

Глава 3: Мечта великого злодея.

- Текущее значение Кузнечного Ремесла достигло своего пика.

Вы стали мастером кузнечного дела. Вы поняли самую суть огня и свободно обращаетесь с металлами.

Издавна на Версальском Континенте кузнецы вкладывали в экипировку всё своё сердце. Капельки Вашего пота падали на раскаленный металл и Вы полностью освоили процедуру сочетания металла с огнём.

Увеличится прочность всех созданных Вами видов оружия, доспехов и предметов.

Новая экипировка будет получать от одного до трех дополнительных эффектов.

Как кузнец, Вы можете понять следы битв, запечатленных на оружии и доспехах.

Вы сможете получать последний боевой опыт и навыки от трех предметов в день, попавших Вам в руки.

Вы получили контроль над огнем.

Все навыки, связанные с огнем, улучшатся, а потребление маны на них - снизится.

Вы сможете обнаружить в оружии и доспехах их скрытую силу и дополнительные свойства.

Ваша страсть к оружию привела к повышению текущего значения всех боевых навыков на 7%.

Благодаря Вашему железному терпению, Здоровье и Живучесть увеличатся на 120%.

Вы получили возможность выковать героический меч или героическую броню (до пяти раз

включительно, при условии наличия специальных материалов).

Все характеристики увеличились на 40.

Вы можете получать задания, связанные с ремеслом, без каких-либо ограничений.

– Вы получили титул «Мастер-Кузнец».

Вы можете встретиться с любыми королями, вне зависимости от показателей Славы или предыдущих отношений.

Воины и рыцари, ремесленники и торговцы: все будут испытывать к Вам неподдельное уважение.

Увеличится влияние Силы, Живучести и Боевого Духа.

При использовании одной и той-же кузницы увеличится скорость роста секретной кузнечной техники.

Мастер-кузнец!

Оба заядлых соперника, Фабио и Герман, достигли мастерского уровня и не смогли сдержать своей радости.

– Ну вот, наконец-то...

– Уф. Ты сделал это.

Они смотрели друг на друга со сложными эмоциями в глазах.

– Так или иначе, в этот меч я вложил всю свою страсть и усилия.

Фабио сделал меч, используя лучший из материалов, гелий и приложив к нему все свои способности. И, как результат, стал Мастером.

– Мне тоже не стыдно за свою работу.

Фабио и Герман вместе отмечали это событие, держа в руках напитки.

– Я достиг мастерского уровня первым, но, в конце концов, через несколько дней ты тоже стал мастером.

– Мои поздравления.

– Мои достижения не были напрасными. Так или иначе, Герман, ты тоже достиг этой вершины, так что разница в том, кто из нас был первым, не имеет значения.

Фабио и Герман с самого начала игры в Королевскую Дорогу выбрали путь гномов-кузнецов и поначалу довольствовались несколькими медяками, которые, подобрав на улице, можно было во что-то переплавить.

Они соперничали друг с другом, пытаясь создать лучший меч, ещё когда жили в Королевстве Тор, стране кузнецов.

– Забавные были деньки. Миллионы людей прибегали к нам, чтобы купить зачарованное оружие, которое мы создавали.

– Я помню, как Гильдия Гермес принудила меня взяться за их заказ.

– Всё что я помню – это только бесконечную работу над металлами. А что касается Гильдии Гермес, то понятие справедливости разнится в зависимости от человека, использующего её. Разговор об этом может показаться безответственным, но это правда.

– Да. У кузнецов нет никакой необходимости во всё это ввязываться.

Герман подлил вина в опустевший стакан Фабио. Это было прекрасное красное вино, доставленное из Моры.

– Я скучаю по тем дням в Торе.

– Сейчас там сплошной бардак. Настоящие кузнецы стали редкостью, и город живет только продажей дорогостоящих билетов туристам.

– Я стал мастером, но я не буду останавливаться только на производстве мечей.

– Мы должны вести себя более свободно. А иногда мы можем отправляться на приключения.

– Я никогда не путешествовал по континенту... Всё, что я делал, – это выковывал предметы под жарким огнем. Возможно, если бы я не приехал сюда, чтобы встретиться с Виидом, то стал бы мастером еще раньше.

– Возможно. Ты знаешь, я тоже об этом думал. Я совсем не видел этот мир и лишь трудился над кузнечным горном.

Фабио и Герман были переполнены эмоциями.

В отличие от боевых профессий, кузнецы постоянно зарабатывали деньги. Таким образом, сейчас они могли бы отправиться в путешествие или пойти навстречу приключениям, имея в запасе накопленное состояние.

Они оба с нетерпением ждали новой жизни в Королевстве Арпен. Вдали от огня.

Хайни, Фрактал и Бардамир.

Их называли 3-мя Безумными Акулами Бекинина, и однажды именно они привели орков в Королевство Арпен.

Они обосновались в Порту Варна, когда тот только начинал развиваться.

- Давайте будем делать плохие вещи!
- Да, с этого момента мы должны заявить о себе.
- Уху-ху-ху. Здешние игроки узнают, что такое ад.

3 Безумные Акулы Бекинина ухмылялись, представляя себе, какими бессовестными делишками они здесь займутся.

- Грабить!
- Убивать!
- Топить лодки!

Они видели, что начинающие игроки без капли страха плавают в гавани возле Порта Варна.

- Эти люди...
- Хо-хо-хо, на охоту!
- Поднять паруса!

К тому времени, как 3 Безумные Акулы подвели свой пиратский корабль поближе, суденышко новичков уже дало течь и погрузилось в воду.

- Пожалуйста, господа мореплаватели, поднимите нас на борт.
- Охо-хо, мы... Я пришел сюда творить злые дела. Разве вы не видели на нашем флаге ржавые ножи и кости?
- Пираты? Вах! Я всегда восхищался пиратами... Только не говорите, что...
- Что?
- Разве вы - не те люди, которые плавали с Виидом в Джиголас?
- Уху-ху, вы узнали нас. Да, мы - известные люди.

- Конечно! Я сам поселился у моря, чтобы стать пиратом.

3 Безумные Акулы Бекинина пытались запугать начинающих игроков из Варны.

- Вы видите? Это настоящие пушки с военного корабля.
- Разве вы не понимаете, насколько плохо мы можем сделать?
- Как только мы видим на горизонте судно, то сразу же топим его.

Хайни, Фрактал и Бардамир были людьми, которые пытались отыгрывать в Королевской Дороге роль порочных пиратов.

Но рыбаки и начинающие капитаны из Порта Варны лишь с завистью смотрели на пиратский корабль.

- Посмотрите туда. У него так много парусов...

- Древесина его корпуса... Это, вроде бы, тиковое дерево?

- Посмотрите, как он рассекает волны. Этот корабль может идти так быстро.

Они были более популярны, чем знаменитости!

- Я устал. Давайте сделаем перерыв.

- Давайте лучше выпьем.

Когда они не были в море, то любили сидеть в таверне Варны и пить лаймовый сок.

И вот, однажды к ним подошла хорошенькая девочка.

- Извините.

- Э?

- Я слышала, что вы были пиратами.

- Кхе, вообще-то это секрет. Откуда Вы...

- Вы сошли с пиратского корабля.

- Что... Ах, ну да, - пожал плечами Хайни. Его глаза были полны гордости.

- Хо-хо-хо, безопасность этой области находится в наших руках. Вы должны быть осторожны, чтобы не попасться пиратам.

- Можете ли вы взять нас к Острову Иордан?

- Хммм?

- Мы будем делать всё, как вы скажете. Просто мы очень боимся морских монстров.

- Мы пираты.

- Мы дадим вам за доставку 2 золотых.

Остров Иордан располагался примерно в полутора днях пути от Порта Варны. На нём можно было заниматься торговлей, исследованиями или же добычей. При попутном ветре до острова можно было добраться всего за день, так что это был один из любимых маршрутов для начинающих капитанов.

«Только 2 золотых?»

3 Безумные Акулы Бекинина не хотели этим заниматься, даже с учетом всего одного дня пути.

- Юная леди, я сожалею, но наш труд стоит немного больше.

- Это небольшие деньги, но мы усердно трудились, чтобы их заработать. На острове мы собираемся заняться сбором морских водорослей и устриц. Все студенты с Факультета Танцев Университета Корея решили принять участие в этой экспедиции.

- Ик. Факультет Т...Танцев?

- Ага! И младшие, и старшие – все решили принять в ней участие. Если всех собрать, то получится 300 золотых... Вы возьмете нас?

Хайни взглянул на своих товарищей. Несмотря на то, что Бардамир и Фракта́л не вели диалог с помощью шепота, их глаза, казалось, разговаривали друг с другом.

«Тут и думать нечего. Соглашаемся, чувак»

«Соглашаемся, иначе упустим свой шанс»

Сглотнув слюну, Хайни ответил:

- Остров Иордан нам не по душе, но один раз, так и быть, мы вас свозим. Но учтите, наши услуги – дорогие.

Таким образом, они решили потратить один день и отправиться на Остров Иордан.

Благодаря соленому морскому бризу, отплытие проходило чудесно. Также им было весело вести маленькие парусники за своим пиратским кораблем.

«Это Королевская Дорога... Мечта и романтика. Это безумно здорово!»

Собирая моллюсков и морские водоросли на Острове Иордан, они разговорились со студентками.

Фракта́л прыгнул в море и поймал большую креветку, которую можно было бы запечь на ужин.

- Вы голодны? Вот, возьмите. Только осторожно.

- Ого, такая креветка очень дорого стоит.

- Мне было скучно, так что я просто решил поймать что-нибудь.

Девушки-студентки набросились на аппетитную еду.

Фракта́л и Бардамир вновь погрузились в море.

Они ныряли на 30-40 метров, где водились крупные креветки и лобстеры.

- Морепродукты – это наша специальность.

- Разве их не трудно ловить?

- Вы действительно поймали их своими руками?

На следующий день 3 Безумные Акулы Бекина провели серьезное совещание.

- Мы должны этим заняться.
- Да, я тоже так думаю и решительно это поддерживаю.
- Уф, я чувствую себя живым. Вот она настоящая жизнь. Впервые я чувствую нечто подобное.

3 Безумные Акулы Бекинина решили заняться регулярными перевозками на Остров Иордан.

Если человек из Порты Варны платил 2 золотых, то он получал сопровождение. Поначалу их клиентами были всего несколько сотен суденышек. Но затем, когда разошлись слухи, их количество увеличилось до тысяч.

Матросы подшучивали над лодочками, идущими позади пиратского корабля.

Это было похоже на мать утку и её утят.

Со временем над массивным флотом начали летать и авиакы.

Это было удивительное зрелище. Как только было разведано и открыто восточное море Королевства Арпен, все торговые пути и острова были взяты под контроль.

- Остерегайтесь бурных волн!
- Там рифы. Попробуйте держаться максимально прямо.

Маленькие лодочки, покрывавшие всё море!

Северные игроки быстро росли и вскоре стали покидать пределы Порты Варны. Дальние плавания увенчивались успехом, что приводило к росту парусных технологий, и как результат, небольшие суденышки стали сменяться вполне объемными шхунами.

По мере того, как очарование моря привлекало всё больше игроков, корабли возле Порты Варны также становились крупнее.

- Пираты Порты Варны!
- Морские первооткрыватели!

На форумах Королевской Дороги начали появляться комплименты в их сторону.

3 Безумные Акулы Бекинина почувствовали покалывание своей пиратской совести.

- Наша обязанность - делать плохие вещи.
- За все эти дни я не сделал ничего плохого, так что чувствую себя усталым.
- Представляете, меня попросили дать автограф. Неужели мы и правда должны вот так жить?

Они хотели сделать что-то плохое.

В этих местах плавало огромное количество начинающих игроков, которых можно было выбрать в качестве своей мишени.

- Хмм, но в этом есть и кое-что хорошее.

- Разве это не принесло нам популярность?

- Нет, если честно, это не совсем хорошо – пакостить в месте, принадлежащем Вииду.

3 Безумные Акулы Бекинина признали Вииду истинным злодеем!

- Виид отомстит?

- Наверное... Если мы укусим Королевство Арпен, он будет преследовать нас до конца наших дней.

- Но разве мы не должны делать плохие вещи? Мы должны быть храбрее! Мы же плохие парни, в конце концов! Если мы далеко уплывем, то он так просто нас не найдет.

- Нет. Такие вещи... Уф. Я думал о Вииде каждую ночь. Заниматься плохими делами прямо здесь – совсем не хорошая идея.

- Почему это?

- Не знаю, просто мне так кажется.

Безумные Акулы устали от споров и решили проконсультироваться у кое-кого, отправив письмо на почтовый ящик. Адресатом был сам Виид, главный предмет их забот.

Чтобы обсудить этот вопрос, Виид связался с ними через шепот.

Виид: - И так... Вы хотите грабить игроков Порты Варны?

Хайни: - Да, в прошлом мы не колебались. Мы просто грабили и сжигали всё, что попадалось под руку... Это немного необычно, но мы малость не решаемся начать это делать.

Хайни обрисовал всю сложившуюся ситуацию. Так или иначе, Виид бы узнал о их действиях, поймал и убил, так что не было никакой разницы в том, что они расскажут ему про всё сейчас. Они пытались пойти по стопам Вииды, потому и обратились за советом к нему, как к истинному злодею.

Хайни: - Это не из-за праведности или сострадания к северным игрокам. Нет ничего слаще вкуса предательства. Так почему же мы не можем сдвинуться с места?

Ответ пришел спустя некоторое время.

Виид: - Похоже, что ваши глаза стали хуже видеть.

Хайни: - А?

Виид: - Это сложно, но если объяснять просто... Позвольте дать вам пример. Что вы думаете, когда видите вора, пойманного на краже 10,000-30,000 вон?

Хайни: - Гмм...

Безумные Акулы переглянулись, но ответ так и не нашли.

Виид: - Его просто жалко. Разве вы не чувствуете этого?

Хайни: – Ах. Это верно.

Фрактал: – Точно.

Бардамир: – Должно быть, за этой мелкой кражей кроется какая-то история.

Виид: – Но представьте триллионы. Что вы скажете о ворах, которые крадут по 20 триллионов?

Хайни: – Вах...

Фрактал: – Это джек-пот!

Бардамир: – Это реальный куш. Уважение. Респект.

У Безумных Акул отвисли челюсти, когда они себе это представили.

Виид: – Для этого нужны немалые способности. Такие люди умны. Это не обычные жулики с улицы. Разве вы не хотите испытать подобные чувства?

Хайни: – Точно. Человек с развитыми способностями – вот что действительно здорово.

Фрактал: – Угу.

Слова Виيدا засели глубоко в их головах.

Похищение триллионов вон!

Виид: – Быть великим злодеем – это плохо. Но не каждый сможет им стать, даже если знает как. Нужно приложить много усилий. Нужно брать шире. Разве вы не удивлялись злодеям из детских мультиков, которые всегда пытались покорить весь мир?

Хайни: – Покорить мир?

Бардамир: – И правда, зачем им весь мир?

Виид: – У серьезных злодеев – серьезные мечты. К примеру, та же Гильдия Гермес стремится завоевать весь континент.

Фрактал: – Точно-точно.

Виид: – Мир широк и есть много плохих вещей, которые вы можете сделать. Плохой человек без мечты не сможет добиться успеха.

Хайни: – Уо-ооох. Да уж, нам нельзя расслабляться. Мы должны сделать всё возможное.

Безумные Акулы искренне следовали его учению.

Повышение своих навыков и увеличение масштабов своего пиратского корабля. Охота в области, где появляется корабль-призрак.

Таким образом, Виид стал наставлять их что нужно делать сейчас и потом.

Виид: – Королевство Пэллос. Плывите к южной части пустыни.

Хайни: – Хорошо.

Это было морское путешествие на дальнее расстояние в обход восточного побережья Версальского Континента.

Флот состоял из торговых судов Торговой Компании Манауэ, нескольких других крупных торговых компаний и частных торговцев с севера.

Флот преодолел суровые течения, водовороты, неоднократные угрозы в лице морских монстров, и наконец, ведомый 3-мя Безумными Акулами Бекинина, прибыл в пустыню.

- Вы успешно завершили межконтинентальное плавание.

Проложен новый маршрут!

Вы закончили долгое путешествие, пройдя через бесконечные волны и ветер.

Начав свой путь в Порту Варны под смех птиц и благословение жителей, Вы прибыли в далекую страну песка и солнца.

Благодаря этому рейсу, Ваше текущее значение Мореплавания увеличилось.

Слава среди моряков увеличилась на 4,560.

Удача навсегда увеличилась на 14.

- Новый маршрут!

Из Порта Варны проложен новый маршрут.

Если сообщить о нем в Гильдии Открытого Моря в Порту Варны, то будет составлена карта, которую смогут использовать другие моряки.

Скорость передвижения по данному маршруту увеличится на 15%, а риск снизится на 47%.

- У-уф. Приплыли.

- Отдать якорь! Швартуемся!

К песчаному пустынному берегу прибыли тысячи судов.

Они прошли и тайфуны, и рифы.

Паруса небольших шхун были истрепаны и напоминали лохмотья, но капитаны прямо таки кричали от радости.

- Урааааа!

- Сколько же здесь песка?

В месте, куда они прибыли, не было надлежаще обустроенного порта, а потому крупные суда остановились на расстоянии и переправляли груз на сушу, используя небольшие лодки.

Хайни, не успев ступить на песчаную землю, сразу же захотел сделать что-то плохое.

- Разве южан не называют дикарями? Их развитие ниже нашего.

- Да. Они живут под палящим солнцем.

- А что, мне нравится.

- Вон, смотрите, какие-то люди идут. Мы должны произвести по-настоящему плохое впечатление на местных игроков.

- Да, мы сюда не забавляться приехали, ке-ке-ке-ке.

Безумные Акулы довольно посмеивались, пока идущие к ним навстречу люди не приблизились. Тогда их плечи сжались, а шеи втянулись. Их глаза рефлекторно старались смотреть куда-нибудь в сторону, лишь бы не на этих людей.

Пустынные воины и 5-ый МЕЧ!

Хлопнув их по плечам, 5-ый МЕЧ произнес:

- Должно быть, у вас была тяжелая дорога.

- Это... Нет, всё в порядке.

Затем 5-ый МЕЧ протянул руку, и Фрактал, подрагивая, пожал её.

Вне моря у них было не особо много боевой мощи. Но были в Королевской Дороге и такие люди, которые боевую мощь попросту игнорировали.

Виид заранее рассказал 5-му МЕЧу о них.

- Они хорошие ребята. Относитесь к ним с заботой.

- С заботой?

- Да, будто они ваши младшие братья.

5-ый МЕЧ вспомнил слова Виида и максимально ласково произнес:

- Тут жарко. Может по бокалу холодного пива?

Его голос прозвучал еще ниже и грубее обычного.

- Нет... Нам нужно как можно быстрее возвращаться.

- Вы отказываетесь?

- Д-да... То-есть, нет.

Безумные Акулы хотели поскорее убраться на свой корабль, но решили согласиться на предложение 5-го МЕЧа выпить пива.

Хайни: - Отказаться мы не можем, так что давайте просто быстро его выпьем и пойдем.

Бардамир: - Да. Выпить пива не займет много времени.

Фрактал: - Это всего лишь бокал пива. Нам не о чем волноваться.

Чтобы сохранить свою гордость, они общались через шепот!

- А что вы ждете? Несите его, - хмуро посмотрев на них, произнес 5-ый МЕЧ.

- Ээ... Мы?

5-ый МЕЧ замешкался. На мгновение задумавшись, его мышцы лица невольно исказились.

В этот самый момент 3 Безумные Акулы Бекинина вспомнили про все свои инстинкты выживания!

- Точно! Пиво!

- Не хотите ли выпить немного с нами?

- Да, у нас оно есть. И мы, конечно же, нальём и вам.

Безумным Акулам чрезвычайно повезло, что их трюм был битком набит бочками с пивом.

- Вау, их местная специализация прямо таки волшебная.

- Вина Моры здесь хорошо продаются. Культура питья тоже отличается.

- Эти фрукты просто божественны. Мы можем есть их днем и ночью. И спасибо за эту одежду, она действительно хорошо защищает от солнечных лучей.

Северные игроки привезли много товаров в пустыню.

Простая одежда, инструменты для приготовления пищи, предметы первой необходимости и конские седла продавались в несколько раз дороже себестоимости.

- Покупка предметов здесь... Хотите взять на север ковры или верблюжьих шкуры?

- Местный алкоголь очень хорош. Думаю, он будет пользоваться спросом, так что цена не имеет значения.

- Технологии производства ножей просто великолепные. Обычные ножи бесполезны, но если они сделаны пустынными ремесленниками, то это очень даже применимые вещи.

Игроки севера продавали свои товары в пустынных городах и покупали новые.

Забив трюмы своих кораблей, они отплыли назад, в Королевство Арпен.

Активная торговля с пустыней означала, что торговцы получали множество заказов.

5-ый МЕЧ провел торговый флот, однако всего два дня спустя прибыл новый.

- Вы снова сюда явились?

- Я? Меня зовут Денежное Дерево. Я из Торговой Компании Манауэ, а цель моего прибытия - организация морской контрабандной торговли.

- Ты что, правда не пойдешь?

- Нет!

- Ты хорошо подумала?

- Я ухожу прямо сейчас.

- Может всё-таки останешься?

- Я ухожу.

- Эх... Что ж, мне так жаль, что ты уходишь.

- Ну... Ладно, тогда я останусь.

Виид уговорил Ирен не уходить.

- Тьфу, её всё-таки уговорили.

- Н-нет...

Остальные её коллеги уже устали от охоты и хотели убежать. Тем не менее, они не могли бросить Ирен.

«Нужно было не соглашаться с самого начала»

«Это кошмар»

«Эх, я боевой раб. И мне никогда от него не уйти»

Ваяние Путешествия.

Виид получил возможность переноситься в любой временной период, так что он мог бы путешествовать не спеша, наслаждаясь культурой развитых городов. Но конечно же он и не думал заниматься подобными вещами!

- Хмм, куда же отправиться?

В голове Виידа начали прокручиваться мысли о туристических путевках, которые продаются в тур-агентствах. Рискованные путевки предлагались по цене ниже, чем даже билет на самолет, а потому их покупали как минимум по три раза за день!

«Путешествия – они такие»

Новый рейд, естественно, должен был удовлетворить самые высокие ожидания.

«Так или иначе, после окончания очередной охоты, я на некоторое время займусь другими делами. Так что я должен высосать максимум из этого захода»

Боевые навыки и скоординированность Пэйла с остальными были превосходными. Вот почему он решил взять их с собой, несмотря на частичную потерю добычи.

«Здесь... Хммм. Я не хотел бы отправляться туда прямо сейчас, но там могут быть действительно хорошие исторические достижения»

Виид изучал историю Версальского Континента и нашел много белых пятен.

В случае с Замком Каллапик, он сумел оценить ориентировочный уровень солдат и рыцарей, поскольку прошел через войну во время основания Империи Пэллос.

Это было трудно, но он был вознагражден за свои страдания.

Тем не менее, сложно было оценить риски в сражении, при котором уничтожалась вся армия или даже область.

«Я хочу попасть в то место, где будет по-настоящему интересный бой. Я не собираюсь скучать»

Если Виид что-то расценивал «трудным», то для кого-то это наверняка были истинные страдания.

Виид весело рассмеялся, словно ученик младших классов, своровавший у своей матери немного карманных денег.

- На этот раз будет совсем немножко.

- А?

- Что?

Глаза его товарищей были переполнены недоверием.

Питон и Приправленный Рак всё ещё подумывали о бегстве, но, по факту, ничего не могли с этим поделать.

«Как мне вернуться к исходному миру?»

«Эм. Высоко... Скоро я могу просто упасть»

Они до сих пор плавали в небе, используя магию левитации.

Замок Каллапик провалился под землю, а на его месте образовалось целое море.

Эти оба игрока были простыми убийцей и воином, так что они не могли просто спуститься вниз и отправиться в свою первоначальную временную зону.

«Мы не сможем уйти, пока он сам не отпустит нас»

«Если бы не было магии левитации, то мы были бы попросту уничтожены и не видели бы всей этой сцены. Нет, он наверное даже не задумывался об этом»

У Рака было совсем немного веры в Виида.

«Это его стиль. Если мы попались – назад дороги нет»

Пэйл всё это и так знал, так что просто молчал. Спорить было бы попросту глупо.

«После того, как я стал компаньоном Виида, мой рост существенно ускорился. Я стал лордом, и стал известен среди игроков. Это было трудно, но не зря»

Он хотел поскорее умереть, волочась за Виидом, но вскоре почувствовал некую странную смесь эмоций.

Сражение против бесконечного числа монстров и поедание вкусной пищи. Это было лучшее, что он когда-либо чувствовал.

«В том, чтобы быть боевым рабом, есть и свои плюсы»

В этот момент Виид облизнул губы и произнес:

– На этот раз всё будет весело. Все устали, так что охота будет недолгой. Как насчет одного дня?

– День?

– Ну, если это просто день...

Члены группы почувствовали некоторое облегчение.

Они прошли через многое, так что могли продержаться еще один день.

Глаза Ирен и Ромуны встретились.

«Неплохо»

«Виид-ним не позволит нам умереть. Еще денек использовать заклинания – это нормально»

Подготовка к следующему пункту назначения была простой.

Мейрон и Питон были даже разочарованы, что охота будет всего однодневной.

«Неплохо бы попасть на большое поле боя. Но я не могу ему предложить отправить нас в какое-то сложное место»

«Это, конечно, трудно, но боевой опыт... Хотя лучше бы немного передохнуть»

После того, как Виид создал портал, они поочередно с комфортом в него попрыгали.

Фьйуууух!

Бам! Дам! Бам! Бум!

Питон появился по другую сторону портала вслед за Виидом. Он думал, что им вновь доведется сражаться против монстров, но земля прямо-таки ходила ходуном.

- Что здесь происходит?

Питон пригнулся и посмотрел вверх.

В небесах летали тысячи дрэйков, извергающих пламя в сторону земли.

- В атаку! В атаку!

- Бравые солдаты Королевства Мапон. Мы все здесь умрем, так что вперед! Вперед!

- Не думайте о своих жизнях. Главное - убейте врагов! Бегом!

- Вперед! Прыгаем!

Весь горизонт был сплошь покрыт мачтами больших парусников, которые подошли прямо к берегу.

На песчаный пляж высаживались рыцари и солдаты, прыгая прямо в море, и подплывая к суше. А их наступление сдерживали другие войска, продавшие свои души демонам, и возглавлявшие монстров.

- Нет, это... Разве здесь не еще хуже, чем в Замке Каллапик?

Дзынь!

- «Жизненный Выбор».

Альянс Трех Государств и Племя Золотого Демона, наконец, встретились в финальной битве.

Во имя своей свободы люди решили дать последний бой и напали на Остров Джексона.

Здесь не осталось ни одного уголка, который не был бы охвачен войной.

Вы должны присоединиться либо к альянсу, либо к племени демонов, а затем сокрушить своих врагов.

Уровень сложности: S.

Награда:

Слава и сокровища.

Ограничения:

Выжить и победить.

- Задание было принято в принудительном порядке.

- Выберите сторону, на которой будете сражаться.

Если Вы выберете сторону племени демонов, то должны будете сражаться против людей.

Демоны преобразят Ваше тело и дадут Вам постоянную Силу, однако при этом Вы потеряете много Славы и Чести. На Вашем теле будут высечены странные татуировки, которые не смогут быть стерты.

Моментальная награда: увеличение физических способностей.

Если Вы выберете сторону альянса, то получите большое количество Веры и Славы.

Они принесут большую пользу тем, кто столкнулся с трудной задачей.

Естественно, если Вы проиграете эту битву – то всё исчезнет.

«Задание S-сложности»

Одно только указание уровня сложности отбивало всяческую необходимость читать дальнейшие пояснения.

Питон подметил пять типов монстров, которые казались ему отнюдь не простыми.

«Они выглядят обычно, но их боевая мощь намного выше»

Монстры относились к типу земляных драконов. Они были 10 метров длиной и обладали жирными телами, словно взятыми у жаб. Чудовища прыгали при помощи своих задних лап и использовали свою силу, чтобы прорываться через ряды рыцарей и солдат.

В то же время летающие дрэйки поливали землю огнем и сжигали воинов.

«Что, черт возьми, это за место?»

Питон не мог убраться отсюда, а потому быстро спрятался за камнем.

– Ку-хак! Наступаем!

– Воины Королевства Келтон, смять демоническое племя!

Рыцари и солдаты бросались сквозь пламя на демонов и монстров.

Питон тоже хотел вступить в бой, но его тело было так велико, что он не мог скрытно передвигаться по полю боя.

«Похоже, что в этой битве участвует более 100,000 воинов...»

Прибавив к этому числу погибших и тех, кто еще не высадился с кораблей, то битву и правда можно было назвать жестокой и масштабной.

От пламени одного из дрэйков лицо Питона обдало жаром.

«Битва на берегу... Хмм. В задании говорилось о необходимости выбора между альянсом из трех королевств и племенем демонов, так что, возможно, это Высадка на Острове Джексона»

Высадка на Острове Джексона!

Примерно за 10 лет до военной эпохи, королевства Мапон, Келтон и Бромба объединились для совместного противодействия Племени Золотого Демона.

Три государства мобилизовали настоящую армаду и высадились на Острове Джексона, в результате чего большинство воинов было убито.

Последствием стало нарушение военного баланса на континенте, что и привело к началу военной эпохи.

– Кхек, мы попали на то самое поле боя? – с тревогой спросил Питон.

– Нет. А даже если да, здесь нечего особо заморачиваться.

Питон не верил, что впереди его ждет простая охота, а потому амбициозно пошел сразу за Виидом. И вот, они оказались на поле боя, где могла переписаться история всего Версальского Континента!

- Ух-хэм. Мне нужно собраться с мыслями.

Он спрятался за камнем и стал ждать, пока не придут остальные. Увидев Сурку, он быстро выбежал из-за своего укрытия.

- Вау, масштабы этой битвы поистине велики. Это похоже на тот раз, когда Империя Хэйвен вторглась на территорию Дворца Земли.

- Судя по заданию, кажется, мы должны выбрать сторону.

- Что делаем? Многие люди получили ранения.

Ромуна, Ирен и Сурка обсуждали происходящее, глядя на поле боя.

У них было довольно много опыта охоты на сотни монстров в подземельях.

Также они путешествовали по Королевству Арпен, зачищая охотничьи угодья, когда понижался общий уровень безопасности.

- А что думает Виид-ним?

Ирен и остальные перевели свои взгляды в сторону Виида.

В группе были игроки 500-го уровня, но все они, проанализировав ситуацию, посчитали, что лучше довериться суждению Виида.

- Всю жизнь приходится стоять в тех или иных длинных очередях.

Виид подсчитывал боевую мощь альянса и демонов.

Человеческие воины прибывали на десантных шхунах, однако, чтобы это предотвратить, демоническое племя вызвало ужасных монстров.

Представители демонов продали свои души, чтобы получить силу. Они познали черную магию и обучились проклятиям.

«Вероятнее всего Виид-ним выберет сторону демонов...»

«Хмм, может всё-таки уточнить у него?»

«Он точно станет на сторону зла. Вне всяческих сомнений»

Виид наблюдал за умирающими солдатами союзников, а затем объявил:

- Присоединяемся к стороне людей.

Сурка, самая любопытная из всех, спросила:

- Почему?

- Прибыл флагманский корабль альянса. Согласно истории, это была великая битва, и все люди были практически уничтожены, но... Мы можем её немного изменить.

- Но если мы выберем сторону людей, то сможем ли победить и выжить?

– Нам нужно поступить именно таким образом. Лучше вести дела с людьми, чем сотрудничать с демонами. За усиление тела они наверняка возьмут свою цену.

– Э-э, понятно.

Группа была убеждена.

Становиться на сторону демонов – обременительный выбор, даже если они получают бонусы к своим способностям.

«Так я смогу вернуть себе немного Чести»

На этот раз Виид не врал. Но была еще одна причина, по которой он должен был стать на сторону людей.

Будучи некромантом, он постоянно терял такие характеристики, как Вера, Достоинство, Честь, Удача и Храбрость.

Если люди будут сражаться с демонами и победят, то в качестве компенсации он сможет получить значительное количество характеристик.

Если он уничтожит демоническое племя, то сможет обеспечить себе кое-какие бонусы и к Вере.

«Нужно поднимать свои достижения»

Виид и остальные начали принимать задание.

– Я вступлю в альянс, чтобы победить племя демонов.

– Я буду помогать альянсу.

– На стороне альянса...

– Вы приняли задание.

Помогите Альянсу из королевств Мапон, Келтон и Бромба одержать верх над Племенем Золотого Демона.

Никто из членов группы не решился пошутить и встать на сторону демонов.

В тот момент, когда все товарищи Виида приняли задание, один из чернокнижников посмотрел в их сторону и резко прокричал:

- Враги! Я чувствую исходящую от них враждебность. Убить их!

Для того, чтобы не дать солдатам высадиться на берег, демоническое племя использовало монстров. Если им удавалось выбраться на берег, то происходили стычки, но сейчас дрэйки получили новую команду.

- Угrrraaaa!

Один из дрэйков начал пикировать прямо на группу Виида и прицельно поливать их огнем.

- Они наступают!

- Ну вот, началось.

Глядя на крылатых тварей, товарищи не на шутку разволновались. Дрэйки были порождением демонического племени, а их тела были экипированы в крепкие синие доспехи.

- Это безумие. Они, кажется, гораздо сильнее, чем обычные дрэйки.

- Эта битва сложнее.

Независимо от того, насколько удивительными в бою были Питон с Приправленным Раком, летающие существа были для них большим бременем.

Несмотря на то, что монстры обладали относительно небольшим 300-ым уровнем, они были трудными противниками для игроков, привыкших сражаться на земле.

Лучники и маги тоже не любили охотиться на этих тварей, так как они слишком быстро летали.

«Но эти экземпляры явно выше 400-го уровня. Думаю, они намного живучее, чем даже виверны из Королевства Арпен»

«Виид-ним что-нибудь придумает»

«Должен ли я бросить в небо рыболовную сеть? Нет, плохая идея. Я должен просто сражаться»

Группа считала, что у Виида есть план.

Даже если это и было сложное поле боя, они не могли себе представить сцену, в которой Виид стоял бы, заложив руки за спину.

- Так... Да.

Виид чувствовал взгляды своих товарищей.

А тем временем тысячи дрэйков собирались напасть на них.

Некроманты, как правило, игнорируют летающих существ и прячутся среди своих союзников.

Превратить человеческие трупы в нежить и постепенно задавить монстров – вполне нормальное для них поведение!

«В этом случае такой путь будет не совсем весел. Кроме того, это сражение является битвой со

временем»

Виид посмотрел на своих коллег.

Они потратили огромное количество времени, будучи его боевыми рабами. Но если бы он не встретил их в Королевстве Розенхайм, то с большой вероятностью они остались бы самыми обычными игроками.

Большинство игроков Королевской Дороги как раз и составляют люди, которые много времени тратят на путешествия и отдых.

Но спутники Вииды попали под его влияние и росли кошмарными темпами.

«Я могу доверять им. Да, я принял решение. Сражение будет идти как надо»

- Призыв Призраков!

Виид использовал заклинание.

Тем временем, дрэйки приближались, окружая их со всех сторон.

Виид взобрался на одного из призраков, а затем пояснил:

- Название этой операции - Сердце.

- Сердце? - переспросил Питон, глядя на летающих тварей. Однако услышав это слово, группа сразу же смекнула, в чем заключается тактика.

«Точно. У племени демонов есть сердце. Это смелый и опасный маневр, но если он удастся...»

«Похоже, он нашел брешь в их обороне. Гениально!»

«Племя демонов - своего рода колдуны»

«Нанести удар в сердце врага на таком поле боя? Вах... Что ж, один раз попробовать можно»

Вся группа рассуждала примерно в одинаковом ключе.

Но затем Виид дал окончательное пояснение.

- Просто делайте так, как велит ваше сердце. Вот и всё, - произнес он и умчался в небо на призраке.

Тело Вииды окутал огонь дрэйков, когда он подлетел к ним ближе.

- Выше.

Призрак Вииды стал набирать высоту.

Поле боя осталось где-то далеко внизу, а перед ним, в широких небесных просторах, порхали дрэйки.

- Ухррааа!

Завидев подлетевшую добычу, глаза бесконечного числа дрэйков жадно засветились.

Как только один из дрэйков открыл пасть, чтобы выдохнуть очередную порцию пламени, призрак Вида стал резко сокращать между ними дистанцию.

- Их много... Прорываемся вперед!

Виид вытащил Меч Лоа и, пройдя сквозь пламя, резанул дрэйка.

- Вы нанесли критический удар!

Правое крыло дрэйка сильно пострадало.

Меч Лоа отключил действие «Защиты Крови» в теле пораженной цели.

Крупный монстр получил тройной урон!

Защита противника была ослаблена. Максимальный запас Здоровья уменьшился на 43,193.

- Уйаааак!

Дрэйк, лишившись своего крыла, упал на землю и умер.

На данный момент Виид находился под воздействием Скульптурного Разрушения, преобразовав все очки Искусства в Силу. Так что даже если дрэйк переживал падение, то его тотчас же добивали солдаты трех королевств.

- Благодаря ведению боя в небе, Ваша Слава увеличилась на 3.

- Вы получили очки опыта.

- Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

Виид и призрак были объаты пламенем.

- Полыхающий огонь!

Мантия Адского Монарха пропитана магией, что значительно повышает Ваше сопротивление к огню.

Вы потеряли 4,381 Здоровья.

Полыхающий огонь будет наносить 438 урона в секунду на протяжении 10 секунд.

Благодаря волшебному огню, Вы восстановили 1,283 маны.

- Активирован эффект экипировки Бэрекена «Сосуд Жизни».

Вы получили 4,291 Здоровья из Сосуда Жизни.

Оставшееся Здоровье в Сосуде: 231,312.

Полный набор экипировки Бэрекена Деморфа обладал превосходной защитой от магии, но выражение лица Виида было кислым.

«Я не могу подбирать все выпадающие трофеи»

Раненный дрэйк не умер и врезался в землю.

Было бы крайне неудобно после каждого подбитого монстра спускаться вниз и подбирать добычу.

Его индекс дискомфорта быстро рос!

Активировав Рёв Льва, Виид выкрикнул:

– Я буду иметь дело с вами столько, сколько вы захотите. Я призываю вас! Подходите!

Громкие слова сотрясли всю площадь высадки, где кипело сражение между людьми и демоническим племенем.

– Вы использовали навык Рёв Льва.

Боевой Дух всех союзников в пределах его действий повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

Ваше Лидерство увеличится на 300% в течение 5 минут.

– Ох, эти люди пришли помочь нам.

– Подкрепление!

Союзные войска, находящиеся в подавленном настроении из-за непрерывных атак со стороны демонов, громко закричали.

– Нельзя допустить, чтобы этот человек помогал нашим врагам.

Демоническое племя дало указания, и на Вииду нацелилось еще больше дрэйков.

Виид был подтверждён в качестве их врага.

Сто дрэйков начали вести по нему со всех сторон прицельный огонь.

Таким образом, сложившаяся ситуация требовала немедленного бегства. Тем не менее, риск летального исхода был существенно уменьшен благодаря Ваянию Мгновения.

– Техника секущего ножа лунного света!

Из меча Вииду протянулся длинный луч света, а затем ударил дрэйков.

– Вы активировали навык Ярость Топора.

При столкновении с противником во фронтальной атаке, наносимый урон увеличится на 189%.

- Вы активировали навык Сверкающий Меч.

В зависимости от Вашей Силы и скорости атаки меча, критический урон увеличится вплоть до 2.5 раз.

Виид использовал навыки, полученные при трансформации Искусства в Силу!

Его меч сеял настоящий хаос среди пятерых дрэйков, круживших рядом.

- Клонировующий Меч!

Избегая атаки одних дрэйков, он отвлекал клонами других.

- Посмотрите! Это тот, кто пришел, чтобы победить племя демонов! Его сила приведет нас к победе! - кричали союзные рыцари.

- В атаку! Сегодня тот день, когда Племя Золотого Демона будет наказано за все свои грехи!

- Уoooooooo!

Увидев буйство Виида, высадившиеся войска ринулись в бой.

- Огненный дым!

Вас окружает горячий воздух.

Мощь огненных атак стремительно растет.

- Ваше тело загорелось!

Вы пострадали более 14 раз подряд от атак дрэйков.

Урон от огня будет суммироваться.

Состояние Виида быстро ухудшалось.

Даже если он блокировал огонь Мечем Лоа, атаки дрэйков в основном были широкодиапазонными, так что его Здоровье быстро снижалось.

Скорость и движения призрачного скакуна не могли идти нога в ногу с дрэйками!

На лице Виида появилась хитрая улыбка.

«Это весело!»

Он не хотел размеренной охоты. Несмотря на то, что он мог оценить силу противника, действуя подобным образом, он не мог выиграть эту битву.

Однако, чем сильнее был враг, тем более живым он себя чувствовал, сражаясь с ним.

Бог Войны.

Так называли Виида в Земле Магии. Он был легендой.

- Скульптор. Нет, сейчас же он некромант. Ну, так или иначе, он хорош, - произнес Питон, глядя на небо.

В основном он охотился в одиночку, но люди из группы Виида были по-настоящему надежными.

- Я буду сражаться!

- А я боюсь высоты... Так что останусь с войсками альянса на земле, - произнесла Сурка, тронутая словами Виида о сердце.

Сурка решила оставаться внизу.

Кошмарные монстры стали казаться куда менее страшными!

Пэйл сразу же оседлал фантомную лошадь, вызванную Виидом.

- Я пойду туда, куда мне подсказывают голова и сердце.

Дрэйки были очень непростыми целями для лучников. Тем не менее, обстреливать врагов с неба было вполне разумным выбором.

- Я пойду с тобой, - произнесла Мейрон, а Зефи тем временем достал удочку.

- Небо. Настоящему рыбаку под силу поймать что угодно. Рыбак везде найдет себе место.

Он был популярен среди мужчин и женщин в Королевской Дороге, так что не мог упасть лицом в грязь.

- Сестричка?

- Бороться с монстрами непосредственно будет трудно. Мы будем только мешать Вииду. Давайте лучше присоединимся к рыцарям.

- Я позабочусь о раненных.

Беллот, Хварен и Ирен решили отправиться к силам альянса.

Принимая во внимание их профессии, это был выбор, который мог увеличить боевую мощь многих подразделений.

- Я сожгу этих монстров.

Ромуна тоже решили сражаться на земле, поскольку дрэйки сами пользовались магией огня.

- Но разве с нами не было еще одного? - смотрела по сторонам Мейрон.

- Эх... Точно. Когда он успел исчезнуть? Приправленный Рак-ним! Приправленный Рак-ним! - прокричала Сурка, но Рака уже здесь не было.

Инстинкт убийцы!

Он скрылся в тени союзников и двинулся в сторону монстров и племени демонов.

«Мне такие битвы по душе», - усмехнулся Питон.

Самая главная причина, по которой прежде он сражался в одиночку, заключалась в том, что раньше у него не было надежных коллег.

Он всегда мог убежать, если монстры были слишком сильны, а если преуспевал в охоте - то получал абсолютно всю добычу. В подобных случаях не было никакой необходимости в жарких дискуссиях относительно охотничьих угодий или заданий. Ему всегда было более комфортно действовать в одиночку.

«Я и так возьму свою долю. Эти люди - хорошие»

Питон считал, что эта группа хорошо организована, но на самом деле все они были обучены Виидом.

- Давайте начинать.

- Отлично. Мы перевернем историю!

- Вах!

Битва на Острове Джексона!

Виида преследовали сотни дрэйков.

– Они стойкие.

Виид хотел пробить брешь в их плотных рядах, но дрэйки изрыгали огонь, который окутывал все небо, словно паутина.

Призрак лошади был медленным и с труном изменял траекторию движения, так что с течением времени дела становились всё хуже.

– Ваше Здоровье уменьшилось!

В Сосуде Жизни осталось менее половины запаса Здоровья!

Здоровье Виида падало, но повода для беспокойства пока ещё не было.

Напряжение было недостаточным!

«Моё Здоровье по-прежнему более 100,000»

Эта цифра уже была большей, чем его максимальный запас Здоровья, как скульптора.

– Из всех скульптур, которые я сделал... Мне нужно что-то, что может поразить их.

Летать в небе над историческим полем боя – это ещё не конечный этап истинной романтики.

Виид вытащил скульптуру.

– Дождь и Морской Прибой.

Абсолютная скульптура!

Это работа скульптора Виида, которого признала даже Богиня Гестия.

Проливной дождь и бушующие волны. Эта скульптура изображает природный пейзаж, при котором лучше не выходить в открытое море.

Художественная ценность: 349.

Поскольку Виид мог выбрать поле боя, куда отправится с помощью Ваяния Путешествия, то мог подготовиться заранее. Однако на этот раз он сознательно не сделал работу Превосходной или Шедевром. Если все союзные войска будут сметены, то наступит настоящий хаос.

- Силы не хватает, но... Эх, не знаю. Ваяние Великого Природного Бедствия!

- Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.

Характеристика Искусства навсегда уменьшилась на 20.

Израсходовано 20,000 Здоровья и Маны.

Все характеристики временно снижены на 15%. Длительность действия штрафа - 3 дня.

Близость к Природе упала.

Ваяние Великого Природного Бедствия может быть использовано лишь один раз в сутки.

Когда произойдет великое бедствие, Ваши Слава или Дурная Слава могут быть увеличены в зависимости от нанесенных повреждений.

Вы можете погибнуть во время бедствия, так что будьте осторожны.

После этого Виид обратился к своим коллегам на канале группы:

Виид: - Как обстоят дела?

Сурка: - Здесь...хлопотно!

Зефи: - Я еще не умер, но эти парни настойчивы!

Его коллеги из всех сил пытались удержаться на своих позициях.

Пэйл и Мейрон попытались подняться на более высокую точку, но вскоре отказались от этой идеи, поскольку сверху было слишком много дрэйков.

Питон и Рак просто пытались убить как можно больше врагов.

Вызванные демоническим племенем монстры имели высокую защиту, а ещё их просто было много. Также чернокнижники использовали различные проклятия, так что продвижение союзных сил нельзя было назвать легким.

Виид: – Это опасное сражение. На самом деле, это битва со временем.

Хварен: – Битва со временем?

Виид: – Она должна закончиться как можно скорее. Поэтому я только что вызвал бедствие. Приготовьтесь.

Пэйл: – Какое бедствие?

Пэйл быстро задал уточняющий вопрос. Всё зависело от того, какой тип катастрофы призвал Виид. Их могло попросту снести природным бедствием, так что, естественно, они нервничали.

Виид: – Эмм... Ничего такого. Просто немного дождя и волн.

Ромуна: – Волны? Хотя это и остров, но мы же всё-таки на земле.

Виид: – Волны нахлынут с моря.

Сурка: – Кхеееек!

Ирен: – И как нам избежать подобной вещи!?

В их головах появился образ огромных десятиметровых волн, сметающих всё на своем пути. Каждый раз, когда Виид использовал этот навык, он становился сильнее. К тому же у него существенно выросла Близость к природе.

Виид: – Бедствие должно быть не очень сильным, поскольку это обычная скульптура.

Пэйл: – Какой степени нам ожидать?

Виид: – Я не знаю. Но если вы не получите удар волнами, то точно будете жить.

Беллот: – Так как нам избежать смерти?

Виид: – Вот об этом теперь вы и должны думать.

В канале группы на несколько секунд повисла тишина. Они хотели разразиться проклятиями, но из их ртов не донеслось ни слова, потому что они были порядочными людьми.

Однако чтобы снять стресс, в уме они ещё как выругались!

Пэйл: – Те, кто находится на земле. Вам нужно сменить местоположение.

Мейрон: – Бегите. Забирайтесь на возвышенности.

Пэйл и Мейрон, сидевшие на призрачных лошадях, полетели к ближайшим коллегам, чтобы вытащить их.

Остальные также бросились искать наиболее безопасное место.

Питон прорубался сквозь монстров в направлении внутренней части острова. Рак тоже пытался проникнуть как можно глубже.

В зависимости от обстоятельств, бедствию требовалось некоторое время, чтобы активироваться.

«Стихийные бедствия, такие как дождь и волны... Это происходит не сразу. Для начала должны собраться дождевые облака, так что я уверен – время еще есть»

Виид экипировал Лук Высших Эльфов и начал обстреливать дрэйков.

– Пронзающие Стрелы!

Его навык Стрельбы из Лука был не очень высок, однако Силы было более чем достаточно. Свистящая стрела наносила как минимум 40,000 урона!

Таким образом дрэйк, летящий за ним, был сбит и мгновенно умер.

Летающие монстры увидели свирепую силу его стрел и начали уворачиваться от них.

– Гье! Гье-гье-гье!

– Он хочет убежать?

– Он никуда не денется, потому что слишком медленный. Всё небо под контролем дрэйков.

Контролировали дрэйков представители демонического племени, стоящие на земле.

– Вы горите.

Каждую секунду Вы теряете 930 единиц Здоровья.

Виид, охваченный пламенем, летел прочь от дрэйков.

По мере того, как летающие существа продолжали преследовать Вииду, наземное сражение в месте высадки склонялось в пользу людей. Тем не менее, в целом ситуация не изменилась.

Демоническое племя продолжало вызывать монстров, а особо крупные особи твердо стояли на

своих позициях и плевались кислотой.

– Не прекращать атаку!

– Рыцари Королевства Мапон, вперед!

Союзные силы проводили совместный штурм позиций монстров.

Мало-помалу, в окружающей среде стали проявляться изменения. С неба пошел дождь.

– Откуда дождь...

– Из-за дождя нам будет тяжелее продвигаться.

– Так или иначе, мы прорвались. Теперь эта зона под нашим контролем! Для того, чтобы искоренить племя демонов, должно высадиться еще больше войск.

Некоторые люди перестали видеть даже то, что происходит у них под носом, а силы альянса увязли в размоченной земле. Впрочем, монстры демонического племени также потеряли свободу передвижения.

Дождь лил такой стеной, что продолжать боевые действия стало попросту невозможно.

Бедствие дождя!

Хоть вреда он и не наносил, но сражаться было абсолютно невозможно.

– Продолжайте двигаться к более высоким местам! А остальным войскам на кораблях быть готовыми к воздействию! – выкрикнул Виид с помощью Рёва Льва.

У альянса была своя система командного состава, состоящая из руководителей подразделений, командиров и рыцарей-лидеров высокого уровня.

– Что это?

– Не знаю.

– Как он смеет командовать армией Королевства Мапон!

Силы альянса не вняли предупреждению Виида, в отличие от его коллег. Они нашли первые попавшиеся безопасные места и укрылись в них.

Пшшшшшшш.

Из-за интенсивного дождя пламя дрэйков перестало быть эффективным, а песчаный грунт, на котором стояли монстры и демоническое племя, быстро просел.

И вот, издалека, со стороны моря в их сторону направлялись высокие волны!

– Капитан! Большие волны!

– Лево руля! Повернуться кормой к волнам!

– Поворачивай! Поворачивай!

- Остерегайтесь столкновения с другими кораблями...

Большие парусники, ожидавшие своей очереди для высадки, качались на высоких волнах.

Ситуация была катастрофической, но опытные капитаны справились с десятиметровыми волнами. Тем не менее, прилив выбил на берег практически все ожидавшие корабли.

- Это... Земля...

- Осторожно!

Капитаны отчаянно маневрировали между рифами, стремясь выжить.

Через всё море прокатились высокие волны.

- Кху-хек?

Один из кораблей наткнулся на пещеру, в которой скрывалась группа членов Племени Золотого Демона.

Они были козырем демонического племени.

В истории упоминалось, что они обладали разрушительной силой, уничтожившей более половины кораблей ещё до того, как союзникам удалось высадиться на берег острова.

Виид знал об этом и предотвратил развитие событий в подобном ключе с помощью своей катастрофы.

- Засада.

- В атаку! В атаку!

Сражение под дождем.

После того, как волны достигли земли, они быстро потеряли свою силу. Однако те, кто попал под них – был быстро выброшен вглубь побережья.

Большие волны заставили солдат альянса сломя голову броситься на монстров.

Люди и монстры перемешались, словно в водовороте.

- Произошло страшное бедствие, при котором много хороших людей пали его жертвами.

Убито 1,391 человек.

49,382 человека получили ранения.

Вы получили титул «Стихийный Убийца».

Дурная Слава увеличилась на 38,295.

К тому времени как бедствие и дождь рассеялись, Виид получил огромное количество очков Дурной Славы.

Сила катастрофы была невысокой, но многие десантные корабли были потоплены, в результате чего возникли многочисленные жертвы.

Тем не менее, союзники получили подкрепление, а дрэйки потеряли своё огненное превосходство. Таким образом, альянс быстро взял под свой контроль всю линию побережья.

- Вы помогли высадиться войскам Королевства Мапон, Королевства Келтон и Королевства Бромба.

Урон от монстров был сведен к минимуму.

Вы достигли стратегической цели!

- Слава увеличилась на 3,000.

- Мудрость увеличилась на 2.

Численность войск союзников практически не уменьшилась по сравнению с битвой в оригинальной истории.

Волны вынесли парусники к берегу Острова Джексона, и бой стал еще более жестоким.

Армия во главе с рыцарями захватила побережье и продвинулась к центру острова.

Дрэйки, которые контролировали небо, из-за размещенных на побережье лучников и магов

уже не могли так легко спускаться вниз и атаковать.

А когда подключилась группа Виида, сражение на Острове Джексона стало ещё более интенсивным.

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

Призыв армии мертвецов!

Из трупов солдат альянса, монстров и представителей демонического племени было создано огромное количество нежити.

- Он дерзнул сделать такую мерзость...

- Создавать нежить из солдат нашего королевства!

- Командир Паллода стал дуллаханом!

- Враждебность с Королевством Мапон увеличилась на 10.

- Враждебность с Королевством Келтон увеличилась на 10.

- Враждебность с Королевством Бромба увеличилась на 10.

- Войска альянса начеку.

Вы можете помогать им в сражении, но они не считают Вас надежным спутником.

Если враждебность продолжит накапливаться, то Вы можете быть атакованы.

Некроманты, которых повсюду ненавидели!

- Кое-какой урон от бедствия, а теперь нежить. Да, думаю результат будет что надо.

Виид не обращал на это внимания, поскольку в будущем он в любом случае их не увидит!

- Уничтожить монстров. Оставьте людей на потом... Нет, просто не деритесь с людьми! - приказал своей нежити Виид.

Его целью были монстры и сами члены демонического племени.

Преимущество некромантов заключалось в том, что они могли не беспокоиться о потерях среди своих союзников.

Нежити было достаточно, чтобы вызвать Ван Хока и командовать ему:

- Ван Хок. Быстро в атаку.

- Понял, Хозяин.

- Торидо, охотиться на демоническое племя.

- Мои когти и зубы посеют хаос, - произнес Лорд Вампиров Торидо и напал на демоническое племя.

Атака нежити предоставила Вииду шанс восполнить утраченное в бою с дрэями Здоровье.

- В атаку!

Виид продолжал тратить ману, вызывая нежить и вверяя её Ван Хоку.

Благодаря Призыву Нежити он получил огромное количество опыта!

Он не использовал Взрыв Труп, однако неоднократно применял заклинание вызова голема.

- Текущее значение Производства Голема увеличилось.

Также он усиливал свою нежить, вооружая её оружием и броней.

И, помимо всего прочего, он оттачивал другие свои навыки.

Правило Тьмы, Аура Смерти и Абсолютная Магическая Защита!

Правило Тьмы обладало кое-какими ограничениями, о которых ему нужно было узнать.

Его применение требовало более высокой Мудрости и Знаний, а Призыв Нежити должен был находиться выше 5-го продвинутого уровня.

В действительности, обучение Правилу Тьмы было одной из основ профессии некроманта.

- Отступление.

Демоническое племя сдало позиции и начало отступать к горным районам острова.

Через несколько часов началась осада последнего храма, построенного в горах.

- Увааа! Уничтожьте их во благо континента!

- Мы победили демонов!

- Мы сражались здесь без малейших сожалений, чтобы позволить нашим детям почувствовать радость мира и простое счастье.

До военной эпохи здешние рыцари были невинными и наивными, как в детских книжках.

- Уф, это наше последнее испытание.

- Очень быстро как для такой масштабной битвы.

- Кхе-кхе. Да уж, следовать за Виидом - отличается от простого наблюдения за ним.

Коллеги Виида также испытали тяжелейшее сражение.

Ирен излечивала раненных и получила множество славы а также +4 к Вере, однако её мана полностью исчерпалась.

Масштабная битва предоставляла отличную возможность для жреца использовать божественную магию в неограниченных количествах.

Хварен и Беллот также подняли своё Очарование и Славу благодаря игре на музыкальных инструментах и танцам.

Зефи, Пэйл и Мейрон сражались до того момента, пока сами не оказывались на краю гибели. К счастью, если ситуация становилась критической, союзные рыцари помогали им отойти в тыл.

- Людям не выжить на этом острове!

- Ритуал не доведен до конца, но мы должны призвать его прямо сейчас.

В финальной битве Племя Золотого Демона вызвало демона Делама.

- Я сожру каждого из вас!

Демон, который становился сильнее, поедая своих врагов!

Делам выглядел как двухметровый варвар с темной кожей.

- Демон.

- Уничтожить демона.

Все союзные войска бросились к Деламу. Тем не менее, когда они приблизились к нему, то их тела застыли.

- Ваша душа поражена злой энергией.

Ваше тело парализовано!

- Гро-гро-гро!

Делам, широко разинув пасть, сожрал нескольких рыцарей.

Чав-чав-чмяк.

- Это плотоядный демон! Не бойтесь его!

- Мы пожертвуем собой!

Рыцари теряли свои силы лишь тогда, когда оказывались в непосредственной близости от Делама. Кроме того, они даже не могли нанести ему хотя бы несколько ударов.

- Демон настолько силен!

- Это невозможно!

Делам менее чем за минуту съел всех близстоящих рыцарей и монстров, благодаря чему вырос до 20-и метров и стал атаковать своих врагов магией.

Ду-ду-ду-дун!

От туловища Делама во все стороны расходились молнии.

Мощная магия ударила по солдатам, которые в панике упали на землю, стараясь зарыться в неё как можно глубже.

А в руках у демона был огромный меч и трезубец, которыми он закидывал себе в пасть рыцарей!

Кулаки Сурки дрогнули.

- Ах... С таким монстром так просто не справиться.

В ближнем бою с таким чудовищем мечника или мастера оружия ждала лишь одна судьба - смерть!

Глаза Виида сузились.

«Убить демона. Вот окончательная цель»

Охота на демона, благодаря которой он восполнит характеристики, потерянные в роли некроманта!

Зефи уставился на Виида.

- Исходя из того, что я видел до сих пор... Ты знал, что он появится?

- Да.

- И как его убить?

- Мой меч пойдет в дело.

Услышав такие уверенные слова, коллеги Виида выпрямили плечи.

Демоны из самых разных книг всегда имели твердую репутацию. Тем не менее, когда их вызывали на Версальский Континент, они могли проявить свою истинную силу, поскольку долго находились в загерметизированном состоянии.

Вииду уже удалось справиться с одним из демонов, Монтусом, так что его с надеждой спросили:

- Виид-ним! Последний раз ты воскресил Родерика. Кого ты собираешься воскресить на этот раз?

- Мм, может Хестигера? - просветлело лицо Ромуны.

Если красавчик Хестигер вновь воскреснет, то сердца всех девушек гарантированно растают. Пустынные воины, с мощными мышцами и острыми ятаганами!

Виид покачал головой.

- Этот парень не сможет снова ожить. Хестигер ушел навсегда.

- Аааа...

- К тому же нецелесообразно использовать Скульптурное Воскрешение для каждой охоты.

Независимо от того, насколько серьезен был демон, этого было недостаточно, чтобы использовать навык, снижающий сразу три уровня и дающий возможность справиться со всего лишь одним монстром класса босс.

У Скульптурного Воскрешения были очень суровые ограничения. Кроме того, не было никаких гарантий, что воскресший человек даже захочет сражаться против демона.

«Я забыл имя самого сильного человека в истории, так что все эти люди погибнут напрасно. Или же справятся с демоном...»

Этот навык предоставлял сложный выбор, поскольку ему необходимо было принять во внимание личность возрожденного человека.

- И какого он уровня? - тяжело спросил Питон.

- Низкоранговый демон Монтус был в районе 600-ых. Этот демон должен относиться к среднему рангу.

- Значит... Он еще сильнее? Разве демоны считаются тяжелыми противниками не только из-за

своего уровня, но и благодаря своим навыкам и характеристикам?

- Он был только что вызван, так что, по идее, должен быть слабым как для демона среднего ранга.

- Значит сражение не будет таким тяжелым, как я думаю?

- Если он восстановит свою силу, поедая людей, то его уровень будет в районе 800-900.

- Монстр 800-го уровня?

- Да. Таким он станет через несколько часов непрерывного питания.

Подобные монстры были настолько сильны, что тяжело было даже представить.

«Мы пришли сюда только для того, чтобы умереть»

Затем Виид рассказал еще о паре фактов своим опустошенным коллегам.

- Подобно тому, как драконы обладают своим уникальным дыханием, у демонов есть особые навыки или характеристики, связанные с их именами.

- Этот демон наверняка делает что-то, связанное с едой.

- Да. Согласно историческим справочникам, если он активирует свой уникальный навык, то сможет проглотить всех существ в радиусе 2-х километров.

- ...

Питон и другие смотрели на Вииду.

- Сможем ли мы выиграть у чего-то подобного? Нет. Тогда не должны ли мы поспешить и начать сражаться с ним, пока он не стал еще сильнее?

- Мы должны подождать. У Делама есть критическая уязвимость. Когда он наестся, то потеряет возможность передвигаться, потому что ему нужно будет переварить пищу. Его защита станет слабее, а мы получим шанс.

- И сколько ему нужно съесть?

- Это не точно, но, возможно, около 10,000.

Когда демон чревоугодия съест около 10,000 воинов и монстров, появится шанс. Группа почувствовала надежду, но Питон задал еще один вопрос.

- Я просто спрашиваю, но... Что нам делать, если мы упустим эту возможность?

- Бежать.

- А?

- Если вы не убежите - вас съедят.

<http://tl.rulate.ru/book/487/62194>