошлом. Даже если они послали бы за Виидом самых отборных убийц, то во время преследования его по всему континенту, был шанс, что пострадают они сами.

- Не думаю, что убийцы смогут поймать Вииду.

- Некромантам нужны хорошие охотничьи угодья. К примеру, подземелья с умеренно сильными монстрами. И чтобы в таких местах не было других игроков.

- Да, подобных охотничьих угодий не так уж и много.

- Он не сможет призывать свою нежить на Центральном Континенте, так что будет охотиться или на севере, или на востоке. Таким образом, поимка Вииды остаётся лишь вопросом времени и вероятности.

Услышав подобные аргументы, Лефей и остальные положительно восприняли идею Ропно.

Виид представлял наиболее серьезную угрозу для существования Гильдии Гермес, так что его убийство было для них одной из самых желанных целей.

А так как война с повстанцами была закончена, они решили организовать охотничий отряд.

- И кто будет ответственным лицом?

- Если поручить это Дариусу... Думаю, он справится.

Гончая Гильдии Гермес!

Первоначально Дариус был выходцем из Королевства Розенхайм, но со временем перебрался на Центральный Континент и вступил в Гильдию Гермес. Несомненно, он был именно тем человеком, которому это было под силу.

Час спустя.

Черные Денежки из Торговой Компании Манауэ встретился с Ропно, членом Гильдии Гермес и лордом Замка Морос.

- Таким образом, целью этого отряда является охота на Вииду?

- Да, всё верно. Это было решено прямо на собрании.

- И сколько в нём людей?

- 300 человек, включая несколько рыцарей из личной гвардии Бадырея.

Отрезая очередной кусок цыпленка, Ропно охотно делился информацией. Приключение Виида в роли Императора Пустыни изменило прошлое и оказало немалое влияние на Замок Морос!

Крах Церкви Эмбиню предоставил ему великолепные возможности для процветания.

- Хо-хо. Но смогут ли они его поймать? Если бой будет тяжелым, он просто сбежит.

- Отряд разделен на группы по 30 человек, и в каждой есть как минимум по два танка. Если бой затянется, то в штаб-квартире Гильдии Гермес ждет еще 500 человек, готовых в любую минуту отправиться на подкрепление. Кроме того, есть маги, специально отточившие телепортационные заклинания.

- Таким образом, задача отряда – схватить его за пятки и затянуть бой до момента прибытия подкрепления?

- Именно так.

Но Ропно не стал бы задаром сотрудничать с Виидом.

«Так более выгодно»

Он связался с Торговой Компанией Манауэ и организовал тайную торговлю с Королевством Арпен.

Церковь Эмбиню канула в небытие, но повстанцы внесли немалую смуту в жизнь Центрального Континента. Так что при помощи этой сделки Ропно мог получить намного больше прибыли, чем остальные лорды.

«А если меня выгонят из Гильдии Гермес... То я просто стану лордом в Королевстве Арпен», – ухмыльнулся Ропно, прожевывая куриную ножку.

Замок Морос!

Замок был куплен у Гильдии Гермес за огромные деньги, которые, в конечном итоге, нужно было отбить. А затем заработать на своей собственной инвестиции.

Также Ропно считал, что было бы неплохо перебраться в Королевство Арпен и начать заниматься там новым замком.

«Глядя на телетрансляции, то север – это место, полное жизни и энергии. Да и перед другими людьми лучше хвастаться, что я лорд замка в Королевстве Арпен, чем в Империи Хэйвен»

Ропно подумывал о становлении лордом в Королевстве Арпен и рассказывал всё, что только знал.

В перерывах между охотой, Виид выделял время и на ваяние.

Скульптуры, вырезанные в землях великанов!

Большое количество минералов, добытых в крепости великанов, было переплавлено и превращено в скульптуру, размещенную в Деревне Дерика.

- Ваяние Времени!

Благодаря Ваянию Времени внешний вид скульптуры изменился. Великан покрылся лианами и порос мхом.

- Вы завершили создание Выдающегося Произведения - «Великан»!

Абсолютная скульптура!

Произведение, доказывающее универсальность скульптора Виيدا.

Ему удалось изобразить великана Урету, о котором слагали легенды. Этому монстру удалось подчинить молнии и бурю, но по некоторым причинам он исчез, оставив после себя лишь записи в истории...

Великолепная фигура великана создана с использованием редкого металла и отличается своей контрастностью. Работа с металлом требовала высоких навыков его обработки, и Виид стал единственным в этом регионе, кому было под силу с этим справиться.

Художественная ценность: 37,292.

- Эффекты:

Скульптура «Великан» увеличивает восстановление Здоровья и Маны на 44% в течение следующего дня.

Снижается вероятность стихийных бедствий и вторжения монстров на 74%.

Эффективность Кузнечного Ремесла временно увеличится на 4%.

Максимальный запас Здоровья увеличится на 25,000.

Живучесть и все виды сопротивлений увеличатся на 11%.

Все характеристики увеличатся на 31.

Мужество, Боевой дух и Мудрость навсегда увеличатся на 3.

Защита всех воинов и мечников, увидевших эту скульптуру, навсегда увеличится на 2.

Воины получают особые навыки: «Мощная Плоть» и «Разрушительный Меч».

Количество созданных Выдающихся Произведений: 21.

- Текущее значение Ваяния Времени увеличилось.

- Слава увеличилась на 4,124.

- Искусство увеличилось на 91.

- Стойкость увеличилась на 2.

- Выносливость увеличилась на 2.

- Сила увеличилась на 2.

- В связи с созданием Выдающегося Произведения, все характеристики дополнительно увеличились на 3.

- Вам удалось воссоздать форму древнейшего великана.

Ваша Мудрость увеличилась на 2.

- Просто нереальная.

- Первый раз вижу готовую скульптуру.

- Я получил характеристики!

Северяне частенько наблюдали за тем, как Виид делает свои скульптуры. И никогда не могли скрыть своего восхищения.

Божественное Пламя могло расплавить все виды металлов, так что он не нуждался в печи. Затем Виид приготовил и остальные скульптурные материалы, которых хватило для создания 10-и метровой статуи.

Это была амбициозная задача, но игроки были просто поражены скоростью Виида. Он начал с нуля, но уже спустя сутки прогресс был виден невооруженным глазом.

Нагрузка и скорость были достаточными, чтобы кто угодно устал от такой работы.

- Изнурительный труд.

- Как и следовало ожидать от короля.

- Разве он не настоящий мастер?

- Скульптор как раз и должен быть именно таким. Он не останавливается, даже если к нему подойти с пиццей в руках.

Северные игроки громко обсуждали происходящее, восхищаясь Виидом.

- Это немного разочаровывает... Почему так мало скульптур в землях великанов?

А затем элементы скульптуры начали собираться воедино!

- Вот еще минералы, Виид-ним.

Пэйл отдал Вииду всю руду, которую только имел.

Естественный долг боевого раба!

- У меня тоже есть материалы для скульптуры.

Догадливый Зефи сразу понял, что произойдет, а потому привёз Вииду в качестве взятки целую тележку материалов.

- Гмм. Эта атмосфера...

- Здорово, если здесь появится побольше скульптур.

Северные игроки увидели, что процесс идет полным ходом и тоже стали приносить Вииду некоторые минералы.

Они были теми, кто хотел извлечь наибольшую пользу из его скульптур.

Статуи авантюристов, мечников, жрецов...

Он сделал скульптуры для каждого вида профессии, используя на них Ваяние Времени. Это была последняя секретная скульптурная техника, так что её текущее значение росло отнюдь не быстро.

Даже если у него получалось Выдающееся Произведение, это не поднимало его даже на один уровень! Тем не менее, он был Мастером-Скульптором, а значит Художественная ценность и эффекты становились значительно выше.

Благодаря редким материалам росло и Кузнечное Ремесло!

На данный момент текущее значение этого навыка поднялось уже до 3-го продвинутого уровня, а значит, улучшилось и качество обработки специальных металлов. Разнообразие используемых минералов также положительно сказывалось на Кузнечном Ремесле.

Правда, Виид был более опытен в создании металлических скульптур, чем в мечях и доспехах.

«Скульптуры из металла отнимают много времени и дороги, но в них есть свои преимущества»

А именно - все материалы были бесплатны!

Вскоре некоторые северные игроки начали чувствовать сомнения.

- Но вы только посмотрите на гигантскую скульптуру Виида. Откуда у него взялось так много материалов?

- Угу. Многие из этих материалов можно получить только с убитых великанов.

- Гм-гм. Возможно, в их крепости...

- Этого не может быть. Виид-ним не такой. Мы не знаем наверняка, но должно быть, он получил их в качестве награды за выполнение заданий или во время охоты.

- Точно?

Естественно, Зефи и Пэйл знали правду.

«Он украл их...!»

«Ему наверняка хватило и самого короткого промежутка времени...»

Возможно, что даже призыв Желтоватого и кружение по крепости от разъяренных великанов было частью его первоначального плана.

«Когда на него смотришь, то кажется, что он больше озабочен подбором трофеев, чем победой или поражением в битве...»

«Ку-ооох. Кошмар. С ним просто невозможно заработать на налогах, как лорду. Он знает даже сколько собак в деревне»

Виид охотился и заходил в Деревню Дерика, делая в ней скульптуры, так что к нему часто подходили другие северные игроки.

Первым подошел игрок-охотник по имени Кейром.

- Можете сделать для меня скульптуру?

- Скульптуру? Я не принимаю заказы в эти дни.

Виид мог согласиться сделать скульптуру раз или два в год. Скульптуры, которые можно было найти в лавках обычных городов, как правило вырезались игроками с низкими навыками, так что он, как Мастер-Скульптор, не хотел тратить время на мелочи.

- Да, извините. Я собирался предложить Вам в качестве материала мигриум...

- Хо-хо, как у творческой души, у меня никогда не пропадает страсть к работе. Сколько у Вас мигриума...?

- Вот это всё.

- Гм-гм. У меня очень много дел в землях великанов, так что стоимость изготовления будет немаленькой.

- Я слышан о Ваших навыках... Так или иначе, я хотел предложить 20,000 золотых. Это не слишком мало?

- Давайте деньги и мигриум. А Вы симпатичны. Это будет даже полезно сделать для Вас скульптуру.

Возможность для Вииды создавать высококачественные скульптуры!

Другие игроки тоже подходили к нему с минералами и просьбами вырезать что-нибудь на память.

- Я сделаю это в течение недели.

Набрав огромное количество материала, Виид вместе с Желтоватым и Цербером отправился в охотничьи угодья.

Во время охоты он и поднимал Призыв Нежити, и ваял. Качество материалов было отличным, так что скульптуры получались великолепными.

Благодаря своему опыту, из-под его рук выходили Превосходные работы и Шедевры.

Он постоянно получал очки характеристик и прокачивал Кузнечное Ремесло.

Когда ему удавалось заполучить пищевые ингредиенты, он готовил для других игроков.

- Это положите сюда, а это - вон туда... Эти ингредиенты драгоценны, но для начала их нужно сварить.

Смешанное рагу!

Чтобы открыть для себя новый вкус, он должен был разработать свой собственный рецепт, однако это было достаточно сложной задачей.

Каждый отдельно приготовленный ингредиент должен был привнести в блюдо максимум своего аромата.

Виид варил ингредиенты, добытые в землях великанов.

- Простите... А если Вы сварите это, то оно не потеряет вкус?

- Нет. Но если Вам не нравится - то можно пожарить, или спечь.

- Нет-нет, что Вы. Варите, конечно.

Наблюдая за происходящим, его коллеги дали свою оценку.

- Некромантия состоит из тяжелой работы...

- Какая бы работа ни была, везде нужно трудиться.

- Такова жизнь...

По мере того, как северные игроки продолжали активное исследование земель великанов, они находили расположенные поблизости подземелья.

Виид же, отправляясь на охоту, шел на уступки северянам и посещал охотничьи угодья с максимально оптимальной эффективностью для некроманта.

- А теперь пора переходить к следующей части плана.

На лице Виيدا появилась легкая улыбка. Он сделал более 40 скульптур в Деревне Дерика. Ваяние Времени достигло 96% на 9-ом среднем уровне, а его Готовка и Кузнечное Ремесло также существенно подросли, так что пришло время уйти.

Одной из причин, почему он перешел на некроманта, было Ваяние Времени.

- 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.

Скульптурная техника с большим количеством возможностей!

Он мог остановить время, используя Ваяние Мгновения, но этим её потенциал не ограничивался.

Когда Ваяние Времени достигнет продвинутого уровня, то он сможет переноситься в прошлое.

«Это схоже с тем, что я испытал в роли Великого Императора пустыни... Для того, чтобы стать сильнее, я должен сражаться с более опасными врагами»

Виид всерьез интересовался профессиями воина и мечника.

Ему придется сразиться с многими противниками, чтобы стать настоящим тяжеловесом Королевской Дороги. И чем сильнее будет его окружение, тем эффективнее будет сила его некромантии. А еще он должен был постоянно искать хорошие охотничьи угодья.

Будучи скульптором, он накопил определенный опыт и ресурсы. И он использует все выдающиеся способности, полученные им в ходе своих странствий.

- Ну что, выдвигаемся?

Виид взглянул на свой выучный скот. На данный момент в роли его помощников выступали Цербер, Желтоватый и Бахаморг.

Минералы, кузнечные материалы и продукты - всё это было упаковано самым аккуратным образом.

А при входе в саму Деревню Дерика были выстроены его скульптуры, имевшие немаловажное значение. Актив, изготовленный из передовых редких материалов!

Если бы он забрал их в Королевство Арпен, то заработал бы большие деньги, однако решил распорядиться ими именно таким образом.

- Эта деревня должна стать моей!

Виид хотел взять её под контроль не только для удобства игроков севера, но и для того, чтобы иметь влияние на жителей.

- Влияние в Деревне Дерика.

1. Виид – 32%.
2. Терос – 7%.
3. Рак – 6%.

Были и задания, и охота, однако наибольшее влияние ему принесли его работы в качестве Мастера-Скульптора!

Когда Виид упаковывал свой багаж, к нему подошли Сурка, Мейрон, Ромуна, Ирен, Пэйл, Хварен и Зефи. Среди них были и Питон с Раком.

Первым заговорил Пэйл:

- Куда ты?
- На Версальский Континент.
- Разве это нормально? – слегка поколебавшись, спросила Ирен.
- В смысле?
- Гильдия Гермес...

Они слышали от Манауэ, что для поимки Виида была организована настоящая небольшая армия. Гильдия Гермес уже не находилась в военном положении, а потому у неё были свободные войска для создания отряда из первоклассных убийц.

- Это опасно.

На лицах товарищей читалось беспокойство.

А у Ирен и Сурки и вовсе были очень мягкие сердца. Даже лицо Хварен выглядело озабоченно.

Виид тихо засмеялся.

- Со мной всё будет в порядке. Я к ним готов.

Хварен всё ещё волновалась, а потому произнесла:

- Я не видела никакой подготовки. Ты всё время был занят скульптурами! Если ты лжешь, чтобы успокоить нас, то, пожалуйста, не делай этого.

Хварен чувствовала смесь тревоги и беспокойства.

- Я готовился еще с давних пор.
- Это с каких?
- Прежде, чем даже я получил профессию некроманта. Гильдия Гермес никогда не оставит меня в покое.

- Значит, ты выбрал профессию...

- Это не главное, но кое-что мне поможет.

В глазах Пэйла читалось восхищение.

«И в самом деле»

Человек не может внезапно измениться, а значит, Виид уже всё подготовил.

Это было не в его стиле - начинать безрассудную войну против Гильдии Гермес.

Питон, помогавший Вииду упаковать очередной мешок, рассмеялся.

- Ку-хо-хо. Жаль вот так с тобой расставаться. Хорошего тебе боя. Я помолюсь за тебя.

Питон улыбался во весь рот, но выражение его лица явно было облегченным. Он был полон беспокойства и когда Виид охотится, и даже когда ваяет.

«Если он уйдет, то, возможно, я не увижу его в течение нескольких месяцев? Это хорошо, что он будет занят»

Коллеги Виида помогли загрузить остаток багажа на Желтоватого.

А затем, Виид, стоявший рядом с ожидающей его Юрин, спросил:

- Может вы тоже хотите пойти, а?

Рак, гладивший голову Желтоватого, замер с ошеломленным лицом.

- Куда?

- В охотничьи угодья.

- А?

Коллеги Виида были крайне озадачены, но тут он продолжил:

- Я бы хотел, чтобы вы пошли со мной.

Виид рассказал товарищам о своём плане. Так называемая мышеловка!

- Гильдия Гермес стремится поймать меня. Как с этим бороться... Сделать ответную ловушку.

Когда Гермесовцы придут в то или иное подземелье, чтобы покончить с ним, Виид, вместе со своими товарищами и оживленными скульптурами, контратакует их. Конечно, реальный план состоял в том, чтобы поучаствовать со своими товарищами в исторических битвах, используя Ваяние Времени. Тем не менее, до этого еще нужно было дойти.

«В демократии или переговорах нет ни малейшей необходимости»

Права человека!

Общепризнанные ценности!

Возможно, эти вещи и были важны в современном мире, но в его ситуации это было бессмысленно.

Выслушав план, Питон высказал свою активную заинтересованность:

- Таким образом, мы не будем охотиться на монстров?
- Нет, мы будем охотиться на Гильдию Гермес.
- А что, если они не появятся?
- Тут уже ничего не поделаешь. Но они всегда особо усердны, когда речь идет о плохих вещах.
- Это даже... Интересно, - улыбнулся Рак.

Он был убийцей, но умерщвление людей он находил куда более интересным занятием, чем сражения с монстрами. В частности, элитные члены Гильдии Гермес были для него слаще мёда!

Виид что-то начертил на земле.

- Подземелье Молс - огромное пространство к северу от Замка Вент. Вход в него только один, но внутри достаточно просторно, чтобы назвать подземелье настоящим подземным царством. Вот так оно примерно выглядит.

На земле появились круги, похожие на хвосты свиней и еще что-то, отдаленно напоминающее шампур с курицей.

- ...

Друзья Вииды, смотревшие на карту, не могли понять в ней ровным счетом ничего.

Они знали о художественных способностях Вииды, так что Беллот, проигнорировав чертежи, спросила:

- И?
- В подземелье можно встретить 14 различных типов монстров, а их количество сравнимо с населением небольшого королевства. Это не то место, в котором могут охотиться рядовые игроки.

В каждой области существовало примерно три-четыре подземелья, кишящих монстрами. Иногда плотность монстров в подобных местах была такой, что они даже выходили наружу.

- Это лучшее место для охоты в роли некроманта. Пока я буду там охотиться, Гильдия Гермес меня засечёт.

- А кто пойдет? Только мы? Возможно, сначала их будет всего 20 человек, но потом стекутся сотни. Противостоять им будет сложно даже с нежитью, - с тревогой спросил Пэйл.

Действительно, даже Рыцарям Смерти трудно было иметь дело с игроками Гильдии Гермес. Пэйл указал на этот факт и Виид вздохнул.

- Я знаю. Поэтому мне нужны войска, которые могли бы нам помочь.
- И где же они?
- Как раз собирался начать их созывать.

Виид набрал людей из игроков Деревни Дерика. Он никогда не предавал людей, купивших у него скульптуры по очень дорогой цене. Кроме того, он предложил принять участие в своем плане также и людям, участвовавшим в деятельности Культа Травяной Каши и прошедших битву у Дворца Земли.

Общее количество собранных добровольцев составило более 300 человек!

- Я тоже хочу сражаться с Гильдией Гермес. Тем не менее, это всё ещё опасно.

Сурка не могла перестать нервничать.

Однако у Виида был ещё один козырь.

- В Королевстве Арпен есть сотни МЕЧей. Позови их.

- Виид был обнаружен. Его заметили у входа в Подземелье Молс.
- Он один?
- Его сопровождает еще один воин и корова.
- Хорошо, значит это точно он. Всем быть начеку. Отряд готов?
- Там целых два отряда. Вор Ренейн – капитан.
- Пусть люди Ренейна наблюдают и ждут, а затем присоединятся к общей группе. Пусть действуют осторожно, чтобы их не вычислили.

Канал связи Гильдии Гермес!

Отряды убийц, разбросанные по всему Королевству Арпен, пришли в движение. Тем временем, в столице Империи Хэйвен, Замке Арен, начали собираться маги.

- Телепорт!

Для перемещения большого количества войск, были открыты телепортационные врата.

Каждый из магов, в зависимости от запаса маны, перемещал отряд до заданной точки, где его подхватывал следующий маг.

Для этой операции было задействовано 230 магов.

Несмотря на то, что подобный процесс требовал нескольких часов, они знали, что Виид тоже достаточно долго охотится со своей нежитью, а поэтому рассчитывали успеть собрать все силы.

- Не думаю, что нам понадобится поддержка магов, но... Мы должны показать всю нашу силу.

Маги решили не возвращаться и вместе с остальными атаковать Подземелье Молс.

- Дариус-ним. Скажу правду, раньше я считал, что наш план может потерпеть неудачу. Но сейчас я хочу с уверенностью сказать, что мы, безусловно, покажем истинную мощь Гильдии Гермес.

- Мы справимся с этим на отлично. Доверьтесь мне.

Дариус, стоявший во главе карательного отряда и сопровождаемый командой поддержки, подошел ко входу в Подземелье Молс. Общая численность их группы включала в себя 230 убийц, 500 человек поддержки и 24 Королевских Гвардейца.

Члены Гильдии Гермес смотрели друг на друга и смеялись.

- Так много людей собралось ради одного человека?

- Мы должны раздавить нашего противника. У него не должно быть и шанса дать нам отпор.

- За убийство Виيدا целая конкуренция.

Их уровни были выше 400-го, а общая численность составляла 1,054 человека.

Хоть Гильдия Гермес и заботилась о своем имидже и внутренних делах, охота на Вииду была тоже одной из самых важных целей. Так или иначе, они собирались продемонстрировать свою силу.

- Заходим.

Участники отряда вошли в Подземелье Молс.

Приправленный Рак: - Они заходят.

Приправленный Рак, он же «Смертная Тень», наблюдал за входом в подземелье и тотчас же послал шепот.

Виид: - Сколько?

Приправленный Рак: - Пока что 400.

Виид: - Много.

Приправленный Рак: - Они продолжают прибывать. Некоторые собираются остаться, чтобы заблокировать выход из подземелья.

Виид: - Понятно. Спасибо, Приправленный Рак-ним.

Приправленный Рак: - Меня зовут...

В преддверии этой миссии, за день до этого, Рак был вынужден добавить Вииду в друзья. То же самое ему предстояло сделать и по отношению к другим его товарищам.

Сурка мило рассмеялась и обратилась к нему первой.

- Убийца-ним. Пожалуйста, прими моё предложение дружбы.

- Кхек... Это...

Рак изо всех сил пытался придумать способ, как избежать этого, но язык Виида он остановить не смог.

- Приправленный Рак, пожирающий души. Разве ты не хочешь стать другом Сурки?

- А?

- Думаю, много кто из здесь стоящих хочет стать другом глубокоуважаемого Приправленного Рака.

- ...

Убийца!

Он был лучшим убийцей в Королевской Дороге, так что тысячи людей завидовали ему.

Убийца, отправивший на тот свет наибольшее количество лордов и членов Гильдии Гермес на Центральном Континенте!

Он чувствовал себя абсолютно не комфортно, так что Ирен, Беллот и Ромуне пришлось даже ладошками рты зажать, когда они слышали его имя.

- Пффх!

- Кххек!

- О-йо...

Глядя на то, как они пытаются подавить приступы смеха, лицо Рака, прикрытое капюшоном, покраснело так, что его даже стало видно.

Пэйл и Зефи чувствовали, что им несказанно повезло.

«Как хорошо, что это не моё имя. В день, когда я начинал играть в Королевскую Дорогу, я ел не приправленных раков, а курицу-барбекю»

«Уф... Да уж, это действительно смешно»

Глаза Сурки светились.

- Ага, значит твое полное имя - Приправленный Рак?

- Умм.

- Вах. А что, мне очень нравится. Приправленный Рак. Очень даже здорово!

- Куооох. Да.

Убийца из тьмы, Приправленный Рак, пожирающий души!

У него даже душа дрожала в тот момент, когда Сурка пожимала ему руку.

- Но рак под соевым соусом – тоже вкусно.

- Да и маринованные раки – объедение.

- Идеальная еда.

- Ах, так ты убийца?

И тут её воображение понеслось в свободный полёт.

Всё это произошло из-за плохого Вииды, так что Рак вскипятился и прошептал в ответ:

Приправленный Рак: - Виид, если ты будешь продолжать использовать моё имя без моего на то разрешения, то в будущем ты можешь столкнуться с трудностями.

Бог Войны Виид.

Даже будучи правителем Королевства Арпен он не был застрахован от убийц.

Таким образом, Рак начал угрожать ему после того, как Виид поддразнил его.

Тем не менее, этого оказалось достаточно, чтобы вызвать ответную реакцию Вииды.

Виид: - Прости. Не сходи с ума.

Приправленный Рак: - Извинения приняты. Но в будущем, пожалуйста, обрати внимание на мой титул.

Виид: - В качестве дополнительного извинения, я предоставлю тебе наивысшие почести в Культе Травяной Каши.

Приправленный Рак: - Да?

Виид: - Я сделаю анонс, что отныне жестокий мастер-убийца, Приправленный Рак, отныне является хранителем Культа Травяной Каши.

Приправленный Рак: - Экхе-кхе! Тебе вовсе не нужно этого делать.

Виид: - А еще я создам большие скульптуры в Городе Зари и в Море, посвященные Приправленному Раку. И даже взамен ничего не попрошу. Эта привилегия, доступная лишь лучшему убийце, Приправленному Раку!

Тух-тух-тух-тух.

Приправленный Рак, прятаясь в тени, почувствовал, как всё его тело дрожит от гнева.

«Он дразнит меня»

Он всегда волновался, когда кто-то произносил имя его персонажа.

«Имя Приправленного Рака стало известным»

Его обида на Вииду не могла быть решена. Теперь его статуи охватят всё Королевство Арпен.

Виид даже пообещал запланировать фестиваль, посвященный Каше из Приправленных Раков, и проводить его на ежемесячной основе.

«Мсть. Нужно выпустить пар на Гильдии Гермес»

Рак успокоился и стал ждать.

Вскоре до него донеслись голоса Дариуса и остальных участников охотничьего отряда.

- Не думаю, что Виид сможет убежать. Ха-ха! А даже если ему это удастся - далеко он не уйдет. Нужно оставить сотню человек.

Дариус оставил 100 игроков Гильдии Гермес у входа в подземелье.

«Абсолютные Глаза»

Рак использовал навык убийц, позволяющий видеть контуры других игроков несмотря на окружающую их темноту. Более сильные противники выделялись красным, в то время как люди послабее окружались синим цветом.

Приправленный Рак был 522-го уровня, так что большинство игроков было для него и вовсе зеленого цвета.

«Ну что ж, здесь можно и поохотиться»

Рак выждал еще 20 минут в соответствии с заранее разработанным планом.

Подземелье Молс было довольно большим, так что для его полного осмотра требовалось не менее трех часов.

Виид же должен был поджидать отряд убийц глубоко в подземелье.

«Пора», - подумал Рак и применил еще один навык, - «Темный Занавес».

Группу игроков Гильдии Гермес накрыла тень. По коридорам перестали бродить порывы ветра, а магические факелы сами по себе погасли.

Тьма распространилась словно вода и полностью накрыла собой всё окружающее пространство.

Началось время убийцы. Время Приправленного Рака.

- Кхек!

Кто-то погиб. Поскольку этот игрок был сам, Гильдия Гермес не зафиксировала этот факт, а его тело быстро исчезло в сером свете.

- Кья...

- Айк!

Одного за другим, одного за другим.

Игроки, расположенные у входа в подземелье, быстро утилизировались Приправленным Раком. Он вплотную подходил сзади и наносил точные удары в шею и голову. Его смелые руки действовали без малейших колебаний.

Воины с высоким уровнем Здоровья погружались в паралич и умерщвлялись двумя или тремя последующими атаками. После того, как было убито восемь человек, остальные начали чувствовать что-то неладное.

- Что?

- Странно. Только же что видел несколько человек возле той стены.

- Хмм, не понятно.

Приправленный Рак быстро разбирался с зазевавшимися игроками. Работа убийцы была битвой со временем.

- Кха!

После того, как погибло еще трое, игроки Гильдии Гермес повскакивали со своих мест.

- Засада!

- Чего?

- Я точно видел! Из тени появилась чья-то рука и убила моего друга, Делекта!

- Значит...

- Они мертвы! Я единственный, кто остался в группе.

Игроки Гильдии Гермес быстро заняли оборонительную позицию у входа.

Тудомкиль: - На нас напали!

Квакваки: - Виид находится у входа в подземелье... А нет, это был убийца.

Морской Король: - Появились товарищи Виيدا.

На канале связи Гильдии Гермес стало жарко.

Приправленный Рак же, завершив свою миссию у входа, тихо растворился в тени.

О происшествии у входа стало известно и Дариусу.

- Не стоит обращать внимания на убийцу. Наша главная цель - Виид.

Игроки Гильдии Гермес крепко сжимали в руках оружие и были настороже!

Тем временем, Гвардейцы Бадырея даже не вздрогнули.

«Мне всё равно, если умрут какие-то слабаки»

Дариуса не заботили незначительные потери. Он вёл тысячи человек и не собирался отказываться от своего плана всего лишь из-за нескольких погибших. К тому же они не могли тратить своё время на поимку какого-то убийцы.

– Сегодня Виид умрет от наших рук. Он нас заметил, так что двигаемся быстрее.

Дариус был лидером и мог свободно распоряжаться своими подчиненными.

– Направьте туда двадцать человек. Хэвелок-ним, ты за главного.

– Так точно.

Они знали, где находится Виид, но отправлять в ту локацию 800 воинов – было совершенно неэффективно. Таким образом, Дариус разместил по всему подземелью небольшие отряды, чтобы не позволить Вииду сбежать.

Разведывательная сеть Гильдии Гермес уже получила ориентировочную карту подземелья и знала какие пути куда ведут.

– Секретных выходов здесь нет. И с помощью магии он тоже не удерёт.

Маги и жрецы активировали свои заклинания, блокирующие межпространственные перемещения в данной области.

– Теперь это подземелье полностью изолировано. Никаких переменных больше не будет.

Шкряб-шкряб.

Вор 487-го уровня Ренейн скрывался в тени и наблюдал за конечной целью – Виидом!

Виид в этот момент вырезал скульптуру. Это было вполне естественно, ведь он был скульптором.

«Он выглядит не сильнее, чем я думал, однако с ним его подчиненные»

Рядом с Виидом был Цербер, Желтоватый и Бахаморг.

Ренейн почувствовал некоторую жадность.

«Он никуда не денется. А я, даже если просто наблюдаю, – всё равно выполняю самую важную миссию»

Если всё пройдет успешно – то он получит внушительную компенсацию от Гильдии Гермес.

«Должно быть, ему действительно нравится ваяние. Не зря же он продолжает заниматься этим, хоть уже и стал мастером»

Войдя в подземелье, Виид поднимал скелетов и Рыцарей Смерти. А когда у него заканчивалась мана – он садился и начинал ваять.

Наблюдая за его работой, Ренейн признал трудолюбие и высококлассное мастерство Вида.

«Есть сообщения, что его скульптуры поднимают характеристики. А хорошие скульптуры дают действительно впечатляющие бонусы»

Шкряб-шкряб.

«Однако скульптура мне знакома. Я уже видел что-то похожее раньше. Кто же это?»

Вид вырезал Захаба, всю жизнь носящего в своём сердце любовь.

«Захаб. Да, это же Захаб!»

Ренейн смотрел, как скульптура обретала всё более отчетливые контуры. На Версальском Континенте было достаточно много мастеров, но игроки мало интересовались Мастерами-Скульпторами.

Захаб, в свою очередь, скрывался в одной из 10 Запретных Зон, Грэйпасе, и ни один игрок не знал о его местонахождении. Со временем стало известно, что он является ещё и Мастером Меча, а действительно прославился Захаб, помогая Хестигеру в финальной битве против Церкви Эмбию.

Вид закончил секцию скульптуры со стоящим Захабом.

– Выглядит хорошо.

После Захаба, Вид принялся за работу над Королевой Ивэйн. Было еще слишком рано, чтобы выявить в ней королеву, но он не сомневался, что это была именно она.

«Его руки так движутся. Они очень быстрые и опытные», – восхищался Ренейн законченными статуями Захаба и Ивэйн.

– Ваяние Времени!

Ваяние Времени Вида постепенно видоизменило скульптуру.

На лицах Захаба и Ивэйн образовались морщины, их волосы поседели, плечи ссутулились, а рост уменьшился.

«Что это? Какая-то скульптурная техника?»

Скульптура двух человек была завершена под пристальным наблюдением Ренейна!

– Назовём её «Влюбленные». Да, это оно.

– Вы высоко оценили скульптуру «Влюбленные».

Произведение, созданное великим Видом.

В этой работе изображены Мастер-Скульптор Захаб и Королева Ивэйн из Королевства Розенхайм.

Они познакомились будучи еще детьми, и скульптура показывает их спустя многие и многие годы.

Произведение искусства, олицетворяющее вечную любовь.

Почувствовав эмоции, заложенные в скульптуре, Ваши Мудрость и Знания навсегда увеличились на 2.

На протяжении следующего месяца Ваш максимальный запас Здоровья будет увеличен на 1,200.

Искусство навсегда увеличилось на 1.

Очарование навсегда увеличилось на 1.

Шедевр!

«Характеристики и правда выросли... Да, мастера действительно отличаются», – не прекращал восхищаться Ренейн.

– Вы боролись за меня, так что я позволю выплеснуть вам кое-какие свои обиды, – обратился Виид к своим скульптурам.

Ренейн не понимал о чем идет речь и просто продолжал смотреть.

А затем Виид достал небольшую статуэтку и использовал еще один свой навык:

– Призыв Скульптуры!

В ослепительном золотом свете возле Вииды появился Золотой Человек.

– Вызывали? Гол-гол!

– Да, просто жди.

Они находились на территории Королевства Арпен, так что затраты маны на использование этого навыка были не особо велики.

Виид вырезал еще одну фигурку и повторил слова активации навыка:

– Призыв Скульптуры!

На этот раз прибыл Белый Тигр!

- Гррррррр! – раскрыл пасть тигр и грозно зарычал, вызвав эхо по всему подземелью.

- Заткнись и сядь в том углу.

- Хорошо, Хозяин. Гр-гр-гр.

Прятавшемуся в тени Ренейну стало тревожно.

«Он призывает всё больше своих подчиненных. Если он на меня нападет, то я попросту не успею убежать»

Скульптурные формы жизни уже доказали свою силу.

Как вор, он мог скрыться от своего врага. Но сбежать от такого зверя, как Белый Тигр, да еще и в подземелье – было далеко не просто.

Виид продолжал вырезать скульптуры и призывать своих подчиненных.

- Звали?

- Да, жди.

Появилась высшая эльфийка по имени Элтин.

«Он продолжает это делать. Похоже, он заметил нас и готовится к бою»

Ренейн решил сообщить об этом по каналу связи Гильдии Гермес.

Ренейн: - Похоже, он знает о нас. Он вызывает своих оживленных скульптур.

Дариус: - Да, наверное, нападение убийцы у входа как-то с этим связано.

Ренейн: - Что мне делать? Пожалуйста, дайте какие-нибудь инструкции.

Дариус: - Убедись, что он не убегает. Если он вызывает скульптуры – значит явно не хочет умереть. Тем не менее, это глупый ход.

«И в самом деле. Неплохо бы уничтожить еще и всех его подчиненных»

Избавление от оживленных скульптур Виيدا наверняка станет для него необратимым ударом.

Ренейн своими собственными глазами увидел процесс создания скульптуры и питал некую слабость к оживленным скульптурам.

Наличие подобных подчиненных было по истине уникальным опытом.

- Призыв Скульптуры!

Виид продолжил вызывать скульптуры и вскоре усилился Виндекс, Герникой, Пёстрой Змеей, Червем Смерти, рыцарем Севиллем и крокодилом Нилом.

«Разве он не понимает, насколько это безрассудно? Все его оживленные скульптуры будут просто-напросто убиты»

- Кхук!

- Акха!

Войска, оставленные Дариусом на каждой развилке подземелья, подверглись нападению северных игроков!

Комета: - Тревога! Это ловушка! На нас напали игроки севера!

Деньчак: - Мы вступили в бой с противником 36 на 2! Они скрывались внутри подземелья!

Альпан: - Их шестеро больше! Мы подверглись нападению сорока человек! Запрашиваю помощь!... Силы врагов удвоились!

Внезапный налёт!

Люди, нацелившиеся на Вииду, попали в засаду северян.

Размер подземелья был настолько большим, что Гильдия Гермес оставила войска на каждом перекрестке. Но северяне попросту смели эти группы, в связи с чем Дариус и получил уведомление.

- Проклятье. Это была ловушка.

В один и тот же момент нападению подверглись сразу пять отрядов.

Дариус прекрасно понимал, что происходит, но не имел никакой возможности этому воспрепятствовать. С того момента, как у входа появился убийца, было уже слишком поздно что-то менять.

- Значит, северяне уже ждали нас на каждой важной развязке подземелья.

Рыцари Королевской Гвардии, уровень которых был выше 500-го, просто молчали.

Все взгляды были прикованы к Дариусу.

«И что мы будем делать?»

«Он отвечает за эту операцию»

«Вступил в гильдию, чтобы в конечном счете умереть в подземелье»

Множество людей ожидало решения верного пса Гильдии Гермес Дариуса. Провал операции мог повлечь за собой серьезное наказание, так что всю ответственность они взвалили на него.

«И что мне делать? Я не знаю, насколько силен противник. Должны ли мы сражаться? Но самое худшее... Да, самое плохое в том, что мы упустим Вииду. Если мы прикончим его, то операцию, так или иначе, можно будет считать успешной», - быстро подумал Дариус и произнес:

- Мы должны ускориться. Всех игнорируем и преследуем Вииду.

- Мы оставим наших?

- Мне очень жаль, но сейчас мы не можем позволить себе их спасение.

Основная часть охотничьего отряда двинулась к месту, указанному Ренейном.

«Если мы отловим все его оживленные скульптуры... Тогда я как минимум получу должность лорда»

«Миссия стала еще значимее. 100% её будут транслировать»

Прошло менее минуты с того момента, как Дариус приказал выдвигаться.

Ренейн: - Виид уходит.

Дариус: - Следуй за ним и не выпускай его из виду. Мы скоро будем.

Дариус и его подчиненные ускорились еще сильнее.

Спустя некоторое время в канале связи Гильдии Гермес появилось еще одно сообщение.

Ренейн: - Я отстаю! Он слишком быстр на своей корове!

Дариус: - Ты абсолютно не можешь его потерять! Просто следуй за ним! Он не должен выйти из подземелья! Мы перекрыли все коридоры.

Дариус разделил основные силы на три части, чтобы отрезать Вииду возможные пути отхода. Тем не менее, его решение встретило настоящую волну протестов.

- На нас напал неизвестный противник. Рассеивание сил лишь увеличит потери.

- Нет времени. Единственное, что сейчас действительно важно - это Виид. Что мы будем делать, если он выйдет из подземелья, разминувшись с нами по пути? Готовы взять на себя такую ответственность?

У других игроков скривились лица, но в ответ они ничего не сказали.

Цель Гильдии Гермес состояла в том, чтобы поймать Вииду.

- Виид недалеко. Двигайтесь как можно быстрее.

Услышав слова Дариуса, охотничий отряд понесся вперед со всех ног.

Матум: - Нападение!

Горочви: - Это ловушка...

Квадратный Кимбап: - Спасите!

- Это лишняя трата времени. Просто двигаемся дальше.

Оставленные отряды были попросту уничтожены.

Северяне организовались в группы по 50-60 человек, укомплектовавшись даже жрецами.

А в это самое время основные силы гнались за Виидом.

- Вот сюда.

Дариус подвел свой отряд к тупику, отрезав тем самым Вииду путь к отступлению.

«Это оно. Миссия выполнена»

Виид ненадолго пропал, но, к счастью, его быстро обнаружили.

«Он попался»

- Ты покойник, Виид, - высокомерно прокричал Дариус, чувствуя, как его сердце хочет выскочить из груди.

Этот момент, вероятно, будет показан по телевизору как минимум раз двести.

Дариус и остальные Гермесовцы приняли горделивые позы с выставленным вперед оружием.

Тем не менее, Виид и Желтоватый даже не колыхнулись.

- Что это? Что за странное чувство?

Дариус чувствовал себя как-то неуютно.

Ренейн упоминал, что Виид был не сам, а с оживленными скульптурами.

- В чем дело?

К Дариусу тихо подошел Ренейн и произнес:

- Это... Я потерял его на середине пути, так как он был слишком быстр.

- Ну и?

- К счастью, вскоре я снова взял его след. Тем не менее, оживленные скульптуры куда-то исчезли.

- Чёрт.

Однако Дариус не хотел больше ждать. Его главной задачей было прикончить Вииду. А о пропавших скульптурах он позаботится позднее.

- В атаку!

И Гильдия Гермес направила на Вииду свои самые мощные навыки.

- Танец Смерти!

- Круговые Клинки!

Гильдия Гермес решила нанести упреждающий удар и применила все свои атакующие навыки.

Вода, огонь, ветер, молнии и мечи.

Шквал ударов понесся в сторону Виида и Желтоватого.

Бууум!

Та-да-дам!

Дариус тупо уставился на массовые разрушения.

Виид никак не сумел бы избежать такого удара. И действительно, он получил абсолютно все удары и попросту исчез.

– Э, чего?

Гильдия Гермес думала, что у них галлюцинации, когда увидела некий висящий перед ними предмет. С длинной лески свисала большущая креветка!

Рыбацкий навык «Фальшивая Приманка».

Проходя по очередному коридору подземелья, Виид не забывал применять Призыв Нежити.

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

Следуя его приказу, с земли поднялись Рыцари Смерти и дуллаханы.

Тела членов Гильдии Гермес действительно были самого высокого качества.

Это было похоже на пятизвездочный отель!

Таким образом, он не просто охотился в Подземелье Молс, но и повышал текущее значение своего навыка.

– Призыв Нежити достиг 10-го начального уровня и перешел на 1-ый средний.

Контроль над нежитью укрепился, а Здоровье и сила атаки подчиненных Вам мертвецов увеличились на 15%.

У нежити увеличилось Сопротивление к магии, а в местах с ярким светом мертвецы будут получать меньше штрафов.

Вы получили возможность призывать призрачную нежить и мертвецов, преисполненных яростью.

Вера уменьшилась на 30.

Честь уменьшилась на 55.

Проницательность увеличилась на 2.

- Свежие тела определенно хороши, – резюмировал Ван Хок, возглавив отряд из 100 Рыцарей Смерти.

- Зачистить здесь всё! – приказал Виид своим мертвецам.

Его целью были блуждающие по подземелью небольшие группы членов Гильдии Гермес.

Приправленный Рак: – В место с приманкой прибыло 347 игроков. Остальные рассеяны по всему подземелью.

- В-Виид?

Игроки Гильдии Гермес были немало удивлены, увидев перед собой Виида. А после того, как скулы на их лицах сжимались в напряжении, их взору представала армия нежити.

- Как... Как он тут оказался? Разве он не должен быть в другом месте?

- Нет времени размышлять. Это мы уже увидим потом по трансляции.

Атака Рыцарей Смерти.

На этот раз её мощь находилась на совершенно ином уровне.

Также Виид был экипирован в полный набор вещей Бэрекена Деморфа, так что трупы были использованы достаточно эффективно.

Рыцари Смерти, ведомые Бахаморгом и Виидом, ринулись на своих врагов.

Поскольку игроки Гильдии Гермес были разделены на небольшие группы, то охотиться на них было достаточно просто.

- Кхе...

- Невероятно.

- Гав-гав!

Цербер старательно отслеживал новую добычу. Поскольку северяне источали стойкий запах травяной каши, то их легко было исключить из списка его целей.

Иногда Гермесовцы собирались в группы по 10 человек и более, но и с Виидом были его верные оживленные скульптуры.

- Задавить их.

- Понял, Мастер, - ответил Бахаморг и ринулся на врагов вместе с нежитью.

- Кожное Раздражение! - выкрикнул Виид слова проклятия.

Он смотрел на то, как его подчиненные ведут боевые действия.

Хоть Виид и был некромантом, ничто не запрещало ему использовать лук.

Внезапные и пронзающие атаки!

Рыцари Смерти и оживленные скульптуры упорно сдерживали противников, а Виид издали расстреливал их, причиняя ощутимый урон.

Попадания были достаточно болезненны и не могли попросту быть проигнорированы.

У членов Гильдии Гермес, казалось, не было никакой надежды на спасение. Разрушенная нежить немедленно поднималась вновь, а если кто-то и пытался бежать, то Белый Тигр и Цербер оказывались быстрее.

Наконец, Гильдия Гермес разразилась проклятиями в сторону Вииды.

- Виид! Перестань стрелять из лука, как трус, и дерись с нами!

- Не хочу.

- Трус! Разве тебе не всё равно будет на мнение зрителей, когда это покажут по телевидению?

- Это лучше, чем как вы, ребята, завалиться сюда целой ордой.

У Гильдии Гермес не нашлось аргументов, чтобы доказать свою невиновность.

Таким образом, Виид охотился на разбросанных по подземелью Гермесовцев, а их тела использовал для призыва нежити.

- Текущее значение Призыва Нежити увеличилось.

- Ля-ля-ля, - напевал себе под нос Виид, глядя на увеличение численности своих мертвецов.

«Некромант, безусловно, - подходящий выбор. Очень круто»

Переломным моментом стала ситуация, когда все охранявшие вход игроки Гильдии Гермес были перебиты северянами.

Члены Гильдии Гермес оказались запертыми в подземелье.

Дариус и его охотничий отряд запоздало решил покинуть подземелье, но попал в засаду.

- Назад! Уходим!

Приправленный Рак, скрываясь в тени, неумолимо двигался от игрока к игроку.

- Эй, ты куда это собрался?

- Всем держаться вместе!

Группа, состоявшая из МЕЧей и других игроков севера, была невероятно сильна. Гильдия Гермес ничего не могла поделать с их ужасающе мощной атакой. А окончательно все их надежды рухнули, когда появился порочный Виид со своей нежитью.

- Призыв Нежити!

Всякий раз, когда кто-то отделялся от общей группы, чтобы сразиться с северным игроком, то получал выстрел в спину, а затем превращался в мертвеца.

Так или иначе, их всех ждала одна судьба – стать нежитью!

«Нет... Он ещё и некромант»

Дариус восхищался им до такой степени, что даже задумался о всех плохих вещах, совершенных им на протяжении жизни.

«Некромантам крайне сложно поднимать свои навыки в самом начале профессии. Тем не менее, он сумел правильно распорядиться ими, когда сражался в крепости великанов»

Финальная битва!

Сотни игроков, составляющих охотничий отряд, вступили в сражение.

- Я не могу умереть за просто так.

- Раз нет никакого способа сбежать... Я покажу вам, почему я – часть Гильдии Гермес!

Члены охотничьего отряда пытались забрать с собой хотя бы еще одного северянина, но сами погибали от рук нежити под предводительством Ван Хока. Пытаясь отбиться от наступающей нежити, они тратили Здоровье и ману, а северные игроки попросту атаковали их с расстояния.

Охотничий отряд верил в свою грубую силу, но попал в ловушку и был уничтожен.

Они даже не могли вступить в прямое противостояние с игроками севера.

- Уха-ха-ха-ха, мы словно в раю.

- Да, эти ребята сильны!

2-ой МЕЧ и остальные ученики принимали самое активное участие в этом беспорядке.

Даже если на них обрушивалась магия и стрелы, они не двигались с места и продолжали рубить своих врагов.

Результатом стала полная аннигиляция охотничьего отряда.

– Вах... Мы сделали это.

– Урааа! – радостно закричали северяне.

Несмотря на то, что они тоже понесли некоторые потери, количество убитых членов Гильдии Гермес было намного большим.

Это была грандиозная победа, которой они действительно могли порадоваться.

Контратака в Подземелье Молс!

Мало того, что это была расплата за смерть Виידа в Рудниках Мельбурна, так этим он ещё и сильно опозорил Гильдию Гермес.

Сцены с этим сражением транслировались по всему миру.

Имя Виידа и других северных игроков стали ещё популярнее, чем когда-либо.

– Хе-хе, увидимся, Виид-ним, – попрощалась Сурка.

Рядом стояли Пэйл, Мейрон, Ирен, Хварен, Зефи, Приправленный Рак и Питон.

– Жаль, что мы так и не успели поболтать. До встречи, – громко произнёс Питон.

– Хе... Это и правда было весело, – пожал ему руку Пэйл.

Они перехватили оставшихся игроков Гильдии Гермес и получили немало опыта и хорошей экипировки.

МЕЧи тоже обзавелись трофеями.

Члены Гильдии Гермес накопили немало Дурной Славы, так что штрафы за смерть у них были достаточно высокие.

Чуть ли не все оживленные скульптуры были заняты сбором трофеев, поскольку двух или трех человек для этого было явно недостаточно.

– Да, может в следующий раз... В общем, как-нибудь повторим.

Ван Хок и Торидо всё ещё были здесь, что казалось немного странным, ведь обычно он вызывал их только для сражения.

Однако поскольку теперь он был некромантом, повелевающим нежитью, то присутствие этих двоих казалось вполне нормальным явлением.

«Некромант... Похоже, в будущем нам не придётся много охотиться»

«Нежить. Она вполне заменяет собой скульптуры. То, что Виид-ним стал некромантом, определенно упрощает задачу»

Затем Виид обернулся и кое-что им сказал.

- Но я всё ещё чувствую себя слегка опустошенным. Не хотите отправиться со мной на охоту?

- О-охота? - инстинктивно вздрогнул Пэйл, едва услышав слово «охота»!

- Что? Ты что, хочешь пойти еще поохотиться? - встревоженным голосом спросил потрясенный Питон.

Они вспомнили те жестокие пытки, которые Виид называл охотой.

- Ты собираешься охотиться в течение нескольких дней? - с побледневшим лицом спросил Рак.

- Ну, я хочу сводить вас всего в одно место для охоты.

- Ах...

Лицо Сурки слегка расслабилось.

«Он изменился, став некромантом»

«Только одно место... Это терпимо. Думаю, это будет не сложно»

Пэйл и остальные не могли отказать Вииду.

Боевой раб и его друзья.

Они встретились после долгой разлуки, так что немного поохотиться было не так уж и страшно.

Питон и Рак обменялись взглядами, а затем кивнули.

- Хорошо. Мне любопытно посмотреть, насколько сильнее ты стал за последнее время.

- Не часто увидишь некроманта в действии.

Виид был конкурентом Питона, так что последнему действительно хотелось увидеть его в действии.

Приправленный Рак, в свою очередь, хотел узнать - насколько Виид изменился, став некромантом.

Но Виид не рассказал им маленький нюанс.

Ваяние Времени. Ваяние Путешествия.

Техника, связанная с искусством, выходящая за рамки времени и пространства.

Этот навык был разработан для людей с истинно творческой душой, и позволял им насладиться красотой и культурой давно исчезнувших королевств.

Но Виид хотел перенестись в одну из худших битв в истории.

<http://tl.rulate.ru/book/487/52603>