**Ранобэ:** Легендарный лунный скульптор

**Описание:** Книга о виртуальной реальности. Жизнь главного героя Хэна очень, мягко говоря, не ахти. Родители погибли в детстве, оставив его и младшую сестренку на попечение бабушки. Плюс растущий долг и вечно преследующие ростовщики. Хэн очень хочет, чтобы жизнь его Ха Ян (младшая сестра)сложилась по-другому, чтобы она поступила в хороший университет, а бабушка наконец смогла полечиться в больнице. Поэтому еще с раннего возраста он упорно работал, в результате чего сменил множество работ. А единственной отрадой в его жизни была компьютерная игра "Земля Магии". Раскачав до предела персонажа, он продал его за немыслимую сумму и пропорционально полученной сумме погасил долг (3 миллиона). Теперь же, снова оставшись ни с чем, Хэн решает начать играть в довольно известную игру с погружением - Королевскую Дорогу. Конечно, единственной целью было подзаработать, но у судьбы свои планы на его счет.

**Кол-во глав:** 501-752

**Глава 27. Герои Собираются (часть 3)**

Пэйл не собирался отправляться на Равнину Гарнав в день битвы.
"Я хочу пойти, если Виид позовет меня, но не раньше, чем он первый вежливо меня пригласит".
Он слышал новость, о которой судачили все игроки вокруг. Дело было в определенном очень популярном видео, которое было опубликовано в Славе Славы Королевской Дороге.
– Пейл: боевой раб Виида!
Видео представляло собой нарезку кадров всех сражений, где сражался Виид, в которых появлялся Пэйл. Также туда были вставлены видеоролики, которые были сняты в те времена, когда они вдвоем охотились вместе, будучи еще новичками. И это видео собрало ошеломительные 370 миллионов просмотров – это количество в несколько раз превосходило население небольшой страны, и это было возможно благодаря популярности Виида и Королевской Дороги.
- Это видео достаточно хорошо подтверждает, что он официально является боевым рабом Виида. Мы никак не можем это отрицать.
- Не уверен, что его можно назвать рабом. Он больше похож на рабочую пчелку, чем на человека.
- Вы уверены, что он не говорит "мууу", когда разговаривает?
- Кстати, продолжительность этого видео просто ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ. Несмотря на то, что это нарезка, оно идет 19 часов!
- Там есть кусок, в котором бой длиной в целый день изрезан до трехсекундного кадра; всё уже и так сжато, насколько это возможно, но все равно это настоящий марафон.
– 4:29:43. Просто так обидно, когда видишь, когда он под лунным светом наклоняется, чтобы подобрать с земли награбленное добро.
- Я всегда думал, что сила Виида, должно быть, просто какой-то трюк, но это видео доказывает, что я ошибался. Если его простой раб такой мощный, то я не могу даже представить, насколько сильным может быть сам Виид.
- Ты не видел, как он днями вырезал те гигантские скульптуры, раскачиваясь на веревке в воздухе? Мне плохо уже от одного вида этого…
- Я игрок с севера и сторонник Травяной Каши. Люди говорят, что у нас тяжелая жизнь, но мы действительно не можем жаловаться, когда мы видим Виида за работой. Он просто бесконечно фармит.
- Если человек смог возродиться в виде бога после того, как умер, то тогда для него уготовлено место Бога Фарма.
- Я глава брокерской компании, которая работает с игроками-строителями. Пэйл, пожалуйста, свяжитесь со мной. Я хочу предложить вам особую должность. Оплата будет в два раза выше обычной ежедневной платы, гарантировано.
- Меня просто разрывает на части от просмотра этого видео. Я только что осознал, какая счастливая у меня жизнь, когда я просто сижу здесь и жую яблоко…
- Раб старааааааается.
Это видео, о котором идет речь, заставило Пэйла обдумать свои отношения с Виидом.
"Значит, на протяжении всего этого времени он эксплуатировал меня подобным образом? А я не понимал…"
Эксплуатирование не только заключалось в том, что игроку не отдают полученные трофеи и очки опыта, которые они заработали; лишать человека свободы или свободного времени тоже было одним из видов эксплуатации.
Пэйл, боевой раб, медленно начинал осознавать, кем он был на самом деле.
"Я должен снова сражаться не на жизнь, а на смерть, когда я отправлюсь на Равнину Гарнав, чтобы защищать Королевство Арпен. И то, что я иду туда сам, несмотря на то, что Виид не просил меня, именно так и поступил бы раб".
Он был человеком, обладающим своей собственной волей, и он был решительно настроен ответить твердым отказом на любые неразумные просьбы или призывы к охоте.
"С этих пор я буду жить, как человек!"
Пэйл нашептал сообщение своему отцу.
- Как у тебя дела? Тебе что-нибудь нужно?
Его родители, братья и даже кузены – все теперь сильно подсели на Королевскую Дорогу, и Пэйл время от времени отправлял им личные сообщения, когда они иногда в чем-то нуждались или просили его о помощи.
- Зентор: Нет. Не беспокойся о нас, сын. Тебя ждет великая миссия.
- Что?
- Зентор: мы с нетерпением ждем, когда сможем увидеть, как ты ведешь грандиозное сражение на Равнине Гарнав. Твоя мать так гордится тобой. Она рассказала все о тебе своим подругам на встрече, которая проводится каждый месяц.
- … Что, что именно она им сказала?
- Зентор: Ну, что наш сын не кто иной, как сам знаменитый Пэйл!
Пэйл сглотнул. На той встрече собиралось очень много людей, и все соседи были на ней. Теперь, когда все они знают, кто он такой в игре, он не сможет быстренько сбегать в ближайший магазин и не привлечь внимание других людей.
- И как отреагировали те дамы?
- Зентор: Они все, конечно, обзавидовались. В Королевской Дороге нет такого игрока, кто не слышал бы о Пэйле Лучнике, ну, ты знаешь. В Море и Дворце Земли даже есть статуи, которые изображают тебя.
… И эти статуи, подумал Пэйл, были частью проблемы. Статуя изображала, как он вытаскивает лук, стоя как раз рядом с Виидом, что лишний раз показывало, что он был боевым рабом.
- А тебя не задевает, что люди называют твоего сына "боевым рабом"?
- Зентор: Эй, не говори так! Почему, черт побери, я должен злиться? Ты ближайший соратник Виида; это все равно, что правая рука короля в старые времена. Я думаю, что это эквивалент Главного Секретаря президента.
- Не думаю, что в данном случае мое положение можно сравнивать с этой должностью…
- Зентор: Как раз можно. Ты можешь представить, сколько благ наша семья получает благодаря твоему статусу, живя в этом Королевстве Арпен? Понимаешь, твой старший брат – торговец.
- Да, я это знаю.
- Зентор: Поэтому когда он приходит на городскую площадь, чтобы немного поторговать, он вывешивает флаг, который говорит, что он настоящий брат Пэйла, боевого раба, и весь его товар расходится за десять минут, а покупатели все толпятся!
Пэйлу было трудно сдерживаться и не начать пылать от унижения.
"Моя честь и достоинство… нет…"
- Зентор: Я собирался оставить это при себе, но позволь сказать тебе кое-что еще: Виид настолько хорош, что он заплатил и за твое обучение в университете.
- Что? ЭТО что еще значит?
- Зентор: Ты знаешь, господин Виид и эта божественная девушка из Травяной Каши приходили в наш ресторан несколько месяцев назад.
- Серьезно?
Родители Пэйла были учителями, но уже вышли на пенсию, и теперь они управляли небольшим ресторанчиком, который продавал комкук (суп на говяжьей кости). Так как обычно они поддерживали хорошие отношения с местными жителями, и к ним заходило довольно много чиновников, дела в ресторане шли довольно хорошо.
- Зентор: Они пришли и съели по чашке супа, и после этого наш ресторан показали по телевизору, и с тех пор у нас толпы посетителей. Ты знал, что у нас теперь может быть по 150 заказов за один вечер?
- Нет… Я не знал…
Пэйл понял, что не было никакой надежды выпутаться из той гигантской сети, которую расставил Виид.
Свобода воли? Но зачем она нужна ему, если он уже был преданным и верным пленником Виида?
Затем его осенила мысль, от которой по спине пробежали мурашки.
- Кстати, папа, Виид заплатил за еду, которую он заказал?
- Зентор: После того, как он съел суп, он даже заказал еще одну порцию нарезку из вареной говядины с собой, сказав, что ему понравилась еда и он будет рекомендовать людям наш ресторан. О, и он добавил, что теперь нам не нужно беспокоиться за твое будущее.
- Так он заплатил?
- Да, конечно, я не собирался принимать плату, но он настоял на том, чтобы заплатиь нам за еду, практически засунул деньги мне в руки, когда уходил.
Пэйл почувствовал, что снова покраснел, хотя на этот раз это было потому, что ему было за себя стыдно. Даже после такого количества времени, которое он провел с Виидом, он на мгновение засомневался в нем.
"Я забыл… он не такой парень".
Виид, может быть, и был скрягой, но он никогда не будет жульничать в ресторане. Было легко представить, как он плохо обращается с другими людьми, но Виид всегда относился с большим уважением к нуждающимся людям.
"Он всегда старается минимизировать расходы на всякие мелочи, но никогда не будет мешкать, если нужно заплатить большую сумму".
В конце концов, он был тем, кто вложил целое состояние в Мору и построил Пухольский Аквапарк. Пэйл думал, что Виид был из тех людей, кто действительно знал, как тратить деньги.
\* \* \*
Мандол направлялся к Равнене Гарнав вместе с игроками, которые погибли, сражаясь в бою за Шелджум.
- Господи. Что за бесполезное сражение это было.
- Я еще могу понять, что я потерял свой уровень, но все те очки за профессиональные навыки… Уххх…
- Я даже потерял свое снаряжение.
Те, кого убили в Шулджуме, недовольно ворчали. Хотя всё было во имя хорошего дела, но они не могли не сожалеть о своем решении после того, как расстались со своими жизнями.
- Надеюсь, мы не пойдем туда снова, просто чтобы умереть?
- Ни в коем случае… Подумай о количестве людей, которые там соберутся. Некоторым даже не выпадет шанса поучаствовать в сражении.
- Хмм… Мне действительно очень любопытно увидеть, как они будут сражаться… но мне и страшно.
- Ну, это только их потеря, если они умрут.
Эти игроки чувствовали определенную горечь, когда думали, что можно вести себя так лицемерно, как им нравилось, и тем не менее не признать их усилий. В Шелджуме они сражались отчаянно, до последнего вздоха, но все, что осталось от того сражения, это сожаления.
Все произошло, когда они прибыли на Равнину Гарнав, непредвиденное событие изменило их отношение.
Уже собралось огромное количество игроков из Культа Травяной Каши; то, что всего лишь день назад было укромной равниной, где не было ничего, кроме травы, теперь превратилось в импровизированную бизнес-зону, организованную торговцами, и там даже был палаточный городок, который был построен для игроков, чтобы они могил поспать. По крайней мере, один миллион людей уже готовились к тому, чтобы есть и играть на Равнине Гарнав.
- Вау. Должен сказать, что Культ Травяной Каши действительно огромен.
- Ага. Только посмотри на этот масштаб. Он невероятен.
Игроки из Шелджума искали место, где бы им остановиться, когда несколько игроков, которые заметили их, закричали:
- Вааааау… Здесь герои!
- Герои?
- Вы не смотрели передачу? Это те самые игроки, которые сражались в Шелджуме. Я несколько раз пересматривал повтор этой передачи.
- Ты прав. Это они!
- Эй, давайте поаплодируем им. Аплодисменты!
Хлоп, хлоп, злоп!
Сначала начали аплодировать всего несколько игроков, но вскоре к ним присоединились и другие игроки, которые все вставали со своих мест. Аплодисменты раскатывались во все стороны, пока, наконец, все на Равнине Гарнав не начали приветствовать их овациями.
- Герои, добро пожаловать!
- Какие храбрые ребята. Вы так хорошо постарались!
- Должно быть, вы очень устали. Все, кто хочет отведать чего-нибудь, пожалуйста, подходите сюда. Мы приготовим всё, что захотите. Деньги? Какие деньги? Для вас всё бесплатно!
- Надо не забыть дать им по кружечке холодного пива; им это просто необходимо после такого тяжелого дня. Я первым принесу вам выпить.
Здесь к игрокам, которые отдали свои жизни в Шелджуме, относились как настоящим героям.
- Чт, что это? Что происходит?
- Они действительно все нас приветствуют?
Игроки, которые только что прибыли на Равнину Гарнав, хромая и находясь в подавленном настроении, не могли скрыть своего недоумения. Одних только оглушительных аплодисментов, которые эхом разносились повсюду, было достаточно, чтобы ошеломить их. Многие игроки даже встали, чтобы поприветствовать их, и с ними раньше ничего подобного не случалось.
Манауэ, который отвечал за приготовления к фестивалю, примчался, тряся как обычно своим огромным животом, как только получил новости об их прибытии.
- Солдаты из Шелджума, я полагаю?
- \*глоток воздуха\* Я – Манауэ!
Игроки из Шелджума удивились, когда увидели, что даже такой известный человек, как Манауэ пришел поприветствовать их. Мандол тоже выглядел достаточно, так как он не ожидал такого приема, даже когда сражался за Виида
- А… Да, это мы.
- Интересно, а у кого-нибудь из вас есть планы на этот вечер.
- Ну… на самом деле нет…
Мандол и другие игроки посмотрели друг на друга. У большинства из них не было никаких дел; все они планировали наслаждаться фестивалем и смотреть, как вокруг кипит жизнь. Некоторые из них пообещали встретиться с друзьями или семьей, которые начали играть на севере, но сказать то, что они были поражены всей той атмосферой, это ничего не сказать.
Манауэ продолжил, а его пухлые щеки раскачивались вверх и вниз, когда он говорил.
- В таком случае не присоединитесь ли вы к нам за ужином? Виид собирается выпотрошить кабана на ужин.
- Сам Виид будет этим заниматься?
- да. Кроме кабана, он сказал, что он организует специальный банкет с различными высококлассными блюдами. Там будут и свежие морепродукты, которые мы срочно получили из Региона Риттен.
- …
У игроков Шелджума просто не было слов. Не только все находящиеся неподалеку игроки на Равнине Гарнав наблюдали за этой трогательной сценой, но она еще транслировалась в прямом эфире.
- Также после пира будет церемония вручения золотых медалей.
- Золотая медаль – это вы о чем?
- Виид вручит каждому из вас золотую медаль, которую он сам вырезал для героев Королевства Арпен. Церемония пройдет на глазах многочисленной публики, конечно.
Все игроки из Шелджума покраснели. Они хотели навсегда стереть из своей жизни тот короткий момент, когда они жалели о том, что умерли. Вместо этого их наполняла большая гордость за то, что они сражались за Королевство Арпен.
- Я… меня еще никогда так не ценили, даже моя семья.
- \*всхлипывание\*. Это первый раз, когда я получаю такой комплимент с тех пор, как я окончил начальную школу.
Десять тысяч игроков, которые когда-то жили в Шелджуме, почувствовали, что они с удовольствием снова расстанутся со своими жизнями ради Королевства Арпен. И это чувство, которое они испытывали, распространилось по всей Равнине Гарнав благодаря телетрансляции и передавалась из уст в уста.
(Продолжение в следующем томе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Ваяние Времени**

– Битва, которая определит судьбу Версальского Континента! 
– Начало великой войны на Равнине Гарнав.
– Королевская Дорога: Увидим ли мы восхождение императора, который объединит весь континент?
– Через 15 дней более миллиарда человек отправятся на войну.
Новости и надвигающейся схватке между Виидом и Гильдией Гермес становились заголовками различных телевизионных передач. По телевизору или кристальным шарам люди наблюдали за впечатляющей картиной: огромное количество и игроков с севера, и игроков с Центрального Континента собирались на Равнине Гарнав.
- Я пришел сразиться с Королевством Арпен. Как только битва начнется, я буду бороться не на жизнь, а на смерть.
- Я, возможно, и простой воробей, \*чирик!\*, но благодаря этим крыльям нет такого места, куда бы я не смог пробраться!
- Люди, у меня миска травяной каши!
Множество игроков давали интервью телеканалам, а на Равнине Гарнав разожгли огромные костры.
- Будет ли Виид действительно сражаться с Бадыреем?
- Это будет масштабное лобовое столкновение, когда все игроки присоединяться… Интересно, выпадет ли им шанс лично встретиться друг с другом?
- Надеюсь, выпадет. Но разве сражение один на один не поставит скульптора в невыигрышное положение?
- Ну, он стал искусным скульптором, и теперь он еще и Некромант, поэтому я думаю, что это не будет для него проблемой.
- Но Некромант не совсем подходящий навык для сражения один на один, разве не так?
- Хмм, и правда.
С самого начала Королевской Дороги Бадырей правил как один из самых могущественных игроков этой игры, и у него было прозвище "Бог войны". С другой стороны, его соперник – это скульптор, прославившийся прохождением многочисленных квестов, пройти которые было подобно чуду, и превративший небольшую и незначительную деревушку Мору в королевство, которое в данный момент занимало господствующее положение на всем Северном Континенте. Очень много игроков с нетерпением ждало грандиозного сражения между двумя культовыми игроками Королевской Дороги.
- Виид победит.
- Да. Как бы ни изменилась ситуация, мы можем доверять Вииду.
- Невозможно? Это то самое слово, которого нет в лексиконе Виида. До сих пор на его пути ему не встретилось ни единого простого задания.
- Он легенда. Легенда!
Число игроков, которые поддерживали Виида, было просто огромным, и не только потому, что они испытывали чувство жалости к относительно более слабому из этих двоих, но еще и потому, что к настоящему моменту у Виида уже было много великих достижений.
Однако Виид, тот, на ком было сосредоточено всеобщее внимание, и от которого много чего ждали, в данный момент разрабатывал страшный и хитрый план с использованием его живых скульптур.
- Я просто не могу сражаться честно и открыто. Знаете, почему люди используют дешевые трюки? Потому что они эффективны!
- Муууу….!
- Гол-гол-гол!
Различные существа-скульптуры, среди которых были Желтоватый и Золотой Человек, восторженно закричали в ответ; лесть – это то преимущество, которому скульптуры уже научились, так как судьба приказала им служить такому сварливому мастеру.
- Не могу отделаться от чувства, что мы встретили не того мастера. Гол-гол.
- Если бы не моя рыцарская честь… я бы ушел и жил бы свободно.
- Неужели так сложно просто сделать мне корону за все ту тяжелую работу, которую я сделал? К тому же мое Ледяное Дыхание теперь уже значительно лучше…
Для сражения на Равнине Гарнав вместе собирались все скульпторы, над которыми когда-то Виид издевался. Все они были той силой, которую нужно было считаться в любой битве, в том числе и Бахаморга, воина железной крови.
- Кууууааарггх!!
- \*Вжииик\*.
Королевская гидра издала мощный рев и затрясла своими тремя змееподобными головами, а Феникс во все стороны рассыпал свои горящие перья, словно пошел снег. Бинрунг, Червь Смерти, Имуги и Огненный Гигант – все они создавали очень впечатляющую картину, простоя находясь там, так как были огромных размеров.
Однако даже глядя на эту великолепную картину легиона существ-скульптур, Виид все еще сомневался в их мощи.
- Конечно, эти ребята сильные, но в одиночку они не смогут сдержать даже один легион армии Гильдии Гермес.
Не то чтобы его существа-скульптуры были ни на что не способны, но мощь Гильдии Гермес была просто огромной. Виид и его живые скульптуры потратили много времени и усилий, улучшая свои навыки и наращивая силу, А Гильдия Гермес располагала всем тем огромным запасом времени, пока господствовала в основных регионах Континента. В то время, когда Виид впервые начал играть в Королевстве Разенхайм, он никогда бы не смог даже представить, что однажды он будет сражаться с той самой Гильдией Гермес.
- В конце концов, они смогли убить самого Бэрекена; я не могу победить в этой войне только с помощью этих существ.
Однако хорошо продуманная уловка могла значительно исправить не самую выгодную ситуацию. В истории среди многочисленных всемирно известных войн было несложно найти случай, когда несколько обманок полностью изменили исход сражения. Каким благоговением проникся Виид, когда читал истории об этих гениальных стратегиях.
"Это просто невероятно мастерство".
Если честно, Виид знал, что он не принадлежал к числу таких выдающихся стратегов, и это служило еще одной причиной, почему ему нужно было приготовить подходящую уловку, чтобы преодолеть многочисленные препятствия.
"Если есть кто-то, кто обладает великим талантом, я просто должен воспользоваться его талантом; так же, как в то раз было с Хестигером".
В своей голове он нарисовал огромную картину, которую он мог воплотить благодаря его навыку Оживления Скульптур – это означало, что он оживит еще одну историческую фигуру.
Виид сказал низким торжественным голосом:
- Мои поданные, слышали ли вы когда-нибудь о том времени, когда все живые скульптуры жили в мире и достатке, а правил ими великий император, который восславил искусство скульптуры?
Золотая Птица, которая до этого дремала, подняла голову, а ее гладкие и блестящие перья сверкнули.
 - Гейхар Фон Арпен!
- Да. Золотая Птица, наверное, помнит. Было время, когда великие живые скульптуры объединили всю эту землю и заслужили уважение всех других видов существ со всего мира.
Император, который объединил Версальский Континент впервые за всю историю: Гейхар Фон Арпен. Довольно удивительно, что он был скульптором, и это великое достижение объединения всего континента стало возможным благодаря совместным силам живых скульптур, которых он создал.
"Просто представив это, я понимаю, что это будет сложной задачей. Как эффективно, должно быть, он заставлял работать своих слуг-скульптур! Тот уровень эксплуатации сложно даже представить".
Легендарный эксплуататор, равного которому едва ли найдешь в исторических книгах; в определенном смысле этот император больше был известен как успешный работорговец.
Виид сделал заявление перед скульптурами, которые собрались вокруг него:
- Я снова создам мир, в котором все живые скульптуры смогут жить как раб…- я имею в виду, жить счастливо и достойно. Ваша задача – найти другие живые скульптуры, которые бродят по всему континенту. Эта война поможет мне превратить мир в место, в котором они смогут наслаждаться жизнью!
Драконы и остальные существа, которые могли летать, воспарили высоко в небо и улетели. Червь Смерти, Огенный Гигант, Цербер, Севилль, Элтин и Герника - все развернулись и тоже ушли, и каждый из них старался показать, насколько он величествен, чтобы продемонстрировать свою мощь монстра-босса, который может покорить весь регион.
- Прощай, мастер. Муууу.
- Желаю тебе удачи. Обещаю привести всех живых скульптур, какие только смогу найти. Гол-гол.
Однако когда Желтоватый, Золотой Человек, Белый Тигр, гигантский крокодил Нил и Дикая Змея собрались уходить, как и все остальные, Виид остановил их.
- Эй, мне нужно, чтобы вы, ребята, остались здесь со мной.
- Пи-пи-пи!
Дикая Змея трусливо зыркнула глазами, и когда все остальные скульптуры ушли, начала жалеть, что была недостаточно быстрой, чтобы убежать до того, как их остановили. Виид использовал навык:
- Ваяние Перемещения Во Времени!
Открылся портал, состоящий из тысячи лучей света. Это была продвинутая техника Ваяния Времени, которая позволяла игроку отправляться в прошлое.
- Вы, ребята, пойдете со мной.
- Это действительно необходимо, мастер?
Желтоватый спросил Виида и посмотрел на него своими невинными глазами.
- Ты не хочешь идти туда? Ну, так как я уважаю твою волю, я дам тебе на выбор два варианта.
- Спасибо, мастер.
- Или ты сначала получишь тумаков и пойдешь, или просто пойдешь без всяких жалоб.
- …
Это было их преступление: они встретили неправильного мастера. Виид провел Золотого Человека и Желтоватого через портал друг за другом. В следующий момент Пэйл, Ирен, Ромуна, Сурка и Зефи прибыли, воспользовавшись навыком Картинной Телепортации Юрин – элита для приключений. Мэйрон не смогла присоединиться к ним, так как она была занята на работе, организовывая трансляции войны между Виидом и Гильдией Гермес.
- Пошлите.
Виид направил его соратников к порталу так, чтобы они могли перед ним. Эта была естественная предосторожности на случай, если кто-то из них воспользуется шансом и сбежит. Чем ближе ты к человеку, тем более бдительным тебе надо быть, чтобы не расслабиться перед ними.
\*\*\*
Пэйл снова повторил свое решение прямо перед тем, как пройти через портал.
"Я боевой раб; у меня нет представления собственного Я!"
Он решил делать ничего, кроме как охотиться на протяжении 15 дней.
"Мне просто нужно относиться к этому проще. Через 15 дней я могу быть свободен. По крайней мере здесь есть какая-то надежда".
Зефи считал всю эту ситуацию достаточно странной.
"Значит, это те, кто будет участвовать в охоте? И даже сестра Виида присоединилась к нам на этот раз".
Он хотел сбежать сразу же, если бы Юрин не было там. Чтобы не быть пойманным Виидом, он даже овладел некоторым навыками ныряния в рамках свой профессии рыбака; Виид не смодет призвать его к охоте, если он будет глубоко под водой.
"Учитывая, что Юрин здесь… то это будет больше квест, чем охота. Тогда это не должно быть слишком сложно, ведь так?"
С другой стороны, даже несмотря на то, что Виид так часто использовал Сурку, она была всё еще наивной и невинной.
"Он сказал, что нас ждет интересное путешествие, что мы увидим и попробуем с различными чудесами…"
В некотором роде только Сурка среди всех них придерживалась более позитивного и лишенного предрассудков мнения о Вииде.
"У него были сухие губы, когда он говорил это. Он не врал!"
Она была уверена, что Виид был честен, по крайней мере, в тот раз.
Ирен доверяла Вииду, ничуть не сомневаясь в нем. Он попросил ее присоединиться к нему в этом приключении, поэтому она охотно последовала за ним: ее навыки потребовались бы, если разгорелась жаркая битва.
Первое, что Виид и его товарищи увидели, когда вышли из портала, был вид, такой величественный, что у них отвисли челюсти.
- Вау…
- Ах…
- Это великолепно!
- …
Прекрасные птицы самых разных цветов парили в чистом голубом небе. В зеленом поле расцвело много цветов, и там были бабочки и пчелы с отметинами, которые они никогда не видели. Дальше на равнине лениво прогуливались другие существа, похожие на азиатских буйволов, лошадей и слонов.
- Муууу.
Желтоватый и другие живые скульптуры, которые прибыли туда до компании Виида, тоже оценили эту обстановку. Такое умиротворение и красота; травоядные лениво паслись на поле, держась недалеко от своих детенышей. Просто созерцание этой картины вызывало улыбку на их лицах и расслабляло их.
Пэйл нерешительно спросил Виида:
- Виид, нам нужно… убить их на этот раз?
Все компаньоны Виида, которые находились здесь, были опытными охотниками, но по ним было видно, чтоони не хотели уничтожать этих существ в этом месте. Виид своим острым зрением сканировал животных.
- Они прячут кое-что очень хорошее. И кости выглядят довольно крепкими… Я бы сказал, что они были бы отличным материалом для кузнечной работы, не говоря уже о резьбе.
\*Тяжелый вздох\*
- Шучу. Пока давайте просто насладимся прекрасным видом какое-то время. Я приготовлю вам что-нибудь поесть.
- Что? Ты даже не облизнул губы, сказав такую ложь…
- Я не лгу.
Виид вынул столовые приборы и разжег огонь. С помощью сковородки он приготовил несколько простых сэндвичей и кимбап. Сурка также собрала немного фруктов и приготовила из них свежевыжатый сое.
- Боже, это выглядит очень вкусно!
Когда Ирен захлопала от удовольствия, любопытные животные начали собираться вокруг них, милые существа, такие как кролики, олени и кенгуру стали, которые не убегали от низ, даже увидев Дикую Змею и крокодила Нила. Желтоватый уже положил глаз на самку буйвола и сидел рядом с ней.
И Пэйлу, и Зефи было страшно.
- Он уже кормит нас так хорошо и так рано в этом путешествии… насколько сурово он будет обходиться с нами в этот раз?
- Думаю, мы все должны взять себя в руки и встретиться со смертью.
Они никогда не видели, чтобы Виид делал что-то для них и не просил ничего взамен. Но даже когда они утвердились в своем решении, они не могли не восхититься пейзажем, окружающим их.
- Атмосфера здесь действительно приятная.
- Я так доволен, словно я только что вошел в рай. И вся моя усталость, которая накапливалась, ушла.
Уютное место для отдыха, глубоко в сердце природы.
В действительности Версальский Континент был тем местом для людей, которые хотели прожить такую жизнь, которую они выбрали. Виид проводил всё свое время в приключениях и охоте; один день он охотился в темницах, потом переходил на другие охотничьи угодья, но это был не единственный правильный стиль жизни. Даже если кто-то решил провести жизнь, строя хижину и наслаждаясь видом спокойного голубого моря, никто бы его не осудил.
- Вот, не торопитесь и насладитесь едой.
- Ладно.
- Хорошо.
Как только они решили броситься в объятия смерти, которая может случить в скором времени, Пэйл и Зефи успокоились. Виид обычно заканчивал есть так быстро, что другим было сложно поспеть за его скоростью поедания пищи, но прямо сейчас он был очень расслаблен, как будто он только что съел чашку лапши и риса на пару.
"Похоже, мы действительно умрем в этом квесте. Возможно, он предложит мне принести себя в жертву".
"Правильно. Какого рода монстра-босса он собирается победить на этот раз? Думаю, можно считать честью возможность присоединиться к нему".
После того, как они поели, они последовали за Виидом пройтись по полю. Вскоре они подошли к ближайшему холму, где их встретил прохладный ветерок. За ним широко раскинулись пространное изумрудное море и коралловые рифы.
- Вааау.
- Это невероятно.
– Вы прибыли в одну из неисследованных земель мира.
– Открытие Рифа Вулхофф!
Это был самый большой коралловый риф Континента, которое покрывает 876 километров от Пролива Рудин до Алкардского Моря. Глубина моря варьируется от трех метров до 80 метров, и оно является домом для 600 видов кораллов и 1 890 видов морских существ. Так как это одна из Девяти Неисследованных Земель Версальского Континента, много искателей приключений давно надеялись отыскать это место.
—————————————————————————————
– Ваше приключение принесло вам 6 940 очков славы.
– Ваш уровень повышен.
– Вы открыли исторический регион. Ваши Знания и Мудрость увеличены на 10 очков как результат необычного события.
– Чудесный пейзаж повысил ваши характеристики Искусства на 8 очков.
– Вы получите дополнительные награды, если сообщите о редких открытиях.
—————————————————————————————
- Ух…
- У нас повышен уровень. Богами…
Все, что они сделали, это просто немного прогулялись под руководством Виида, но то количество славы и очков опыта, которое они заработали, было огромным. Море коралловых рифов, которое можно было увидеть через чистую морскую воду, было таким прекрасным, что сложно было поверить; цвета океана, заворожили их, и они даже не беспокоились о том, чтобы тратить время на проверку всплывающих окон, в которых высвечивались сообщения.
В это мгновение что-то вырвалось из моря.
- Фуууу!
Голубой дельфин прорвался через водную гладь и выпрыгнул, а затем снова исчез.
 (Продолжение в следующей главе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Ваяние времени (часть 2)**

Волшебный вид дельфинов, чье тело меняет цвет при изменении температуры и преломлении солнечного света; Радужные Дельфины очень умны и способны общаться с людьми, и этот вид называют сокровищем среди всех морских существ. Также ходят загадочный слух о том, что если плыть за этим игривым дельфином, можно собрать много черных жемчужин.
– Ваша слава увеличилась на 1308 очков.
– Ваши характеристики удачи повышены на 2 очка.&gt;
-\*Визг\*! Боже мой, это… самое прекрасное место, которое я когда-либо за всю мою жизнь видела!
 У Ирен на глазах даже выступили слезы, потому что ее накрыла волна восхищения.
- Ух… Я даже в самых смелых мечтах не мог вообразить, что такое место существует. Великолепно.
Пэйл тоже начал плакать; что-то в этом место было такое, что заставило их испытать большую радость от жизни.
- Муууу. Я хочу ундарии. [вакамэ, вид съедобных водорослей]
- Я люблю реки. В море тяжело плавать, - пожаловались Желтоватый и крокодил Нил, но это не могло испортить то очарование этим местом, которое испытывали все в этой компании.
- Давайте выпьем по кружечке кофе, пока мы здесь?
- Конечно.
Виид и его товарищи сели в линию на спину Нилу и насладились безмятежным перерывом на кофе. Перед ними расстилалось широкое море, а во рту чувствовалось теплое кофе из Моры. Желтоватый положил передние ноги на хвост Нила, пожевывая пучок травы.
- Что нам делать теперь? – серьезно спросил Пэйл Виида, когда опустошил свою кружку. Он был готов даже рискнуть жизнью, потому что он на собственном опыте слишком хорошо знал, какой уровень опасности присутствует в приключениях Виида.
Виид лениво потянулся.
- Всё, что вы хотите.
- … Прошу прощения?
- Просто отдохните здесь так, как хотите. Можно порыбачить или покупаться в море. Вечером я устрою небольшую вечеринку-барбекю, и если захотите, присоединяйтесь.
- Что, черт побери, ты говоришь?
Глаза Пэйла стали большими от удивления. Сомнение закралось и в души Зефира и Ирен.
"Должно быть, он лжет".
"Когда человек вдруг так резко меняет… что бы это могло быть?"
Виид все еще выглядел очень расслабленным, он продолжил:
- Вам не кажется, что человеку нужно хотя бы раз в жизни взять паузу? Это отпуск, так скажем.
- …
Спутники насторожились, потому что человек, который произнес эти слова, был не кто иной, как Виид, но вскоре они решили принять ситуацию, такой как она есть, и получить удовольствие.
"Хорошо. Если это время повеселиться, то я повеселюсь, даже если позже умру".
"Это место – рай. Я просто буду думать, что я попаду сюда после смерти. Не так уж плохо".
\*\*\*
Сказочный отпуск на огромном коралловом рифе!
Видео, на котором Виид и его спутники наслаждались небольшим перерывом, транслировалось различными телеканалами в прямом эфире в тот же вечер.
- Море выглядит просто роскошным. Это место действительно заслуживает название “рай на земле”.
- Кажется, что только солнечного света и вида моря достаточно, чтобы избавить людей от тревог. Побыть в таком месте даже час само по себе было бы великолепным жизненным опытом…
- О, смотри, Виид только что сорвал с дерева фрукт. Какой он, должно быть, вкусный, особенно когда ешь его в таком чудесном месте!
Сотрудники телерадиокомпаний не могли скрыть своего завистливого восхищения, когда они смотрели прямую трансляцию.
Морские существа не были враждебно настроены по отношению к людям, и они даже близко подходили к путешественникам и вмешивались в их компанию. Пэйл и Зефир купались, катались на спинах дельфинов, а на гигантского крокодила Нила, который пытался справиться с трудностями плавания в море, тоже было по-своему смешно смотреть.
– Просто посмотри на этот пейзаж. Это просто безумие какое-то.
– Вау… Я хочу пойти туда и тоже повеселиться как они.
– Невероятный отпуск, от которого останутся воспоминания на всю жизнь.
– Я хочу отдохнуть в этом месте пару дней.
– Посмотри, как Виид ныряет в море и ловит омара. Он почти размером с человека!
– Просто зажарьте его на огне, и вот вам настоящий деликатес.
Комментарии зрителей, которые были полны зависти и восхищения, публиковались практически в режиме реального времени, но также были и люди, которые задавали вопросы.
– Они действительно могут позволить себе такой праздный отдых, когда приближается такая важная битва, которая, возможно, определит судьбу всего Версальского Континента?
– В любом случае, где находится это место? Я моряк, и я никогда раньше не видел и не слышал о таком месте.
– Ты бы не мог не заметить большой коралловый риф, даже если бы ты плыл на корабле. Это просто бессмыслица какая-то, что такой превосходный пейзаж никто до сих пор не знает.
Множество игроков сказали, что они бы лично с удовольствием посетили это место после того, как они посмотрели видео, на котором отдыхали Виид и его спутники, но никто не говорил, что уже был там раньше. Тогда один игрок опубликовал комментарий.
– Разве это не Шелджум? Берега очень похожи на пляжи берегов Шелджума.
– Ни в коем случае! Я как-то был на Острове Тартан более пяти месяцев, и я знаю, что это не то место.
– Я думаю, это оно. Там вдалеке даже виднеется силуэт острова.
–Я профессор географических наук, и я думаю, что это весьма правдоподобная гипотеза, судя по структуре почвы и видам растений, которые можно видеть на этой земле, а также принимая во внимание количество солнечного света.
– Я торговец и занимаюсь морскими грузоперевозками. В этом ролике видите вон тех золотых черепах, да? Не знаю подробностей об этом виде, но я точно знаю, что в море на севере Шелджума обитает много черепах с золотыми отметинами на панцире.
– Но само море не похоже на то море, так что как это возможно…?
Зрители затеяли серьезное расследование, к которому подключались эксперты из различных сфер жизни, потому что они всегда появлялись, когда бы ни разгорелся жаркий спор между игроками. Учитывая популярность Королевской Дороги и Виида, многие мировые ученые и профессионалы анализировали видео со всех телеканалов, изучая одну десятую секунды за другую. Телерадиокомпании в свою очередь отложили следующие программы ради зрителей, будто бы они тоже получали удовольствие от всей этой ситуации. Среди сотрудников тех компаний была женщина, сотрудница KMC Media, которую звали Но Юн-Хай, и так случилось, что она знала адрес электронной почты Какаоток Ирен, потому что она должна была отправить ей плату за то, что ее показывали в трансляции.
– Ирен, где именно находится то место, где вы сейчас?
Сразу же после этого сообщения, которое она отправила, не подумав достаточно хорошо, она поняла, что, возможно, совершила ошибку, задав такой вопрос, но ответ пришел сразу же.
– Мы на Рифе Вулхофф, который находится на севере Шелджума!
– Да?! Ты уверена, что можешь просто так сказать мне, где находишься?
– Конечно. Виид сказал, что это не секрет.
– Тогда почему он ничего не сказал нам об этом с самого начала…? Когда мы покупали право трансляции, он только сказал, что это будет грандиозное приключение, поэтому мы делали нашу трансляцию, основываясь только на этом…
Когда Виид договаривался с телерадиокомпаниями, он сказал не так много.
- Я отправляюсь в приключение. И я не буду отвечать на какие-либо вопросы. Поэтому вы будете покупать право трансляции или нет?
Он решил, что два неотъемлемых элемента, которые повысят его цену, - это создание тайны вокруг всего этого и отключение от сети.
– Он сказал, что никто не спрашивал его об этом, поэтому он просто не стал ничего рассказывать. Он сказал мне, чтобы я тебе все рассказала вместо него.
– Значит, мы можем пустить эту информацию в эфир?
– Ага, это совершенно не важно.
– Но, вау… почему пейзаж так отличается?
Но Юн-Хай начала ходить, когда писала еще сообщения трясущимися пальцами. Всего лишь через пару минут эта новая информация, которой она обладала, перейдет к сотням миллионов людей через телеканалы.
– Всё потому что мы путешествуем во времени и отправились далеко в прошлое. Риф Вулхофф будет разрушен из-за вторжения монстров, и Виид собирается помешать этому.
– Понятно. Значит, в итоге вы не планировали просто отдохнуть в этом месте.
– Думаю, нет.
– Кажется, масштаб битвы будет действительно огромен?
– Видимо, туда хлынут десятки миллионов монстров.
– Что? Как вы обираетесь остановить их только своими силами? Конечно, я не умаляю ваших способностей, но тем не менее…
Но Юн-Хай ворвалась в студию, в которой в самом разгаре шла прямая трансляция, и вбежала внутрь.
- Эй, это прямой эфир.
- Я знаю. Просто посмотрите на это, быстро!
О Чжу Ван и другие гости были шокированы, когда они прочитали сообщения на телефоне Но Юн-Хай.
- Это сообщения от Ирен!
- Экстренное сообщение; информация относительно их текущего местоположения только что открыта!
Эксперты со всего мира спорили и часами анализировали данные, в то время как ответы на все вопросы, которые у них были, содержались в нескольких текстовых сообщениях.
– Это Империя Арпен — мы отправились назад во времени в тот период, когда был еще жив Гейхар Фон Арпен, который впервые объединил Версальский Континент.
- Империя Арпен, не Королевство?
- Это то имя империи, которое появляется в книгах по истории.
- И легендарная историческая фигура - Гейхар Фон Арпен!
- Вы имеете в виду, что вы вернулись в настоящую Империю Арпен, которая когда-то существовала в истории?
- Ага. Золотая Птица рассказала нам пару историй; согласно этим историям, после того, как Империя Арпен объединила Континент, ворвались морские монстры.
- Понятно. Должно быть, разрушения, которые они нанесли, были просто потрясающими.
- Да. Живые скульптуры смогли помешать им нанести удар по суше, но море было полностью уничтожено.
- Живые скульптуры?
- Зачем в те дни там были живые скульптуры?
Приглашенные звезды в студии были тоже очарованы той правдой, которая постепенно открывалась перед ними, один факт за другим. Камера уже взяла экран телефона Но Юн-Хай крупным планом так, чтобы зрители тоже смогли прочитать сообщения.
- Как живые скульптуры остановили монстров? На самом деле почему они были там с самого начала?
- Живые скульптуры? Виид говорит, что Гейхар фон Арпен на самом деле сам был скульптором.
- Скульптором?
- Император по профессии был скульптором?
- Что важнее, он был реальным человеком или просто мифическим персонажем? Его имя едва ли упоминается в книгах по истории.
- О Гейхаре фон Арпене было много противоположных мнений… Некоторые утверждали, что он был заклинателем монстров или скульптором.
- Если Виид сказал так, думаю, это правда.
Им даже не требовалось второе мнение экспертов и ученых: по вопросам Королевской Дороги слово Виида было законом и истиной, потому что просто не существовало такого игрока, который поучаствовал бы в таком разнообразии приключений, как он.
- Значит, вот почему Виид решил стать скульптором.
- Я знал это. Уже тогда он смог увидеть, что в этой профессии есть что-то особенное.
- Конечно, это было немного странно. Я имею в виду, что сейчас большинство людей узнали о потенциальной мощи скульптора благодаря Вииду, но сначала многие не могли понять его выбор.
- Да, и это чувство испытывали большинство бывших игроков Земли Магии.
- Когда война против монстров, вышедших из моря, разразится, будем сражаться не только мы и Виид. Мы присоединимся к Императору Арпену и многочисленной армии живых скульптур.
- Вааау. Звучит изумительно.
- Да. И Виид еще добавил, что то, что нам нужно сделать, самая важная задача.
- И что же это?
- Он сказал, что прельщение Императора Арпена будет практически так же важно, как и выиграть битву.
- Прельщение? Зачем вам нужна лесть?
- Я сама не знаю зачем. Но он сказал, что будет наша основная стратегия на это приключение…
Когда многочисленные телерадиокомпании запустили прямую трансляцию, зрители были на волоске от того, чтобы поднять бунт. Империя Хэйвен и Королевство Арпен – интерес аудитории к войне, чей исход станет ключом к судьбе Версальского Континента, был действительно очень высок. Большинство игроков планировали быть онлайн в игре в день битвы или смотреть трансляцию, но что-то было не так.
- Думаю, Виид замышляет что-то грандиозное.
- Просто провести хорошее сражение – это не подход Виида. Думаю, он тайно за спиной готовит серьезный удар.
- Гильдия Гермес слишком занята мыслями о сражении и войне, чтобы даже подумать о таком трюке, со своими Стальными Рыцарями и прочим.
- Ну, если честно, мы и не знаем, что именно будет делать Виид.
- Но разве мы не согласны, что он победит в любом случае?
- Конечно!
- Этот тот случай, который действительно заставляет меня думать, что Виид надеется не только на мощь Культа Травяной Каши.
- Культ Травяной Каши просто еще одно творение Виида. Нам нужно посмотреть на факты: у около половины игроков Королевской Дороги такая замечательная жизнь, как у них сейчас она есть, благодаря Вииду.
- Я знаю, да?! Если бы не Виид, мы бы все были рабами.
- Ага, есть хорошая причина, почему люди скандируют "Травяная Каша, Травяная Каша".
Как и полагается, старшие руководители телерадиокомпаний столкнулись с очень срочной проблемой. Им осталось 14 дней до битвы на Равнине Гарнав; после подтверждения права на трансляцию, они готовились и рекламировали грядущие программы на досуге, когда вдруг Виид отправился в приключение. Кроме того, он намекал, что он придумал грандиозный план, который сводил с ума зрителей, потому что заставлял их томиться от ожидания.
В офисном здании всех крупных телерадиокомпаний созывались срочные собрания, на котором присутствовали президент и совет директоров.
- Нам нужно переманить Виида на нашу сторону.
- Согласен. Вопрос заключается в том, какие условия мы должны предоставить ему, чтобы добиться этого?
- Подсунуть ему пустой чек, если нужно. Или мы можем предоставить ему роскошную машину и построить ему особняк, от которого у него отвиснет челюсть. Для нас это шанс воспользоваться тем фактом, что наша компания – это филиал чеболя.
- Я слышал, что он любит владеть землями, поэтому мы могли бы купить ему участок земли.
- Что касается земли, говорят, что он предпочитает застроенные участки, а не участки покрытые лесом. Говорят, что ему особенно нравятся торговые районы.
- А вы не думаете, что такого рода вложение слишком рискованное, когда мы еще не проверили все факты? Лично я как-то волнуюсь…
- Что если Виид сможет завладеть всем Версальским Континентом? К тому времени мы даже не сможем встретиться с ним так просто, даже если мы принесем ему горы денег.
Все телерадиокомпании проводили собрания отдельно, но в конце концов, они пришли к единому выводу: заполучить Виида!
Приближалась война на Равнине Гарнав, и какая бы сторона ни одержала победу в битве и ни обеспечила господство на Версальском Континенте, она будет обладать невероятным влиянием в Королевской Дороге. Все телерадиокомпании готовились к этому времени, но сейчас они не могли остановиться, потому что приключение Виида транслировалось в режиме реального времени.
 (Продолжение в следующей главе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Небольшой отдых (часть 1)**

Небольшой отдых
Всего лишь денек сладкого, словно мед, отдыха!
Юрин, Пэйл, Зефир и остальные участники этой компании искателей приключений решили веселиться всю ночь. Виид разжег гигантский костер размером с пятиэтажное здание.
- Слушайте, с огнем играть веселее всего.
Так как рядом с ними не было никого, кто стал бы читать им лекции о безопасности, они из дров построили башню и пустили пламя вверх по ней. Под светом звезд, сияющим на ночном небе, бездельничали Виид и его спутники: они смотрели, как яростно пылал их костер размером с дом.
- В качестве приманки для твоей удочки лучше использовать вот тех, что пожирнее; здесь много большой рыбы.
Зефир учил Юрин, как рыбачить ночью.
- Остановись и расслабься. Весь смысл рыбалки заключается в том, чтобы наслаждаться этим ожиданием; трепет предвкушения и тишина вокруг тебя.
Закинь удочку, подожди, пока рыба подплывет, и лови ее на крючок. Так как на коралловых рифах жили самые разнообразные морские существа, можно было поймать разные виды рыб. Они были не только вкусными, если их зажарить на костре Виида, но и ловить их было отличным способом улучшить навык рыболова и развить еще какие-нибудь характеристики.
- В такой день я бы с удовольствием отправился на рыбалку.
Зефир закрыл глаза и насладился прохладным морским бризом, который дул прямо ему в лицо. В суете повседневной жизни такие отдельные моменты, когда ты можешь просто насладиться умиротворением, так ценны, что нельзя выразить словами.
«Поездка с человеком, который в один прекрасный день может стать моей женой…».
Зефир снова открыл глаза и с улыбкой, появившейся на его красивом лице, посмотрел около себя. Юрин что-то смешала в своем наборе красок и теперь выливала это в море.
- Что ты делаешь?
- Рыбачу.
- Что?
- Понимаешь, это навык приготовления ядов, один из навыков художника.
Юрин вылила всю ядовитую жидкость из набора красок в море. Вскоре вся морская гладь была покрыта мертвой рыбой, которая вяло качалась на волнах.
- Они не совсем умерли, потому что я еще только осваиваю этот навык! Нам нужно поймать их, пока они не очнулись и не сбежали.
- Но романтика, искусство ожидания… вся суть рыбалки…!
- Давай быстрее и пойдем!
Зефиру пришлось закатать штаны до коленей, чтобы собрать рыбу. Это было гораздо эффективнее, чем вылавливать по одной рыбине с помощью удочки.
- Ла-ла-ла… - весело напевала Юрин, пока собирала рыбу.
- Хе-хе-хех!
Ирен, которая очень любила животных, приготовила рыбу на костре и скормила ее Золотому Человеку, Нилу и Белому Тигру.
- Рыба очень вкусная. Гол-гол.
- Дикая рыба самая хорошая.
Золотой Человек посыпал рыбу золотой пылью перед тем, как съесть ее, потому что так ему больше нравилось.
- Так одиноко…
Тем временем Пэйл в одиночестве бродил по морскому побережью. Насколько он мог судить, это была такая же наводящая тоску ночь, как и любая другая. Но когда он оглянулся назад на костер, вокруг которого сидел Виид и его спутники, он увидел еще несколько знакомых, которых не было здесь раньше.
- А…?
Хварен, Беллот, Сээчви, Мейлон, Опытный Краб и Питон… Некоторые из них были старыми друзьями, а остальные просто недавно вместе охотились, и они только что прибыли, чтобы присоединиться к Вииду и остальным. После того, как отдых Виида показали по телевидению, они пожалели, что не пошли с ним, и поэтому они снова воспользовались навыком Ваяния времени, чтобы попасть в это место. Но несмотря на присутствие всех этих людей, глаза Пэйла остановились только на лице Мэйлон.
- Ааа…!
Пэйл кинулся к ней, а из его глаз катились слезы. Мэйлон ждала пока приготовится рыба, и вдруг она оказалась в крепких объятьях Пэйла, который рыдал как ребенок.
Ромуна покачала головой.
- Если кто-то увидит его, то может подумать, что он воссоединился с членом семьи, которого потерял давным-давно.
Сурка тихонько согласилась.
- Знаю. А ведь они вместе завтракали этим утром.
\*\*\*
 - Принесите сюда всё спиртное! У нас нет времени вытаскивать все те ящики, поэтому пока просто оставьте свои повозки здесь.
Манауэ готовился к фестивалю на Равнине Гарнав, а помогали ему торговцы из Северных регионов, которых срочно призвали на помощь. Планировалось провести такой масштабный фестиваль, что нужно было запастись необходимым количеством еды и развлечений для, как минимум, миллиона человек. Различные корпорации сами связывались с Манауэ, как только чуяли запах прибыли.
- Я из «LG Electronics». Наша компания надеется продвинуть такие товары, как холодильники, стиральные машины и телевизоры; можем ли мы как-то это организовать через вас?
Манауэ тихонько вздыхал, поднимая свой огромный живот.
- Ну, мы организуем здесь священный фестиваль, поэтому, естественно, нам нужна помощь из самых разнообразных источников…
- Конечно, мы хотим заплатить вам… ммм, по ставке уличных торговцев?
- Кхе-кхе! Ставка уличных торговцев! Почему? Такая формулировка создает впечатление, что мы вымогаем у компаний деньги. А вы так и думаете?
- О. Мои извинения; я просто оговорился…
- Всё же мы примем небольшое пожертвование.
- …?
Samsung, LG, Hyundai и другие компании из Китая и США… Манауэ собрал много спонсорской помощи с этих компаний в обмен на предоставление палатки, где бы они могли продвигать свои товары. Эти деньги в свою очередь щедро тратились на весь Версальский Континент.
- Нам нужно больше пива, гарнира и еще съедобных фирменных блюд из каждого региона.
- Но… большинство из этих фирменных блюд надо сначала хорошо приготовить.
- Мы наймем любое количество профессиональных шеф-поваров, если необходимо.
- Можем… можем ли мы действительно это сделать?
Итоговая сумма расходов была такой значительной, что даже торговцы из торговой компании Манауэ тревожно подпрыгнули на своих местах; так как им нужно было кормить сто миллионов человек на протяжении, как минимум, нескольких дней, то и затраты были просто астрономические. Помимо части бюджета Королевства Арпен и спонсорской помощи от корпораций, даже какая-то часть благосостояния Манауэ была инвестирована в это особенное событие.
- Это специальная миссия, которую дал нам сам Виид.
- Да! Понятно, сэр!
Так они начали создавать заказы и поручения на досках объявлений всех сайтов торговцев с севера и Центрального Континента Королевской Дороги, что означало, что просто громадное количество продуктов будет собрано в одном месте.
Так как это не было каким-то большим секретом, торговцы судачили об этом большом событии, когда бы ни встретились.
- Фестиваль невиданного масштаба… Я просто в восторге от находчивости и драйва Виида и магазина Манауэ. Провернуть такое мероприятие! Ходит слух, что количество повозок, которые везут еду со всего континента, около десяти миллионов.
- Да, это было бы невозможно провернуть, если бы не влияние и решительность Виида.
- Слушайте, слушайте!
На всех городских площадях всех городов, в том числе и на Центральном Континенте, рассказывались истории о великом фестивали на Равнине Гарнав.
Игрок-торговец, который был снаряжен как новичок, встрял в разговор других игроков.
- Кстати, вы знали, что этот фестиваль – это событие, которое устраивается в честь всех игроков?
- Что?
- Это правда: Виид щедро тратит деньги на игроков Королевства Арпен, которые преодолели много трудностей вместе с ним.
- Но я слышал, что игроки Центрального Континента тоже могут присоединиться?
- Конечно, Виид не выдвигал какие-либо ограничения относительно того, кто может прийти и насладиться праздником. Это будет фестиваль для всех, кто играет в Королевскую Дорогую
- Вот это Виид, которого я знаю!
Виид, тратящий огромные суммы на развлечение простых людей! Эта новость тоже начала распространяться во всех городах и на всех досках объявлений в сети.
– Ура Вииду!
– Война, охота, разрушение… это те слова, которые должны знать все игроки Королевской Дороги. Однако в случае с Королевством Арпен наиболее распространенные и естественные понятия – это веселье, счастье и свобода.
– Кххх. И сам Виид будет беден как церковная мышь, если проиграет приближающуюся битву. Какой человек с потрясающе широким кругозором!
– Думаю, это тот мир, который когда-то Виид хочет построить для всех.
– Я всегда критиковал Культ Травяной Каши, но… думаю, теперь я могу понять, почему так много людей переходит на сторону Виида.
Народ был очень сильно симпатизировал Вииду.
– Вы видели, как все на Равнине Гарнав приветствовали тех игроков, которые умерли в сражении с Императорской армией империи Хэйвен в Шелджуме? Это было так трогательно, что у меня слезы на глазах навернулись.
– Есть ли какое-либо другое чувство, которое может сравниться по силе с тем чувством, которое ты испытываешь, когда твои усилия и страдания признают? Я хотел бы, чтобы мой босс был похож на Виида.
– Подумайте о Море и Пухольском аквапарке. Очевидно, что многочисленные заслуги Виида не ограничиваются только великими приключениями и охотничьими экспедициями. Можно сказать, что значительная доля счастья, которым сегодня наслаждаются игроки Королевской Дороги с севера, это результат тяжелой работы Виида.
– Такое старание невозможно без любви к людям; устроить самый большой фестиваль за всю историю прямо перед войной только ради удовольствия всех, кто придет!
– Вау, фестиваль… Давайте все придем и повеселимся!
Игроки с Северного и Центрального Континентов и даже некоторые из Восточных регионов, в том числе и Королевства Розенхайм, поспешно отправились на Равнину Гарнав. Популярность и репутация Виида, который устраивал это грандиозное событие, были в зените.
- Не ожидал, что вс пойдет так хорошо. Умные уловки Виида действительно могут изменить ход смой Истории!
Даже Манауэ, который уже давно был на Равнине Гарнав, не мог предсказать, что реакция народа будет такой взрывной.
- Отряд Каши из Ядовитых Грибов здесь!
- Добро пожаловать!
Когда бы ни появлялась большая группа посетителей, вновь прибывших на Равнину, по ней раскатывались громкие крики приветствия и аплодисменты. Фестиваль, цель которого заключалась в том, чтобы опустошить карманы всех игроков, собравшихся в этом месте, дико будоражил толпу в любой момент. Так как на Равнине Гарнав было много того, что не было готово на второй день, люди с удовольствием предлагали помощь в приготовлении еды, строительстве сцен и даже установлению палаток.
«Виид сказал, что он будет устраивать такой фестиваль каждый год, если одержит победу в надвигающейся войне. Такого масштаба, что он взбудоражит весь Версальский Континент, не меньше. Вот это будет зрелище».
Наблюдение за тем, как этот фестиваль на Равнине Гарнав будет улучшаться, станет тем событием, которого будут ждать с нетерпением, не говоря уже об астрономической прибыли, которую можно там сделать во время этого события. Накрутка на продаваемое ошеломительное количество еды, в которое они рекой вливали деньги, хватит на то, чтобы обеспечить дальнейшее процветание Королевства Арпен.
Тем временем Манауэ приходилось иметь дело с гигантскими торговыми компаниями и с Центрального Континента, которые все до одного находились под мощным влиянием Гильдии Гермес. Хотя магазин Манауэ тоже мог похвастаться тем, что имеет значительный вес на рынке и продает почти все товары в Королевской Дороге, с точки зрения чистого объема капитала он не мог сравниться с этими большими торговыми компаниями.
- Мы из гильдии пивоваров Региона Бриттен. Мы будем продавать здесь высококачественный алкоголь.
- Каков будет ценовой диапазон?
- От 300 золотых за бутылку.
Манауэ и глава гильдии встретились глазами.
«Этот воришка… он хочет воспользоваться этой возможностью, чтобы разбогатеть».
«\*Вздох\*. Этот взгляд. Должно быть, он уже понял мой план».
Манауэ сказал низким голосом:
- Этот фестиваль для того, чтобы все повеселились. Снизьте цены.
- Прошу прощения? Разве цена на товар не диктуется рынком? Когда есть большой спрос, естественно, тот, кто поставляет желаемый товар, может поднять свои цены.
- Послушайте, мы оба знаем, что на самом деле здесь происходит, поэтому отбросьте свое притворство и перестаньте грабить людей. Вы действительно собираетесь продолжать вести бизнес в таком духе?
- …
- Заработайте на жизнь честно для разнообразия. Серьезно.
- А, ладно.
У Манауэ не было причин уклоняться от предложений этих крупных торговых компаний с Центрального Континента. Насколько состоятельными бы они ни были, работа торговой компании основывается на отношениях с простыми игроками и их тратами. Влияние магазина Манауэ возросло с расширением Моры, пока не распространилось на все северные регионы, и после того, как магазин получил задание провести этот фестиваль, он стал еще более влиятельным, настолько, что теперь он мог влиять на весь мир бизнеса континента. У глав торговых компаний Центрального Континента была только Гильдия Гермес, кому они могли показать свою злость.
- Черт побери! Какого черта Гильдия Гермес делает на этот раз?
- Эти парни ни на что не годны за исключением тех случаев, когда они захватывают для себя кусочки земли. Мы столько денег бросили к их ногам, а теперь что они дали нам взамен?
Одним из заданий Манауэ было распределить участки между торговыми компаниями, на которых они могли работать; если торговцы становились слишком жадными и начинали вести бизнес неподобающим образом, это вполне могло испортить всё веселье фестиваля.
На второй день на Равнине Гарнав запели менестрели и затанцевали танцоры, как только наступил полдень.
- Ла-ла-ла. Ла-ла-ла. Ла-ла-ла-ла…
Когда бы музыкантши ни начинали играть на своих инструментах, костер, который горел с прошлой ночи, качался и плясал. Прекрасные эльфийки легким шагом прошли мимо, что вызвало сильное удивление у окружающей толпы.
- Ваааааау.
- Они такие красивые. Откуда они пришли?
Некоторые смельчаки завязали с ними разговор.
- Можно спросить вас, откуда вы?
- Мы из Клуба альпийских эльфов.
- Ааа. Та знаменитая гильдия…!
Одна из сильнейших гильдий из расы эльфов, эльфы-охотники этой гильдии научились получать эссенцию лесы, когда совершенствовали свои навыки. Они стали храбрыми воинами, которым разрешили охотиться в Драконьих Горах, а видео, на котором запечатлено, как десятки эльфов одновременно бегут в горы, участвуя в турпоходе, было очень популярно среди игроков.
- Вау… а они не члены Гильдии Черного Льва? Если я правильно помню, они впервые участвуют в общественном мероприятии с того момента, как гильдия потеряла свою мощь.
- Это Роам из Гильдии Роам и Хэлден, воин из Гэрэкона.
- Уже так много игроков прибыло!
Несмотря на то, что это был только второй день, лучшие игроки с Центрального Континента начинали появляться на равнине. Война между престижными гильдиями, и завоевание Империи Хэйвен – даже для этих прославленных игроков, которые вели тихий образ жизни, эта решающая битва на Равнине Гарнав звучала слишком интригующе, чтобы пропустить ее.
Пока Манауэ трудился в поте лица, он услышал нашептанное сообщение.
– Виид: Манауэ.
- Да. Виид.
Манауэ ответил тихим голосом, так как существовала вероятность, что любой разговор между не должен никто больше слышать.
– Виид: Надеюсь, всё идет хорошо?
- Мои люди занимаются всеми возможными приготовлениями. Сувениры тоже достаточно хорошо продаются.
– Виид: А какова прибыль?
- Прибыль примерно в 17 раз больше затрат на продукцию, но так как некоторые товары слишком дешевые, были некоторые жалобы.
- Виид: Помни, организовывая это мероприятие, тебе нужно четко всё в уме представлять, словно ты собираешься заработать годовую выручку за эти несколько дней. Выиграем ли мы или проиграем, это такая возможность, которая нам больше никогда не представится до конца наших дней.
- Я буду стараться изо всех сил. Я уже проверил, какие земли мы можем купить на те деньги, которые у нас останутся, когда всё закончится.
- Виид: хахахахахаха.
- Уахахахаха!
Деловые отношения между Манауэ и Виидом были похожи на отношения, которые связывают крокодила и египетского бегунка.
- Виид: Я знаю, ты занят, но есть кое-что еще помимо фестиваля, что тебе нужно приготовить.
- Твое желание для меня закон.
- Виид: Тебе нужно организовать некоторых игроков и сделать много огромных статуй. Так же как мы делали, когда строили пирамиду в Королевстве Розенхайм.
- Статуи?
- Виид: Да, тем они больше по размеру и по количеству, тем лучше. Примерно в пять раз больше Бинронга – нет, может быть, даже в десять.
Мозг Манауэ работал быстро. Всегда была какая-то особая причина, когда Виид высказывал такие просьбы.
- Могу я получить больше подробностей, зачем тебе они нужны? Это поможет мне подготовиться, если я знаю точно, зачем они нужны.
- Виид: Эти статуи присоединятся к нашей битве с Империей Хэйвен.
Дыхание жизни!
Манауэ не мог скрыть своего удивления, когда он понял, что это означало.
- Но так ты снизишь свой уровень. Даже если мы победим в этой битве, не будет ли это слишком большой ценой? Дарование жизни всего лишь сотне скульптур уже будет… и если мы случайно проиграем войну, никак нельзя будет восстановить эту потерю.
Коллеги Виида имели общие представления о плате за использование особых навыков скульптора. В случае с Дыханием Жизни, это был не тот навык, который можно было использовать без каких-либо ограничений, так как он понижал уровень игрока в обмен на создание сильного слуги. Если они потерпят поражение в надвигающемся сражении и потеряют все живые скульптуры, они понесут огромный ущерб, который нельзя возместить.
«Почему Виид предпринимает такой необдуманный ход?».
Даже если те живые скульптуры могут как-то помочь в сражении против империи, в данных обстоятельствах было просто невозможно изменить исход войны с небольшим количеством статуй.
Когда Манауэ собирался отговаривать Виида от его плана, Виид отправил еще один шепоток.
- Виид: Не я буду даровать им жизнь. Есть еще один человек, и сейчас я работаю над тем, чтобы заставить его это сделать.
Манауэ сразу же догадался, кто это может быть.
- Ты же не имеешь в виду… Гейхар фон Арпен?
- Виид: Хахаха. Я должен буду выжать всё из людей, которыми я могу манипулировать.
- Уахаха, в самом деле, всегда есть что-то, чему можно у тебя поучиться, когда дело доходит до уловок.
Гейхар фон Арпен, император! Он был первым человеком в истории, кто объединил Версальский Континент, но Виид был не таким человеком, который будет просто сидеть и восхищаться его впечатляющей заслугой.
«Он собирается эксплуатировать императора по полной…».
Снова использовать его в войне, которая приведет к объединению всего континента еще раз!
Манауэ дорисовал в своей голове большую картину.
«Игроки построят большие статуи на Равнине Гарнав, и взамен император Гейхар дарует им жизнь. Тогда остается вопрос: как Виид вернет его назад… О, конечно, он оживит его с помощью навыка Воскрешения скульптур.
Одним недостатком навыка Воскрешения Скульптур было то, что никак нельзя было помешать оживленному человеку отказаться помогать игроку, который вернул его назад, и оживленная скульптура не могла остаться. Поэтому заставить воскрешенного человека использовать его собственный навык дарования жизни некоторым скульптурам требовало установления очень близких отношений с ним или очень хорошей причины. Чтобы осуществить это, Виид отправился назад во времени, используя навык Ваяния Времени, чтобы склонить на свою сторону императора, пока он был в прошлом. Все эти схемы были тесно друг на друге завязаны, словно часовой механизм, и использовали все особые навыки в тесной координации.
«Высока вероятность того, что это сработает».
Манауэ мог уже представить себе воскрешенного императора Гейхара фон Арпена, который дарует жизнь скульптурам ради Виида; гиганты и другие огромные существа в сотню метров в высоту выстроятся и будут хлестать своим смертоносным дыханием войска Империи Хэйвен.
- Я начну делать столько скульптур, сколько возможно, прямо сейчас. Игроки с севера стекаются в это место; я сделаю тысячи статуй, если нужно, до того, как начнется война.
- Виид: Вот это настрой! Тебе нужно сделать самых разнообразных ужасных монстров, в том числе и тех, которые умеют летать.
- Ты имеешь в виду Склизкого Глиста?
- Виид: Верно. Я еще постараюсь отправить тебе, по крайней мере, грубые наброски, как только у меня еще появятся идеи.
- Я тоже приготовлю какие-нибудь произведения или фразы, которые прославляют достижения Гейхара, чтобы он с большим желанием хотел нам помочь. Я мог бы поискать в исторических книгах в Великой Библиотеке Моры и выяснить, какую еду и напитки он предпочитал, и приготовить и их еще.
- Виид: Это разговор идет словно по маслу.
- Уахахаха!
- Виид: И по оплате труда…
- Мы может просто предоставить им немного травяной каши. Будут толпы людей, которые захотят прийти и как-нибудь помочь.
- Виид: Чудесно! По крайней мере, взбей яйца в каждой чашке; мы не должны оставить кого-либо обделенным.
 (Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Небольшой отдых (часть 2)**

На следующий день на восходе солнца Виид энергично заявил своим спутникам:
- Теперь, когда мы все повеселились, думаю, пора приступать к работе.
- Что, всего один день?
- Да, я имею в виду, что валять дурака – это весело и все-такое минут 10-20, но потом становится скучно. Вы так не думаете?
- …
Пережив столько трудностей и мук, через которые они прошли, участвуя в многочисленных охотничьих экспедициях и квестах, он сейчас говорил, что одного дня отдыха вполне достаточно.
Виид показал на море вдалеке.
- Через неделю огромная армия монстров вторгнется на эти земли с моря.
- Сколько их будет? - спросил Опытный Краб, который присоединился к компании позже вместе с Мэйлоном и остальными. Развив новые характеристики и насладившись пейзажем в таком фантастическом месте, взамен он был вполне согласен поучаствовать в надвигающемся сражении. Ему нравилось сражаться, и особым удовольствием для него было уничтожать монстров вместе с Виидом и его верными соратниками.
- Ну, представьте, что всё это море будет полностью покрыто монстрами.
- … Что?
- Ага. Ничего кроме монстров, куда ни посмотришь, и даже за горизонтом. Вся глубина моря будет занята ими на самом-то деле.
- …
- Раса этих монстров названа Поратт. Просто представьте себе морских змеев – вот это они. Они любят есть мясо, но они будут уничтожать всё на своем пути.
- А каков их уровень?
- Он очень различается. Вот, я принес записи о них из Великой Библиотеки Моры. Этот вид позже вымрет.
- Иллюстрированное наглядное пособие по вымирающим монстрам, написанное пиратами, #391
Поратт
Этот вид монстров обычно обитает в чистых океанах. Они похожи на змей, и они всеядны. Их сила зависит от их размера.
До 50 сантиметров: Обычные. Хороши для приготовления сашими. Полезны для мужской силы, согласно некоторым историям. Пираты дерутся за их мясо.
До 1 метра: Вкусные. Самый вкусное мясо у этих змей в этом возрасте. Вы осушите бутылку рома вместе с каждым куском их мяса.
До 10 метров: Осторожно. Достаточное много пиратов было проглочено заживо, потому что они были слишком жадными и пытались их поймать. Тем не менее, их не сложно поймать гарпуном.
До 30 метров. Ужас. Они могут налететь на корабль и уничтожить его.
До 50 метров: Лучше держаться от них подальше. Всё пиратское судно может пойти ко дну, если что-то пойдет не так.
100 метров и больше: Нужно расправить паруса и бежать, но у них есть крылья, поэтому они догонят вас. Просто смиритесь с тем, что вы мертва и хотя бы оставьте завещание.
Если Поратт живет больше 60 лет, у него вырастают крылья, и он может летать. Таких старых особей называют Эссен-Поратт, и это легендарные морские существа, потому что мало кто из пиратов, кто столкнулся с ними, и выжил.
После того как спутники по очереди прочитали документ, Виид продолжил.
- Большинство монстров, которые придут к этому морю, будут маленькими, но будет также и несколько таких, что больше 100 метров.
Сурка подняла руку и спросила:
- Существует ли вероятность, что в этой записи есть неточности? Старые пиратские слухи часто содержат много ошибок.
- Не думаю, что это тот, случай, в котором мы сможем найти ошибки, потому что и Золотая Птица, и Бахаморг сражались в той битве в то самое время.
Виид слышал эти истории непосредственно от Бахаморга, который когда-то жил в тот период времени, хотя он умер и был воскрешен, и Золотой Птицы, чья продолжительность жизни была невероятно большой. Если бы ему действительно нужно было больше информации о квесте, он мог также получить ее воспользовавшись навыком Воскрешения Скульптур, хотя, конечно, это не тот навык, который можно часто использовать.
Пэйл серьезно спросил Виида:
- Но как мы остановим их только своими силами? Согласно тому, что ты нам объяснил, будет не только большое количество монстров размером минимум 100 метров, но и еще куча маленьких, которые заполонят все море, когда заплывут в него!
- Мы просто должны приложить максимум усилий.
- …
Виид достал карту земель и побережий зоны, находящейся на песчаном пляже.
- Нам не стоит беспокоиться о тех монстрах, что приземляться на сушу. Армия живых скульптур Королевства Арпен прибудет сюда и остановит их.
- Тогда в чем же заключается наша роль?
- Мы должны выиграть время и предотвратить разрушение моря, а также исчезновение этого кораллового риф и морских существ, населяющих его. Поратты уничтожат всё это, если мы не вмешаемся.
Теперь цель была ясна всем присутствующим: план заключался в том, чтобы держать оборону и не убивать всех монстров, которые наводнят океан.
Зефи, черный как туча, тоже задал вопрос:
- Так как долго нам нужно обороняться от них?
- Золотая Птица говорит, что где-то 2-3 часа.
- Тогда… возможно, стоит попробовать.
Все спутники замолчали, обдумывая план Виида.
"По крайней мере есть какой-то шанс, что мы выиграем".
"Всё, что нам надо сделать – это пережить это вторжение… это, может, и сработает, если мы сосредоточимся только на том, что нам надо выиграть время".
Большинство людей, тем не менее, сказали бы, что это невозможно, но те, кто собрался там, думали, что у них были неплохие шансы; частично из-за того, что они были уверены в своих способностях, но еще и потому что они знали, что Виид никогда не рисковал в таких делах, которые были бы смехотворными. В случае именно с этим приключением в отличие от простого сражения они могли воспользоваться особыми навыками скульптора, чтобы обратить сражение в свою пользу. Также это было хорошей возможностью эффективно использовать навыки рыболова, которыми обладал Зефи.
В этот момент Беллот немного нахмурился и пробормотал:
- Подождите секундочку. Думаю, мя упускаем самый легкий и самый очевидный способ остановить этих монстров.
- Что? Ты уверен?
- И что это за способ?
Оказавшись вдруг в центре всеобщего внимания, Беллот уверенно объяснил:
- Мы знаем, что случится, начиная с этого момента, так? Поэтому не можем ли мы просто пойти к Императору Гейхару и сказать ему, что мы знаем, чтобы он мог прийти и остановить этих монстров?
- Хах, а знаешь, ты прав!
Это было вполне убедительное решение – так как компания искателей приключений заранее знала о том, что эти морские монстры организуют вторжение, можно было помешать этому, доверив эту информации. Нужному человеку. Просто изменив ход события в прошлом, они бы могли успешно защитить такое прекрасное море.
"Если мы сможем сохранить этот чудесный пейзаж, это изменит и сам регион, когда мы вернемся в будущее. И это осчастливит многих игроков Королевской Дороги".
"Мне и в голову не могло прийти, что есть… такой совершенно простой способ защитить это море".
Казалось, Беллот нашел самый быстрый и простой способ предотвратить разрушения дикой природы этой зоны. Однако Виид уверенно покачал головой.
- Это будет до смешного неправильный ход.
- Но… почему?
- Потому что весь смысл этого приключения заключается в том, чтобы задобрить императора!
Им нужно было поставить весь этот прекрасный океан на кон, пытаясь остановить толпу монстров, и всё это ради одной единственной цели – подлизаться к человеку.
Так Виид вместе со своими спутниками начал разрабатывать план защиты, сидя на песчаном пляже.
\* \* \*
Их первый план: соорудить ловушки далеко в море. Это было предложение Зефи.
- Давайте приготовим много сетей к шипами и бросим их в море, привязав их к подводным скалам. Наверное, они не задержат их надолго, но в неспокойном море они смогут сделать так, что эти монстры перезапутаются между собой.
- Это хорошая идея. Говорят, что они всеядны, поэтому они могут еще и съесть друг друга.
Они решили работать всю ночь, чтобы сделать как можно больше стальных сетей. Беллот и кое-кто еще удрученно вздохнули, но вынуждены были согласиться.
Второй план заключался в том, чтобы использовать призрачный корабль. Его придумал Пэйл.
- Виид, ты Некромант; не мог бы ты призвать корабль-призрак? Думаю, нежить не помешала бы здесь.
Действительно, ничто не могло сравниться по эффективности в отвлечении морских монстров с флотилией призрачных кораблей.
- Хмм. Это можно сделать, когда я превращусь в лича. Мои навыки значительно улучшились, поэтому надеюсь, я смогу призвать больше кораблей, чем раньше.
Целая эскадра призрачных кораблей могла значительно помочь им в сражении с монстрами. На самом деле, учитывая условия этого квеста, без операции такого масштаба было невозможно задержать толпу Поратт даже ненадолго.
Третий план – наживка. На этот раз даже не было никого определенного, что выступил с этой идеей, потому что это первое, что приходит на ум, когда смотришь на Желтоватого.
- Нам нужно что-то, что бы привлекло их внимание… и думаю, все здесь согласятся, что Желтоватый – это наилучший кандидат на эту роль.
Опытный Краб первым высказал эту идею, и Ромуна, чмокнув губами, сразу же согласилась.
- Эти прожорливые монстры не смогут проплыть мимо Желтоватого.
- Я не говорю, что это неразумный план, но я не уверен, сработает ли он на Пораттах, так как они не наземные существа.
Только Ирен было жалко Желтоватого, и она хотела защитить его, пока Сурка не рассмеялась и сказала:
- Не беспокойся, сестра. Желтоватый попросил меня никому об этом не говорить, так как это был секрет, но на самом деле он умеет дразнить! Это будет отлично отвлекать врагов.
Зефи взглянул на Желтоватого и кивнул.
- Тогда мы сделаем замечательную приманку. Мы можем использовать его в качестве высококачественной приманки для этих монстров.
Четвертый план – защита. Учитывая самый плохой вариант развития событий, при котором защитная операция безжалостно провалится, они решили собрать как можно больше разных кораллов и морских животных, чтобы, когда их подпустят к разрушенному морю после окончания войны, какая-то жизнь могла снова размножаться там.
Пятый план – катастрофа; навык Природного бедствия был просто неотъемлемой частью сражения при данных обстоятельствах. Он хоть и нанесет определенный ущерб коралловому рифу, эффективность этого навыка была такой, что отказ от его использование – это не тот вариант, который они могли себе позволить.
Шестой и последний план – смерть: за исключением Виида вся компания искателей приключений решили рискнуть своей жизнью в этом сражении, так как они не могли смириться с той мыслью, что такой чудесный пляж и океан будут превращены в ничто.
- Даже если мы умрем, нам просто придется выйти оффлайн на денек. Мы все равно сможем присоединиться к битве на равнине Гарнав без особых проблем.
- Это будет позор, если мы потеряем уровень своих навыков, но мы всегда можем снова их развить.
Частично это решение было принято из-за трансляции. Просто будучи спутниками Виида, они улучшили свой профиль до такой степени, что сами могли сниматься в коммерческих видео. В случае с Суркой это была реклама бренда, торгующего кондиционерами; это была реклама про женщину-боксера, которая потела и била грушу в спортзале, и ролик был достаточно хорошо принят аудиторией.
С другой стороны, Ромуна снялась в рекламе мобильного телефона; она была очень счастлива, когда впервые получила предложение от LG, так как в рекламе такого рода обычно снимались очень красивые актрисы или члены популярных девичьих групп, пока…
- Что? Ты хочешь, чтобы я разбила этот телефон?
- Да! Брось его в стену и ударь по нему молотком, и просто разбей его на куски огненным заклинанием, и ЗАТЕМ позвони по нему. Так развивается сюжет этого рекламного ролика.
- Но чего именно вы этим добьетесь?
- Очень зрелищный кадр, очевидно!
- А… как же мой образ в глазах телезрителей?
- Ну, этот ролик создан, основываясь специально на твоем образе.
- …
Это было слишком хорошее предложение, чтобы от него отказываться, поэтому Ромуна в итоге приняла их требование и снялась, в конце концов, в рекламном ролике; режиссер вознес ее на небеса.
- Каждый кадр прекрасен. Какая у тебя осанка, когда ты бросаешь телефон, как ты держишь молоток, даже твой взгляд, когда ты сжигаешь его огненными заклинаниями! Ты не хотела бы полностью посвятить себя актерскому мастерству?
Так как остальные спутники были тоже известными, они все твердо решили добровольно принеси себя в жертву на благо простого народа и для сохранения моря.
\* \* \*
На Равнине Гарнав, где уже полным ходом шел фестиваль, Манауэ начал собирать вокруг себя людей.
- Нам нужно сделать большие скульптуры сейчас, всем.
В глазах прославленных игроков Культа Травяной Каши, которые бросили квесты и охоту, спеша присоединиться к битве, загорелся огонь, когда Манауэ объяснил им, что это была специальная просьба Виида, чтобы завоевать Версальский Континент.
- У нас куча времени. Просто делайте около десяти тысячи в день, и у нас уже будет 130 тысяч!
- Но он сказал, что просто большого количества будет недостаточно. Давайте остановимся на 80 тысячах, но вместо этого сделаем их размером со Статую Богини Фреи.
- Я учился на инженера, и если мы предположим, что около двух тысяч человек будет делать по одной статуе, тогда… Уууу, мне даже не надо прибегать к математике, чтобы понять, что это будет проще простого.
- Думаю, что в будущем это изменит название этого места на Равнину Статуй.
Иногда Культ Травяной Каши сравнивали с толпой орков. Когда бы Виид ни выкрикнул им приказ, они с мощным "Яааааах!!!" неслись и выполняли любое задание, которое им давали, будь то сражение или рутинная работа руками. Некоторые критиковали их поведение как коллектива, говоря, что это глупо, но те, кто действительно принимал участие в подобного рода заданиях, не жаловались. Это было одно из тех интересных развлечений, которые можно было попробовать только в Королевской Дороге, и кроме того, они гордились тем, что ведут Версальский Континент по праведному пути, когда они общались с другими людьми.
После того, как Манауэ получил просьбу Виида, Культ Травяной Каши даже подняла сигнал тревоги.
- Нам нужно сосредоточить все силы, которые у нас есть, на этом проекте.
- Я собирался просто насладиться фестивалем перед тем, как вступить в войну… но кажется, больше это не вариант. Кхм.
- Давайте будем начеку. Мы не знаем, когда нам выпадет еще один шанс присоединиться к такому событию, когда объединят весь Версальский Континент, ведь так?
- Мы, Травяная Каша, постепенно становимся высоко почитаемой группой, не только в Королевской Дороге, но и во всем мире. Давайте окажем ответную услугу и будем вести себя так, чтобы это пошло на пользу статусу нашего культа.
Срочное уведомление было разослано игрокам, которые пили пиво и бездельничали на фестивале.
- Это Сигнал Тревоги Травяной Каши Высочайшего приоритета. Было принято решение построить гигантские статуи на Равнине Гарнав. Членов Культа Травяной Каши просят немедленно присоединиться.
Хотя это был срочный вызов, ему не хватило авторитета, чтобы заставить людей подчиниться ему. Тем не менее, люди, которые растянулись на земле на Равнине Гарнав, тотчас встали.
- Сигнал Тревоги Высочайшего приоритета!
- Это тот, что они объявляют, только когда на кону само существование Культа Травяной Каши!
Люди отложили тарелки с недоеденной едой; мужчины и женщины, которые проводили время вместе, прекратили свои беседы.
- Сигнал Тревоги! Пойдем!
- Каша из Ядовитых грибов, вперед!
Те, что отдыхали, поднялись со своих мест и начали собираться, держа знамя своего отряда. Люди, которые только что прибыли на Равнину Гарнав и собирались насладиться фестивалем, тоже взяли себя в руки.
- Присоединяйся. Давай поработаем! Куда я дел свою лопату?
- Пойдем, быстрее!
Это было великолепное зрелище; 500 тысяч игроков, собравшихся на Равнине Гарнав, спешили выполнить свою часть работы, оставляя за собой столб пыли.
- Что, что это…?
- Вау. Всего лишь секунда, и они все засуетились!
Игроки Центрального Континента остались сидеть на месте, ошарашенные всей ситуацией, которая так быстро произошла.
- Это Лимон из Травяной Каши. Нам нужна ваша помощь прямо сейчас. Пожалуйста, приходите, как можно скорее.
Основные силы Культа Травяной Каши, что спускались с севера – одно единственное сообщение изменило движение всей армии, чьи солдаты любовались достопримечательностями и весело прогуливались, словно это была веселая экскурсия.
- Выдвигаемся!
Игроки высших уровней сразу же помчались вперед, пустившись в бег на высокой скорости. Маги использовали летающие заклинания и направились на юг, поднявшись в небо. Средний уровень основных сил Культа Травяной Каши был не очень высоким, но даже простые игроки не на шутку всполошились.
- Те, кто на лошадях или коровах, идите вперед!
- У кого есть пустая повозка, может взять с собой по десять, нет, двадцать человек.
- Я только что отправил запрос Авиакам. Отряд из 20 тысяч воробьев вылетел, чтобы подвезти нас.
Все повозки, в которых были запряжены лошади или коровы, быстро понеслись по пустынной дороге, а люди сидели даже на крышах повозок или держались за их стенки.
Вся основная сила Культа Травяной Каши помчалась на юг с ужасной скоростью. Их конечным пунктом была Равнина Гарнав.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Изменения на Равнине Гарнав (часть 1)**

Родиум, город художников! 
Это то место, которое обычно было наполнено печалью и отчаянием, потому что его днем и ночью жители оплакивали свой несчастный выбор профессии. Однако и до них дошли новости про то, что на Равнине Гарнав создают гигантские скульптуры.
- Наши навыки могут пригодиться для такого проекта. Наконец, мы сможем привнести в нашу жизнь какой-то смысл.
- Но эти скульптуры… Ты видел чертеж красного дракона, который они выложили на главной странице Культа Травяной Каши? Статуя будет 800 метров в высоту?
- Масштаб просто трудно даже представить.
- Им, наверное, придется вырезать его из какого-нибудь здания, нет, скорее из горы.
- Видимо, они усилят камень сталью… Я прихожу в восторг, просто представляя это.
Масштаб проекта был достаточным, чтобы поразить многих скульпторов, которые привыкли делать скульптуры 1-2 метра высотой. Даже Виид никогда не создавал статую такого огромного размера.
- Они создают их на Равнине Гарнав, поэтому надо сначала принеси туда весь камень и песок из других регионов; а действительно ли можно соорудить такую конструкцию там?
- Вам не нужно беспокоиться о материалах. Около миллиона людей отправлено на сбор всего необходимого материала.
- Также планируется сделать летающую статую. Говорят, что они подвесят скульптуру в воздухе и заставят ее двигаться.
- Что? Как?
- Ну, они говорят, что они что-нибудь придумают…
Это были действительно захватывающие новости для всех скульпторов, которые бездельничали в Родиуме.
- Ух. Почему, черт побери, я решил стать художником?
- Надо было мне послушать друзей. Все остальные охотятся и богатеют, а я просто сижу здесь и трачу свои деньги на краски.
- Эти скульпторы, должно быть, действительно счастливы, что Виид – один из них.
Художники праздно рисовали закорючки на земле, пока с завистью смотрели вслед скульпторам, поспешно отправляющимся на Равнину Гарнав, но вскоре появилась еще одна новость от Культа Травяной Каши.
- Они просят, чтобы и художники собрались на Равнине Гарнав.
- Им и художники нужна? Но я думал, что они только скульптуры делают …
- Ну, очевидно, у них много людей занято в строительстве скульптур; им нужны художники, чтобы сначала они нарисовали диаграммы, а потом по ним скульпторы будут строить статуи.
- Ага, я не подумал об этом!
Так все художники, которые просили милостыню на улицах Родиума, отправились на Равнину Гарнав.
Решающая битва между Королевством Арпен и Империей Хэйвен надвигалась, и Равнина Гарнав – то самое место, где решится судьба Версальского Континента – превращалась в гигантскую конструкцию, подобие которой еще никто никогда не видел.
\* \* \*
Бадырей, наконец, достиг 592 уровня. Его мощь росла с невероятной скоростью, что и оправдывает его прозвище – Праведный Воин.
- Я скоро смогу перейти на 600 уровень.
С тех пор, как впервые открылась дверь в Королевскую Дорогу, он занял там место в качестве игрока с самым высоким уровнем. Он монополизировал многие выгодные квесты и охотничьи угодья, и, исследуя подземелья, которые не были еще открыты другими игроками, часто он и его королевская гвардия жадно получали двойную порцию очков опыта. В результате он мог похвастаться силой, равной которой не существовало, даже среди лучших игроков этой игры, но по мере того, как приближался день сражения, у него все тяжелее получалось унять свою тревогу.
- Я чувствую странную тревогу…
Что-то в мысли о сражении с Виидом странным образом заставляло его напрячься. Он сам знал, что победа не дастся ему так же легко, как он ожидал в сражении на Рудниках Мелбурна.
"То, с какой эффективностью он использует весь свой арсенал навыков, и то, как выигрывает время у своего противника… весьма удивительно. С точки зрения таланта ведения сражения он лучше меня во многих аспектах".
 Большинство сражений, в которых поучаствовал Бадырей, приходилось на охоту на монстров, где он рисковал по минимуму. Даже в тех случаях, когда он охотился на монстра-босса впервые в своей жизни, он не сражался в одиночку, его всегда поддерживала группа из его королевской гвардии или подкрепление. Вместе они согласовывали нападение, чтобы справиться с монстром-боссом или другими более слабыми рабами, и в результате Бадырей был больше знатоком сражений, где нужно было объединиться с другими игроками, чем вести сражение в одиночку.
С другой стороны, Виида, как подсказывало его имя, били и давили во многих его приключениях, и на его долю выпали суровые испытания, поэтому единственной жизнью его сражений было выживание.
"И поэтому я не могу подвести свою гвардию, когда встречусь с ним".
Бадырей привык, что он всегда превосходит своих противников по уровню и боевым навыкам. Даже когда он сражался с другими известными воинами, как например, Роам или Цалис, он мог нападать на своих врагов еще до того, как начиналась сама битва, благодаря его репутации Праведного Воина.
Однако такая тактика вообще не работала против Виида. Именно поэтому после победа на Рудниках Мелбурна Бадырей все равно считал его одним из самых сложных соперников.
"Несомненно, Виид тоже, должно быть, очень хорошо знает, на что я способен, после той битвы".
Даже в разгар жаркой битвы Бадырей утверждался в своем решении, когда бы ни подумал о Вииде. Чтобы компенсировать свои слабые места в способе сражения, он изучил видео, на которых были запечатлены битвы с участием Виида, и освоил технику прицельного огня. Он также сосредоточил силы на совершенствовании искусства владения мечом, а еще научился лучше согласовать свои навыки.
"Может быть, Виид тоже с нетерпением ждет встречи со мной, чтобы выявить самого сильного игрока Королевской Дороги раз и навсегда".
К сожалению, эта его мысль была только заблуждением Бадырей, потому что Виид был слишком занят тем, что зарабатывал себе на жизнь и фармил, чтобы повысить свои профессиональные навыки до максимума во всех своих квестах.
"В надвигающейся битве мне нужно рисковать. Если я каким-то образом проиграю сражение один на один… то Виид заберет себе и прозвище Бога Войны".
И если это случится, для Бадырея это будет еще бОльшая личная травма, чем падение самой Гильдии Гермес.
- Лафэй: Мне нужно переговорить с тобой кое о чем.
Бадырей получил это сообщение, когда сражался на охотничьих угодьях с какими-то перевязанными монстрами по имени Голлапы.
- Что такое?
- Лафэй: Что-то странное происходит в лагере Культа Травяной Каши.
Бадырей уже знал об этом из новостей столько же, сколько и все.
- Я слышал, что они планируют сделать какие-то скульптуры во время фестиваля…
- Лафэй: Я думаю, что это всё связано с конкретным императором по имени Гейхар Фон Арпен.
Импераотор Арпен!
Бадырей не очень хорошо разбирался в квестах или истории, потому что ему нужно было сосредоточиться только на сражениях, в то время как Лафэй и разведка собирали всю важную информацию и предоставляли ему все охотничьи угодья. Тем не менее он многое знал о Вииде и как он образовал Королевство Арпен.
- Ты имеешь в виду Императора Империи Арпен, который когда-то объединил Версальский Континент?
- Лафэй: Да. Среди различных навыков скульптура у него есть один, который может даровать жизнь скульптуре, делая ее живой.
Гильдия Гермес специально изучала тайные навыки скульптора Виида. Скульптура Природных Катастроф, Дыхание жизни, Воскрешение Скульптуры и навык Секущего Клинка. Они не только знали о них, но сейчас они еще и изучали Ваяние Мгновения. Пока они не выяснили подробности о том, что нужно было для того, чтобы использовать этот навык, все исследователи согласились, что это был очень опасный навык, с который сложно справиться; Балырей даже не мог придумать способ, как можно справиться с противником, который может останавливать время. Хотя правдой было то, что он стал необыкновенно сильным как Черный Рыцарь, сила Виида росла так же, как и его собственная.
- Ты говоришь… что они собираются оживить все эти гигантские скульптуры, которые я видел в трансляции, заставят их двигаться?
- Лафэй: Это единственное объяснение, которое приходит мне в голову. Только оно объясняет, зачем они все это делают. Все эти скульптуры атакуют нашу Императорскую Армию.
Мозг Бадырей автоматически начал представлять себе ужасное зрелище; уже сотни тысяч человек работали над проектом по созданию огромных скульптур на Равнине Гарнав, чтобы построить скульптуры нелепого размера. Через 13 дней огромное количество этих гигантских скульптур, при виде которых челюсть с грохотом падает на пол, разойдутся по всей равнине, и мощный легион статуй растопчет и сметет всю Императорскую Армию Империи Хэйвен. Императорские войска стали элитными войсками, пройдя через множество войн, но сражаться против такой армии скульптур будет просто слишком опасно.
Бадырей задумался на секунду, но, в конце концов, он не мог не сказать:
- А разве для нас это сражение не будет безнадежным?
- Лафэй: Кажется, что Виид… разыграл свой лучший козырь, который у него есть в данных обстоятельствах.
Несмотря, что у него прозвище было Праведный Воин, Бадырей не хотел сражаться с такими скульптурами-монстрами.
- Можем ли мы использовать какие-то контрмеры? Не можем ли мы помешать им делать эти скульптуры? Не думаю, что это честно собирать игроков таким образом, чтобы соорудить оружие заранее, перед тем, как начнется война.
- Лафэй: Мы думали о том, чтобы сделать официальное осуждение, но не думаю, что это их остановит.
- …
Так как популярность Гильдии Гермес среди обычных игроков опустилась ниже плинтуса, вряд ли люди будут их слушать, даже если гильдия потребует честной битвы и попросит их остановить строительство.
- Похоже, мы в трудной ситуации.
- Лафэй: Мы зашли слишком далеко, чтобы отменять битву сейчас… Боюсь, единственный вариант, который у нас остался, - это сражаться. Нам нужно задействовать Воздушные Силы, чтобы справиться с этими скульптурами.
- Мы потратим одно из секретных оружий, предназначенных для защиты империи, таким образом?
- Лафэй: Если мы будем сдерживать эти статуи и сражаться еще и с авиаками, у нас нет другого выхода, кроме как использовать Воздушные Силы.
- Это будет запутанное сражение.
- Лафэй: Что бы мы сейчас ни представляли, в реальности всё будет еще в большем масштабе – эту битву запомнят как самую великую битву в истории человечества.
В небе Воздушные Силы, одно из секретных оружий, которое Гильдия Гермес держала в тайне до сих пор, сцепятся с авиаками. На земле армия из десятков миллионов людей столкнется с элитными войсками Империи Хэйвен, завоевателя Центрального Континента.
Лафэй в центре, а вся военная сила и Императорской Армии Империи Хэйвен, и Гильдии Гермес готовились вместе собраться.
Бадырей почувствовал, как закипела кровь в его венах от интереса, когда он представил отдельные моменты войны.
"Я не испытывал таких сильных эмоций, даже когда завоевывал Центральный Континент…Тогда это было только чувство, что я выполнил задание. Но в этот раз я чувствую себя так, словно я действительно наслаждаюсь самой войной".
Многочисленные воины в Гильдии Гермес точили свои мечи в преддверии надвигающейся битвы. Не говоря уже о том, что они потерпели ряд поражений от Виида и игроков с севера, это будет очень значимой попыткой сделать вклад в такую легендарную войну. Гильдия Гермес, наверное, сейчас жаждала битвы, но
"Величайшая битва всего континента… она стоит того времени и усилий, которые я вложил в охоту".
Бадырей медленно начинал расслабляться. Конечно же, соответствовать своему имени и репутации было бременем, но такие великолепные битвы не будут часто происходить в его жизни.
"Погодите-ка. А что если мы проиграем?"
\* \* \*
Виид и его коллеги были заняты приготовлениями к надвигающемуся сражению с морскими монстрами. Они приготовили стальные сети, расставили ловушки и даже изучили рельеф морского дна. Это была цепочка нескончаемых заданий, где нужно было делать что-то руками, и как бы усердно они ни работали, они очень медленно продвигались вперед.
- Нам нужны люди, которые могли бы нам помочь; мы не сможем закончить это всё сами.
Хварен заявил, что им нужно больше рабочих, и отправился в несколько ближайших деревень верхом на Желтоватом.
- Будет вторжение монстров. Пожалуйста, давайте соберем всю нашу мощь и остановим их вместе.
- Мы сделаем это.
Теперь они будут помогать вам с вашей работой четыре часа в день.&gt;
Навык танцора и высокий уровень Обаяния!
Так как среди жителей, расположившихся неподалеку от моря, было много рыбаков, они очень помогли сплести сети.
Тем временем Виид, немного подумав, вынужден был признать, что им нужно преодолеть еще много препятствий, потому что битва будет происходить в открытом море. Удерживать этих монстров даже на 2-3 часа было в любом случае непростой задачей.
- Интересно, должен ли я размножить в море зеленые водоросли…?
Сразиться с монстрами, загрязнив воду! Виид посмотрел на море, серьезно пытаясь оценить количество водорослей, которое нужно размножить, и в каком направлении это сделать, но вскоре сдался.
- Так не смогу защитить морскую рыбу и кораллы.
Таким образом, к большому счастью, он отказался от идеи худшего загрязнения окружающей среды Версальского Континента.
- Мы просто сделаем всё, что в наших силах, и если я еще создам стихийное бедствие… Мы сможем остановить их примерно на два часа, даже если нам придется потерять часть кораллового рифа.
Ему удалось остановить даже Бессмертный Легион, развернув его каким-то образом, поэтому не было причин сомневаться, что он может сделать это снова.
Когда Виид и его спутники работали до поздней ночи, к ним подошел старик с длинной серебряной бородой.
- Что вы здесь делаете, мальчики и девочки?
Привязывая крючки к сети, Зефи помахал рукой старику, словно пытался его прогнать.
- Сэр, скоро сюда ворвутся морские монстры. Уходите и найдите укрытие; здесь небезопасно.
- Он прав. Вам нужно уходить прямо сейчас, -сказала Сурка, поднимаясь со своего места. Так как у нее было доброе сердце, она не хотела видеть, как будут умирать жители этих деревень, даже несмотря на то, что она знала, что эти люди существуют только в древней истории.
- Сюда, я отведу вас в укромное место. Где ваш дом?
- Дом везде, где я.
Услышав это интересное замечание, все члены команды одновременно посмотрели на старика; он выглядел так, словно носил одну и ту же потрепанную одежду, по меньшей мере, лет десять, и на его грязном лице не было и намека на высокое положение.
"Наверное, он бездомный?"
"Знаю, подобные разговоры часто приводят к квесту…"
Ваяние Путешествие обычно было связано с большим количеством квестов, которые, вероятно, были основаны на той мысли, что художественные навыки, такие как скульптура, требовали приобретения различного опыта через большое количества путешествий. Хотя если вы спросите Виида, он скажет, что всё, что он хочет, это просто сидеть на одном месте, пока на него не прольется дождь из денег.
Ирен порылась в своем рюкзаке и предложила пожилому мужчине с бородой небольшой мешочек.
- Вот. Там немного хорошей еды. Извините, что здесь не очень много.
Остальным спутникам было жалко смотреть, как уходят деньги, но они подумали, что ее поступок можно было понять в данной ситуации; конечно, эти несколько золотых монет, которые они отдали бедному местному жителю из прошлого, будет бессмысленной тратой, то человеческое сострадание не всегда работает по законам логике и разума. Тем не менее улыбка, которой они улыбнулись старику, была немного натянутой и холодной.
- Прекрасная леди так добра!
Бородатый дедушка взял у Ирен мешочек и высыпал на ладонь его содержимое.
Бреньк!
Гора золотых монет была такой большой, что казалось, что там было по меньшей мере 200 золотых.
- Добрая леди, у вас будет немного времени? Раз уж судьба свела нас, не могли бы вы пройти со мной в одно тихое местечко, и…
Она проделала такой большой путь в прошлое ради грандиозного квеста, а теперь всё закончилось тем, что местный дедушка клеил ее. Ирен перебирала в голове слова, потому что не знала, как ей ответить, как вдруг вздрогнула от следующих слов старика:
- … И разрешить мне сделать вашу прекрасную скульптуру?
 (Продолжение в следующей главе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Изменения на Равнине Гарнав (часть 2)**

- А?
- Что?
- Подождите, а не может ли быть то, что он только что сказал…?
Было практически невозможно, чтобы компания наткнулась на местного скульптора; среди жителей Версальского Континента были люди с определенными навыками скульптора, но они редко встречались, а также там были магазины, в которых продавались материалы для создания скульптур. Однако этот старик внешне был так расслаблен, что у них невольно возникал вопрос, был ли он просто обычным скульптором.
Ирен, должно быть, подумала о том же, и поэтому она осторожно его спросила:
- Можно спросить, как вас зовут, сэр?
- Ну, это довольно распространенное имя. Меня зовут Герр.
- Понятно.
Виид и остальные его спутники все равно смотрели на него с подозрением, так как его имя было похоже на Гейхар.
"Ну, это не такая уж большая загадка; это можно быстро проверить".
В голове Ирен тоже кружились те же подозрения.
- Конечно. Давайте пойдем и сделаем мою скульптуру.
Искусный скульптор Император Гейхар Фон Арпен!
Если этот старик и правда был им, он сможет создать великолепное произведение искусства тотчас же.
\*\*\*
Скр, скр, скр!
Старик бережными ударами своего меча высекал образ из блока белого мрамора.
Скорость, с которой он орудовал своим ножом, была небольшой, но искателям приключений потребовалось меньше минуты, чтобы полностью удостовериться в том, кто этот старик. Невозможно было ошибиться: невероятная красота его скульптуры мерцала яркими цветами.
"Как он мог сделать скульптуру Ирен такой красивой? Он, наверное, создал совершенного нового человека!"
"Это Император Гейхар".
"Император, который объединил впервые Версальский Континент… и он просто подошел к нам".
"Это пустит план Виида под откос… это значит, что теперь нам не надо выполнять всю эту работу?"
У остальных спутников были разные мысли по поводу встречи с героем из глубокого прошлого, но никто из них не был сильно уж удивлен. Говоря об удивительных вещах, они жили в более невероятной реальности, где Виид, который был никем, когда они встретили его в начале Королевской Дороги, стал таким известным человеком, пройдя через самые разнообразные испытания. Действительно, это было настоящим чудом, что они сами стали известными только благодаря тому, что были рядом с ним, или что они с успехом прошли все испытания и приключения, которые все считали невыполнимыми.
Они перенеслись назад во времени в ту эпоху, когда Император Гейхар был жив, а также они знали, что он был где-то неподалеку, поэтому не было стопроцентной уверенности, что они встретят его вот так.
"Ну, он немного спутал мои планы".
Виид нахмурился, но все равно наблюдал за тем, как Император Гейхар работал над своей скульптурой. Вместо того, чтобы постепенно обтесать форму, подобрав нужные пропорции, Император Гейхар начал высекать скульптуру прямо с головы и спускался вниз к ногам. Он детально прорабатывал одну часть и переходил к следующей, полностью поглощенный своей работой. Самым выдающимся в его навыках скульптора была невероятная экспрессивность, которая создавала впечатление, что скульптура живая, и уже не требовалось больше ничего поправлять.
"Это будет, по крайней мере, хорошее произведение искусства, а возможно даже Шедевр".
Не нужно даже говорить, что он искусного мастера ждали только скульптуру высшей пробы.
"Ничего страшного. Мне нужно будет отказаться от плана, чтобы завоевать его расположение, остановив морских монстров. Теперь, когда всё так обернулось, я, возможно, просто буду ближе к нему".
Виид подошел к Императору Гейхару и встал практически плечом к плечу к нему; он смахнул мраморную стружку на землю и дал императору несколько кистей, чтобы убрать со скульптуры пыль, словно ассистент помогал парикмахеру.
- Мне нужны были вот эти, спасибо. Я использую их с толком.
- Рад был помочь, сэр!
Виид говорил таким голосом, который можно было описать только как льстивый.
Самые разнообразные формы красоты и шарма смешались в скульптуре Императора; она была настолько яркой, что казалось, что она вот-вот оживет и в любую минуту начнет двигаться. Ирен, конечно же, была молодой и такой непорочной девушкой, но ее скульптура была впечатляющим произведением искусства, что как только кто-то увидит ее, он сразу же в нее влюбится.
"И она немного отличается от живого человека".
С точки зрения специалистом в области скульптуры, можно было заметить небольшие изменения. Например, ноги были немного длиннее, и линия подбородка была немного тоньше, чем у самой модели. У императора была замечательная техника: он привносил красоту в скульптуру, даже особо не меняя ее.
- Эта леди действительно очаровательна.
Император Гейхар теперь использовал острый инструмент, чтобы высечь ее волосы. Он потратил много времени и был очень осторожен, когда создавал ее волосы в мельчайших деталях. Когда ты смотрел, как он работает над этим произведением искусства, обливаясь потом, тебе казалось, что ты сам становишься искусным ремесленником.
"Я знал это; император был простым умелым рабочим".
"Вот в чем секрет создания скульптуры – ты вкалываешь, и вкалываешь, и вкалываешь".
"Ух, он слишком уж вспотел…"
Так как спутники Виида видели это уже не первый раз, они решили, что Император Гейхар был просто копией Виида. Они видели видеть, с какой маниакальной страстью и настойчивостью он работал, но душ тоже был важной частью повседневной жизни.
Император Гейхар взглянул на Ирен и спросил:
- Нам нужно как-то назвать это произведение… Вы не против, если я назову его вашим именем?
- Нет, сэр.
- Эта работа… Я просто назову ее "Статуя Красоты" безо всяких лишних красивых слов.
\*Дилинь!\*
Шедевр! "Статуя Красоты" готова!
Скульптор, который прославил искусство создания скульптур на всем Версальском Континенте – Гейхар Фон Арпен, искусный скульптор – создал мраморную статуэтку преданного жреца и наполнил ее своим теплом.
Скорость восстановления жизненной силы, мана и выносливость увеличены на 40%.
Все характеристики увеличены на 52.
Вера и Обаяние будут увеличены на 10 очков.
Профессиональные навыки, которые связаны с богослужением, немного улучшатся.
Известность региона, в котором была сделана скульптура, возрастет на 85 очков; спустя определенный промежуток времени это место превратиться в святую святых.
Даровано Благословение Богини Фреи!
Все стороны вашего текущего статуса были улучшены до показателей выше среднего, и ваше тело пришло в максимально идеальное состояние.
Сила всех преимуществ вашей расы будет удвоена.
Неукротимая Решительность!
Когда паладин будет приближаться к своим соратникам, мощь их божественных навыков будет увеличиваться.
Вы можете блокировать любую атаку темным монстром с помощью своей святой силы.
- Благодарю, что такая прекрасная леди, как вы, позволила мне сделать ее скульптуру.
- Это я должна благодарить вас за то, что вы сделали такую красивую скульптуру.
- О, это большая честь для старого скульптора с самыми обыкновенными навыками. Я буду помнить этот день до конца своей жизни.
Казалось, Император Гейхар не мог быть в еще более прекрасном расположении духа. Он посмотрел на Беллот и Хварен и предложил:
- А вы, дамы, не хотели бы стать моделями для моих следующих работ? Это будет большая честь для старика.
- Конечно.
- С удовольствием.
Обе девушки с радостью приняли его предложение. Популярность, которую они завоевали, участвуя в приключениях Виида, могла превзойти популярность многих современных знаменитостей; видео, на котором было видно, как делали их скульптуры, распространится по всему континенту. На данный момент они все очень хотели, чтобы император сделал их скульптуры, потому что это означало, что их освободят от этого адского занятия – плетения сетей.
Пока Император Гейхар работал над скульптурами Беллот и Хварен, в голове Виида, который молча наблюдал за ними, родилась еще одна хитрость.
\*\*\*
Виид обратился к Зефи и Пэйлу с просьбой.
- Вы не могли бы поймать для меня много рыбы? Мне надо начинать готовить ужин.
- Ну, мы еще не закончили с этими стальными сетями…
- Вам больше не надо об этом беспокоиться.
- Хорошо!
- Мне еще нужна оленина, мясо кабана и птицы. Этим вечером у нас будет пир.
Пока его спутники охотились, Желтоватый и Золотой Человек собирали дикие травы. Вскоре после этого Пэйл и Мэйлон принесли много оленей, зайцев и птиц, которых они смогли отловить, а также кучу вкуснейших морепродуктов, например, белоснежные крабы, креветки и различные виды рыб.
- Я что-нибудь с этим придумаю.
Навык приготовления пищи Виида был на втором продвинутом уровне. Он уже знал, как из любого ингредиента получить яркий вкус, а теперь ему еще и дали продукты первого и второго класса.
Виид с помощью Сурки, которая недавно стала интересоваться кулинарией, начал готовить самые разнообразные деликатесы. Он тушил, жарил, варил и готовил на пару. Вскоре сто самых разнообразных блюд выстроились на пляже в виде огромного шведского стола.
- Немного, но, пожалуйста, угощайтесь.
В глазах императора, у которого был тяжелый день, посвященные вырезанию многочисленных скульптур за один раз, заискрилось удивление.
- Это… великолепные блюда; я могу судить об этом уже по запаху.
Виид впечатляюще ловко подбросил на сковороде корейские блинчики.
С каждым движением его руки в воздух со сковородки поднималось пламя, которое было почти метр в высоту.
- Это просто небольшой трюк, которому я научился на досуге. Это нельзя даже сравнивать с бессмертной ценностью создания скульптур, искусства выражения красоты.
- Рад слышать, что вы цените это искусство.
- Я сам скульптор. Всю свою жизнь я честно проходил весь путь этой профессии.
- Правда? Создание скульптур – это техника, которую очень сложно совершенствовать. Меня удивляют молодые люди вроде вас, которые так прилежно практикуют ее.
Виид забросил тему про скульптуры как ловушку, чтобы поймать императора, и Гейхар заглотил ее как голодный крокодил.
- Если начистоту, я никогда не считал искусство создания скульптур сложным.
- Что? Вы думаете, что создавать скульптуры это легко?
- Нет, но это искусство, которое доставляет мне море удовольствия, когда я им занимаюсь. Каждый день полон счастья, потому что я воплощаю множество прекрасных образов из моей головы и проживаю жизнь художника. Скульптор должен научиться любить всех существ в мире через страсть и упорство, согласны?
За этими словами Виид спрятал весь свой первый год постижения профессии скульптора, когда он постоянно ворчал, что выбрал бесполезную профессию.
- Хорошие слова. Я бы хотел рассказать вам пару историй.
- Я так много хотел бы от вас узнать. Я был бы очень вам признателен, если бы могли научить меня всему с нуля, начиная с того, как правильно держать резец.
Виид сначала положил на тарелку большой кусок креветки и предложил ее императору.
- Мне стыдно предлагать вам такую простую еду, но, пожалуйста, угощайтесь.
Император Гейхар взял тарелку, даже ни на секунду не задумавшись.
И когда остальные спутники Виида наблюдали за этим разговором, их вера в Виида только крепчала.
- Я бы сказал, что Император Гейхар скоро станет еще одним рабом Виида.
- Так определилась его судьба в тот момент, когда он подошел к нам; как и в случае с Хестигером.
Невероятная способность Виида выстраивать близкие отношения даже с легендарными героями Версальского Континента через задабривание и лесть – с тех пор как он стал популярным и достиг высокого положения, она не особо была ему нужна, но теперь, когда он снова использовал этот талант спустя столько времени, спутники были полностью уверены, что Император Гейхар сам позволит использовать себя как раба уже завтра.
- Блюда Виида из морепродуктов такие вкусные.
- Ааах. Прошло много времени с тех пор, когда я последний раз их пробовал.
- Это фантастический ужин. Пирушка на пляже, солнце тонет в море...
Для спутников да была больше, чем просто вкусной, спустя столько часов тяжелой работы. Пока они ели, они наслаждались прекрасным видом, который открывался с берега кораллового моря. Опытный Краю еще купил много пива в ближайшей деревне, а Ромуна, которая могла использовать кое-какие простые Ледяные заклинания, хоть и специализировалась на Огненной магии, охладила пиво до нужной температуры. Пэйл и Мэйлон тоже выпили по стаканчику.
- Сегодня у нас праздничный ужин только в нашем кругу. Если бы только каждый день был похож на сегодняшний…
- Думаю, я сделал себе большой подарок, отправившись за Виидом. Потом у нас еще будет сражение и незабываемое приключение потом. У нас еще будет много таких дней после того, как закончится война с Гильдией Гермес, вы так не думаете?
- Возможно.
- Но что мы будем делать, если проиграем?
От неожиданного вопроса Сурки за столом воцарилась тишина, потому что никто не знал, как ответить. Если они проиграют в надвигающейся войне, они станут мишенью безжалостной мести Гильдии Гермес, что означает, что они больше не смогут играть в Королевскую Дорогу.
Опытный Краб улыбнулся и сказал:
- Мы все можем переехать на необитаемый остров на востоке или в один из городов авиков в небе.
- \*вздох\* Наверное.
Почувствовав волнение и тревогу других игроков, Мэйлон нерешительно заговорил:
- Вообще-то это секрет, но я хочу вам кое-что рассказать.
- Да?
- Думаю, все телерадиокомпании решили перейти на сторону Виида.
Мэйлон рассказал остальным искателям приключений о недавних изменениях на канале KMC Media.
- Примерно три дня назад Виид пригласил генерального директора моей компании на ужин к себе домой.
- И?
Даже Зефи, который меньше всех интересовался политическими настроениями Версальского Континенте, отставил стакан с пивом и присоединился к разговору.
- Ну, видимо, Виид угощал моего босса и остальных генеральных директоров лапшой…
- Это в духе Виида.
- Говорят, что он даже не позаботился о том, чтобы положить туда яйца.
- Ах!
- В любом случае я точно не знаю, о чем они говорили за этим ужином, но на следующий день все телерадиокомпании показывали различные приключения Виида практически 24 часа в сутки, включая и вот это.
На всех телеканалах, которые были связаны с Королевской Дорогой, люди говорили о Вииде.
Опытный Краб задумчиво спросил:
- А это не потому, что битва на Равнине Гарнав вот-вот начнется, и в данный момент он в путешествии, которое происходит в прошлом?
- Зрители, конечно, так и думают. Но люди, работающие на телерадиокомпаниях, сосредоточенно редактируют видео, на которых запечатлены приключения Виида, показывая их в как можно более положительном свете.
- Ну, это потому что он очень популярен среди простых людей… к тому же, KMC Media тесно общается с Виидом… разве нет?
- А как же редактирование всех старых видео о его приключениях и их постоянном прокручивании, учитывая еще и то, что у него всего получалось, в конце концов, спасти континент? Для сравнения, любые упоминания Гильдии Гермес сокращены, по меньшей мере, на половину от первоначального количества. Даже когда ее и упоминают, обычно делают это только для того, чтобы постоянно напоминать людям о злодеяниях гильдии.
- Это звучит немного странно.
- И такое происходит не только на KMC Media. Все телерадиокомпании ведут себя подобным образом. Думаю, Виид склоняет всеобщее расположение на свою сторону с помощью телетрансляций.
- …!
Остальные спутники, внезапно всё осознав, открыли глаза.
Завладеть сердцами людей с помощью телерадиокомпаний по всему миру еще до того, как начнется война!
Если большинство людей в Королевской Дороге поверят в победу Виида, больше людей перейдет на сторону Королевства Арпен, что в свою очередь кардинально усилит боевую мощь королевство. Это означает, что тот исход, которого он хочет добиться, будет более и более вероятным.
- Господи!
- Вау… У меня побежали мурашки.
Спутники Виида посмотрели, как Виид нарочито смеялся, стоя рядом с императором.
- Ха-хе-хе-хе-хе-хе-хе.
Такой дружелюбный смех, словно он готов был снять с себя последнюю рубашку!
"Он точно знает, как оставаться на вершине светской жизни".
"Я помню, как он говорил, что учился манипулировать СМИ, когда работал разносчиком газет. Не ожидал, что это будет чем-то большим, чем просто шутка, но теперь я знаю, что он говорил правду".
Можно было сказать, что Виид был тем человеком, который получается, если вы соедините ручной труд и навыки общения.
(Продолжение в следующей главе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Ради этого прекрасного моря**

Когда все немного повеселели, Виид подозвал к себе Желтоватого и Нила.
- Мууууу…
- Я так хочу спать. Неужели я не могу нормально отдохнуть в такой-то день?
Живые скульптуры жаловались.
- Позвольте мне представить их вам; эти скульптуры – мое творение.
Гейхар с удивлением наклонил голову на бок.
- Скульптуры? Вы имеете в виду, они…?
- Да. Я даровал им жизнь.
- Дарование жизни? Но это мой фирменный навык. Как, черт побери, вы смогли использовать его?
Виид разгладил руками складки на своем облачении новичка. Это был один из запланированных ходов, последняя лесть, которую он придумал, чтобы добиться расположения императора, чтобы выжать из него всю пользу до последней капли.
- Думаю, пора мне представиться, как подобает, мастер.
- Мастер? Что вы имеете в виду?
- Мое императорское величество Император Гейхар Фон Арпен, я ваш ученик из будущего, который однажды наткнулся на кусочек пергамента, оставленный вами, и так выбрал профессию скульптора.
Гейхар открыл рот от изумления. Виид начал рассказывать ему старую историю.
Его путь как скульптора начался в местечке под названием Логово Литварт. Учитывая все обстоятельства, можно было сказать, что Император Гейхар был самым настоящим наставником Виида.
- Будь я проклят… значит, вы стали скульптором после того, как прочли мое письмо?
- На самом деле это мастерски написанное произведение, которое сразу же заинтересовало меня.
В качестве доказательства Виид вытащил пергамент, который носил с собой всё это время. Он никогда ничего не выбрасывал, даже если это было что-то старое и непонятное. Что касается этого письма, он забросил его в укромный уголок Черного Замка до того, как нашел и взял его с собой в этой путешествие.
- Письмо легендарного императора будущим поколениям.
Меня зовут Гейхар Фон Арпен, Император, который впервые в истории объединил Версальский Континент. Однако признаюсь, последние дни моей жизни не были слишком счастливыми, потому что нет никого, кто бы признал мои мучения и мой талант. Почему никто не понимает величие этой профессии? Почему люди презирают и отвергают ее, словно это какая-то бесполезная профессия? Ослепленные предубеждениями люди не попытались даже понять истинную цель моего выбора, и никто не проявил желания продолжить мое дело скульптора. Даже мои собственные дети не были исключением – глупые невежды! Они не заслуживают чести стать моими преемниками; поэтому я оставляю все свои тайные техники создания скульптур здесь.
В письме было много жалоб, а также осуждение детей.
- Это действительно похоже на мой почерк.
- Да. Я всегда очень интересовался искусством создания скульптур, и после того, как я прочитал ваше письмо, я сразу же принял решение стать скульптором.
- Значит, никто из моих собственных детей не захотел продолжать мое дело…
- Я практически ничего не знаю об этом, но это было написано в письме.
Говорят, что если вместе судачить о человеке за его спиной, то это классический способ подружиться, но было бы не самым мудрым решением клеветать на семью этого друга, даже если он ненавидит их. Возможно, сначала это приносит удовлетворение, но человек обязательно, в конце концов, разозлится, услышав эти оскорбления в адрес собственного ребенка.
После этого письма, Ваше Величество, которое открыло мне глаза на мир искусства скульптуры, я испытал много боли и страданий - в смысле \*кхм\*, прошёл через столько чудесных приключений, а моё сердце горело от нетерпения. Я узнал много нового о техниках создания скульптур, когда путешествовал по континенту.
Выслушав объяснение Виида о всем, что произошло, Император Гейхар кивнул.
- Это действительно сила искусства создания скульптуры. Путешествие во времени само по себе вовсе не является сложной задачей, если под рукой есть все бесконечные возможности создания скульптур, искусства создания чудес.
Виид хорошо облизнул губы.
- Конечно. Создание скульптур - лучший навык, которым только можно владеть.
- Вы понимаете, что все боевые навыки можно довольно просто развить, а создание жизни - это то, на что способен только бог? Искусство - это истинная сила, ограничения которой мы не в силах даже представить.
- Вы абсолютно правы. Это я и говорю остальным. Создание скульптур - вечная техника.
- Мы словно говорим на одном языке; наверное, потому что вы мой ученик?
- Позвольте наполнить ваш бокал, Ваше Величество!
- Не надо так формально; просто зовите меня мастером.
Виид плавно налаживал отношения с Императором Гейхаром, распивая с ним пиво.
- Кстати, вы же могли встретиться со мной сразу же, как только прибыли; почему вы оставались в этом месте?
- Через несколько дней здесь произойдёт вторжение монстров, вторжение, из-за которого прекрасное море Империи Арпен будет разрушено.
Он рассказал более подробно про надвигающееся вторжение монстров на великий коралловый риф. Гейхар сощурился, и в его глазах читалось подозрение.
- Нападение и разрушение. А больше нет причин, которые привели вас ко мне?
- Конечно, я очень хотел найти вас и просить у вас помощи, мастер. Но тогда я переживал, что мы не сможем добиться аудиенции с самим великим императором... Поэтому мы решили остановить нападение монстров, объединив свои силы, хоть они могут быть и недостаточны.
- Такой подход заслуживает похвалы, а ничего другого я и не ожидал от своего ученика.
- Ха-хе-хе-хе-хе-хех.
Император Гейхар обладал добродушным нравом и легко сдавался под натиском лести.
"Мне не стоило так сильно переживать. Прочитав письмо, которое он оставил будущим поколениям, следовало бы догадаться, что он человек, с которым легко договориться".
Сладкие слова Виида так ладно умасливали императора, как кофе растворяется в горячей воде. Прямо на следующий день Гейхар присоединился к остальным искателям приключений и вместе с ними пытался остановить монстров.
- Живые скульптуры... После того, как я даровал им жизнь, все они живут как свободные души. Я попрошу этих своих друзей помочь нам.
- Да, мастер.
Император Гейхар призвал живые скульптуры, которые обитали в ближайших регионах, подув в блестящий рог. Каждый день более тысячи существ откликалось на его призыв. В первый день среди них были в основном небольшие животные, напоминающие енотов или барсуков.
- Мастер! Мастер!
- Ке-ке-ке. Я здесь!
Как только они пришли, раса существ под названием Бороки начала съедать значительное количество рыбы, которую поймал Зефи.
Император Гейхар сказал им:
- Будет сражение.
- Ку-ке-ке. Звучит пугающе! Я боюсь!
- Наши враги - рыбы.
- Еда! Мы съедим их!
Виида подумал, что эти существа, которые пришли в первые дни, будут довольно бесполезны.
"Они маленькие, слабые, но потребляют много еды. Это наихудшее сочетание, которое я могу придумать".
На следующий день различные виды травоядных стекались на пляж, и среди них были и совсем крошечные, похожие на кроликов. По крайней мере, им не требовалось много еды, потому что они сами искали её в лесах, но все равно было непонятно, смогут ли они вступить в битву.
"Самые хорошие живые скульптуры - это те, которые могут эффективно выполнить любое задание и знают, как выполнять приказы. Эти маленькие существа лучше бы подошли для индустрии создания персонажей, учитывая, как мило они выглядят".
Но пока разочарование Виида росло, пришли ещё и другие существа, и на этот раз это были воины, похожие на крокодилов и выглядящие достаточно надёжными.
- Мы откликнулись на ваш зов, Ваше Величество.
- Очень скоро произойдёт сражение. Ваша задача - защищать морской берег.
- Да, мой император!
Войска боевых крокодилов состояло из крепких солдат. Кроколегион, так назывались эти существа, тоже упоминался в книгах по истории Империи Арпен, и эти существа славились своей грубой кожей и грозной силой.
Поход Кроколегиона, вооруженного мечами и щитами!
Эти боевые войска могли переплыть реку и болото, что позволяло им сохранять высокую мобильность.
Рассмотрев все живые скульптуры, которых призвал Гейхар, Виид пытался понять вкус императора.
"Сначала мыши и кролики, а теперь крокодилы. Наверное, он любит животных? Он определенно необычный человек, как и говорили некоторых старые записи".
Лесть - тонкое искусство, которое требовало изучения того, на кого она направлена. Виид намеренно привел Крокодила Нила, чтобы угодить вкусу императора. Виид учтиво обратился к Императору Гейхару:
- Эти крокодилы выглядят впечатляюще и величественно.
- Думаете? Это на самом деле мои неудачные работы.
- Что?
- Да. Я просто вырезал их сходу, когда был пьян. Но они очень быстро размножаются. Поэтому их теперь так много.
Тёмное пятно в истории искусства создания скульптур!
Нет такого скульптора, который был бы полностью доволен всеми своими произведениями, так же как и все художники.
Со следующего дня настоящие основные силы Империи Арпен начали собираться.
Эскадрон летающих существ, который закрыл все небо - когда они раскрывали крылья, то были даже больше, чем драконы, у них были острые длинные клювы и мускулистые плечи и ноги. Их тела были огромны, но проворны; настоящие существа, созданные только битв.
- Как называются эти птицы?
- Это Барааги. Правда они большие и милые?
Барааги!
Как говорили исторические источники, это были свирепые монстры, которые могли уничтожать драконов или грифонов, пока те спали. Легендарные существа, которые славились тем, что уничтожили несколько городов во времена Военной Эпохи, и сейчас в небе их было не менее тридцати.
- А сколько точно Бараагов на континенте?
- Не знаю. Я сделал эти скульптуры, когда был маленьким... Думаю, сейчас их около тысячи.
Виид сам себе сказал:
- Такие монстры сражаются на его стороне... Неудивительно, что он смог объединить весь Версальский Континент. Конечно, все дети дороги родителям, но от одних больше пользы, чем от других.
Если Барааги расправляли крылья и хотели напасть на людей, их жизни были под угрозой. Скульптуры, которые Император Гейхар создал как "больших и милых", были вершиной пищевой цепочки.
\* \* \*
Настал день, когда появились морские монстры.
Косяки рыб кинулись к ближайшему берегу, запуская квест для Виида и его спутников.
Дилинь!
Нападение Поратт!
Монстры, которые пожирали все на глубине моря, вырвались на свободу в огромном количестве! Теперь они направились к Рифу Вульхофф, потому что там очень много еды. Объединив силы живых скульптур Империи Арпен, остановите Поратт и не дайте им разрушить коралловое море.
Уровень сложности: A
Награда: Очки Содействия для Империи Арпен
Ограничения квеста: Продолжение исторического приключения
Квест начался, как и ожидалось.
"И так неплохо".
Для искателей приключений проходить квест и охотиться одновременно было обычным делом.
Император Гейхар согласился одолжить им кое-что из снаряжения, которое у него было, как жест его доброй воли
- Кажется, и ваше одеяние, и ваше оружие поизносились. Вот, используйте это; в конце концов, вы сражаетесь за жителей моей империи.
То, что достал император в лохмотьях и предложил им, было ничем иным как самым блестящим вооружением, изготовленным гномами.
– Меч Славы и Справедливости
– Кроваво-красные Доспехи
– Доспехи Звезды, Ветра и Облака
– Щит из Недр земли
– Сапоги с узором в виде анемон
– Кольцо Владыки
Большинство из этого вооружения имело ограничение для всех, кроме игроков последних уровней пятой сотни, и это означало, что это вооружение было лучше того оружия, которое было у Пэйла, Ромуны и некоторых других; сейчас Император Гейхар был самым богатым человеком на всем Версальском Континенте.
И Опытный Краб, и Питон были довольны тем, что они, как и раньше, использовали своё старое оружие, потому что им нравились рукоятки, к которым уже привыкла их рука.
Сурка выбрала несколько видов оружия из коллекции императора и спросила:
- Вы всегда носите с собой столько оружия и снаряжения, ваше Величество?
- Ну, у меня есть немного в сумке. Хотели бы взглянуть?
Из очень потрепанного кожаного рюкзака император достал ещё немного оружия.
– Легендарные Доспехи Минедрина
– Легендарный Небесный Меч
– Легендарный Драконий Меч
– Легендарное Копье Трясущейся Земли
–Лук Мирового Дерева, Отражающий Гром
– Лук Пронзительного Солнца
– Великий Меч Императора Арпена
– Посох Абсолютного Пламени
Сногсшибательно великолепная коллекция оружия, окруженная блестящей аурой! Искатели приключений просто не могли оторвать глаз и престать рассматривать это драгоценное оружие.
- Вау…
- Это невероятно.
- Это всё настоящее сокровище, которое доступно только после 600 или 700 уровня. Столько легендарного оружия в одном месте…
Голос Виида вдруг стал очень низким и тихим.
- Это всё ваше?
- О, кое-что из этого досталось мне в качестве подарка, а другие я нашел во время своих приключений с друзьями.
Вот какой силой обладал император всего континента.
- Понятно.
Рука Виида тихо потянулась к Мечу Лоа. В этот момент он забыл о Гильдии Гермес, даже о битве на Равнине Гарнав. Казалось, он готов был закопать императора в каком-нибудь укромном местечке и сбежать в любую минуту с помощью навыка Ваяние Перемещения Во Времени.
"Некоторые из этих легендарных орудий будут навсегда утеряны для истории, если я не возьму их".
Вполне естественно, что Виида переполняла жадность в тот момент, когда он положил глаз на сокровища императора.
Но пока он искал возможность напасть на Императора Гейхара со спины, к нему быстро подошел Мэйлон.
- Виид, позже ты даешь интервью KMC Media, верно?
- …
В тот момент, когда он услышал слова "KMC Media", он сразу же пришел в себя.
"Я в прямом эфире прямо сейчас. В прямом эфире. По крайней мере сто миллионов зрителей следят за трансляцией и смотрят, что я делаю. Но… даже если меня сейчас возненавидят, как только я сохраню это вооружение, я смогу использовать его всегда…"
Даже после того, как Вииду напомнили о миллионах глаз, следящих за ним на телерадиокомпаниях, жизнь Императора Гейхара все еще висела на волоске.
Но на этот раз, когда Виид был в шаге от того, чтобы продать свою мораль в обмен на легендарное вооружение, заговорил Питон:
- Кстати, а этим великим мечом пользуетесь только вы, Ваше Величество?
Питон показывал на самый большой меч в небольшой куче оружия императора. Гейхар улыбнулся и кивнул.
- Я научился немного владеть им, просто как хобби.
Наконец мозг Виида, который был парализован жаждой сокровищ, снова начал работать.
"Всё верно, Император Гейхар был мастером меча… прямо как Захаб".
Действительно, было несколько записей, которые говорили о том, что Гейхар когда-то практиковал техники владения мечом, хотя это было уже давным-давно. Питон обратился к императору, словно бросая ему вызов:
- Значит, я полагаю, вы можете очень хорошо управляться с этим мечом?
- Я не могу.
- Что?
- Да, когда-то в прошлом я много махал мечом, но моя сила уменьшилась, пока я воспитывал детей.
Наказание за использование навыка Дарования Жизни: игрок слабеет, когда его уровень снижается. Император Гейхар когда-то был выдающимся мечником, но его сила уменьшилась, хотя его техника осталась совершенной. Взамен император теперь был окружен чудовищными Бараагами, которые медленно моргали своими гигантскими веками. Пока шанс Виида удачно убить императора с помощью его Меча Лоа был довольно велик, репрессии, которым он подвергнется после убийства, создадут ему колоссальное количество проблем.
"Какой позор…"
Находясь в шаге от необдуманного действия, Виид в конце концов вернул себе контроль над своим разумом, который был ослеплен легендарным вооружением, и отступил.
- Давайте начнем охоту тогда.
- Хорошо!
Когда Император Гейхар присоединился к Вииду и его соратникам, они бросили все свои недоработанные приготовления, которыми они до этого занимались. Их изначальный план заключался в том, чтобы натянуть через море стальные сети в надежде заблокировать продвижения хотя бы части надвигающихся Пораттов и попытаться выиграть время, используя Ваяние Стихийного Бедствия и другие разнообразные навыки во время охоты непосредственно на Пораттов. Учитывая невероятно энергичную силу морских монстров и их привычку прятаться на глубине моря, когда они чувствуют опасность, это была непростая битва. Но после того, как прибыла армия живых скульптур, служащих Императору Гейхару, они изменили план на лобовую атаку.
Легионы живых скульптур всё прибывали и прибывали каждый день сражения. Среди них Виид увидел гигантских монстров, сделанных из кипельно-белого снега.
- Кто это?
- Это снеговики. Я сделал их для своей дочери.
- Понятно. Вы говорите, что они могут… ходить?
- Да. Они гуляют по территории империи каждую зиму.
Высота одного из этих снеговиков с метлой было не менее 180 метров. Один их выдох создавал порыв ужасно холодного ветра, который замораживал деревья и землю вокруг них. Видеть, как такой чудовищный снеговик приближается семимильными шагами, наверное, вызовет у ребенка ужас и бессонницу на несколько ночей. Масштаб скульптур императора мог растоптать невинное детство в порошок.
- Ваша дочь, должно быть, очень любила их.
- О, они ей очень нравились. Я слышал, что с тех пор, когда увидела тех снеговиков, она стала кушать безо всяких жалоб и даже перестала капризничать.
- Еще бы.
Армия скульптур, которых призвал Император Гейхар, стояла в линии вдоль берега. Центральная часть состояла из солдат-крокодилов, которые были похожи на Нила, но и разных представителей авиаков тоже можно увидеть среди них. Самыми впечатляющими были гигантские скульптуры, вырезанные из металла, дерева, воды или огня.
Металлические гиганты с блестящими телами.
- Здесь много здоровяков.
- Чем они больше, тем милее они выглядят, вы так не думаете? Те маленькие более серьезные.
Легион из скульптур в 100, 200 или 300 метров в высоту – если бы эти существа выступили вперед, у армии людей не было бы другого выхода, кроме как сдаться и даже не начинать сражение.
 (Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Ради этого прекрасного моря (часть 2)**

- Значит, вот как он объединил Версальский Континент.
Очень скоро отряд Барааг, которые наблюдали за морским горизонтом, сообщили, что морские монстры несутся на них.
- Ну, начнем тогда.
- Да, мастер! Выпускайте Снеговиков!
Армия Снеговиков выдвинулась в океан. Их задача состояла в том, чтобы занять позицию в зоне с кораллами и выстроить барьер изо льда, который не дал бы Пораттам прорваться.
- Так мы сможем остановить всех Пораттов, которые не умеют летать.
- Да, давайте перейдем к следующей части плана.
План сражения, который учитывал характеристики живых скульптур разных видов, был разработан Виидом. Снеговики превращают дальние участки моря в айсберги, оставляя узкие, похожие на ущелья проходы между льдами, а отряды солдат-скульптур, в том числе и Легион, располагаются рядом с этими айсбергами, чтобы отлавливать всех Пораттов, которые заплывут между ущельями.
- Думаю, Барааги – лучший вариант для сражения с теми Эссен-Пораттами, да?
- Конечно.
Виид и его спутники залезли на Бараагов вместе с Императором Гейхаром. Хищники широко расправили крылья и летели над морем с пугающей скоростью. Они обнаружили своих врагов далеко за пределами изумрудного кораллового моря.
- Цель в пределах видимости!
Гигантские крылатые морские ящеры под названием Эссен-Поратты парили в небе. Только этих летающих монстров было больше сотни; легион Эссен-Пораттов, это было практически величественное зрелище.
Само море было полно серебристо-белых Пораттов. Огромная стая монстров плыла и от возбуждения выпрыгивала из воды на пару метров в высоту.
Виид использовал Рев Льва.
- Мы начинаем охоту!
Как только Барааги приблизились к Пораттам там, чтобы они были в пределах досягаемости, они одновременно извергли языки пламени. Потоки огня протянулись по небу, освещая все небо.
- Кууууаааарргггх!!
Эссен-Поратты кинулись в разные стороны, чтобы уклониться от атаки, но около пятнадцати Пораттов охватило пламя, и они упали. Однако даже те, кто рухнули в море, не были до конца убиты, и вскоре они снова поднимались над поверхностью воды. Их сила – это не то, над чем можно посмеяться, учитывая, что они способны разрушить и испортить целый океан. Абсолютно все эти Поратты были монстрами уровня босса, чья сила превосходила силу Костяного Дракона. Кроме того, благодаря их громадному запасу жизненной силы, который был отличительной чертой гигантских морских монстров, они были особенно стойкими.
- Они наступают!
Среди Бараагов началась какая-то неуверенная суматоха, но ими командовал Виид, опытный воин, который прошел через огонь, воду и медные трубы.
- Мы не победим их в лобовой атаке. Поднимаемся выше!
Услышав приказ Виида, все Барааги поднялись выше в небо. Эссен-Поратты сразу же погнались за ними, и завязалась жестокая схватка на ходу.
- Второй отряд, направо!
Шесть Бараагов изменили направление движения направо к огромной арке.
- Третий отряд налево. А Четвертый отряд, отступайте через 5 секунд.
Группы Бараагов растянулись в воздухе, как и приказал Виид. Так как у всех живых скульптур был средний уровень интеллекта, им было вовсе не сложно следовать приказам. Кроме того, абсолютное руководство и харизма Виида могли добиться полного послушания даже у солдат, которые впервые взяли в руки оружие, а его профессия скульптора позволяла Бараагам чувствовать, что они более или менее с ним знакомы, и стать ближе к нему.
- Нет смысла убегать от нас. Мы убьем вас!
- Кууугх. Куууоооааргх!!
У Эссен-Пораттов сильно разыгрался голод и желание убивать. Они гнались за разлетающимися в разные стороны Бараагами, но они не могли эффективно разделиться на группы. Более пятидесяти Эссен-Пораттов полетели за Вторым отрядом, который первым отделился от основного эскадрона, и их войско продолжало рассеиваться, пока не осталось только три и пять Пораттов, гнавшихся за основным и Пятым отрядами соответственно.
- Контратака!
Под командованием Виида Барааги развернулись в воздухе. Воспользовавшись своим преимуществом в количестве, они перемешались с врагами и со взрывом испускали языки пламени. Барааги и Эссен-Поратты глубоко вонзили свои когти друг в друга, выплевывая огонь и яд. Так как Барааги были гораздо сильнее в сражении один на один, и пользовались преимуществом особенностями боевого строя, они могли подавить своих врагов.
- Давайте подключимся к схватке, а?
Виид достал Меч Роа и понесся вперед. Он сделал пару шагов в воздухе, перепрыгнув сначала на переднюю лапу Бараага, а затем на его крыло, и наконец приземлился на голову Эссен-Поратту. Виид снес верхушку головы Поратта Мечом Роа.
Вы нанесли урон его жизненной силе в 29 291 очка!
Меч Роа втрое увеличивает урон, потому что это гигантский монстр.
Максимальный уровень жизненной силы врага будет частично уменьшен.
Критический Удар!
Защитные способности Эссен-Пораттов будут снижены. &gt;
Меч Роа был особенно ценным, когда шла охота на огромных монстров. Смена такого вооружения, как шлем и перчатки, на те, что улучшают защитные способности, тоже была одной из причин увеличившегося урона.
- Наглый человек! Ты не можешь причинить мне боль таким ударом.
Как и полагается монстрам уровня боссов, Эссен-Поратты заговорили с Виидом на человеческом языке.
- Все сначала любят важничать, но все они, в конце концов, учатся хорошо вести себя, после хорошей взбучки.
- Другой удар Виида пришелся ровно на то же место, что и предыдущий; хотя это был такой специальный навык под названием «Одноточечная Прицельная Атака», по сути, он заключался просто в том, чтобы бить по одному и тому же месту снова и снова.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Добавлено 38% урона.
Защитные способности Эссен-Пораттов снижены. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Добавлено 92% урона.
Защитные способности Эссен-Пораттов снижены. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Добавлено 145% урона.
Защитные способности Эссен-Пораттов снижены. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Добавлено 198% урона.
Защитные способности Эссен-Пораттов снижены. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
– Куууоооооааааррргггхх!!
Никогда еще не было монстра, который бы подвергся навыку Одноточечной Прицельной Атаки и остался бы целым и невредимым. В сочетании с особым эффектом Меча Роа, который ослаблял защиту монстра, когда бы ни получалось нанести критический удар, суммарное количество урона было более, чем огромным.
– Пошел вон, червяк!
Эссен-Поратт попытался стряхнуть Виида с головы, но не сдвинулся ни на сантиметр. Гигант мог бы просто взмахнуть руками, чтобы избавиться от Виида, но большинство способов атаки Пораттов были бесполезны против человека, который стоял у них на голове.
Эссен-Поратт также пострадал и от когтей и клювов Бараага, атаковавшего его голову вдобавок к тому урону, который нанес ему Виид. Даже обладая большой жизненной силой гигантского морского монстра, он не мог долго выдерживать такую согласованную атаку.
- Ты пожалеешь об этом, человек!
Эссен-Поратт оттолкнул Бараага и глубоко вдохнул. Это была подготовка к Атакующему Дыханию, самой сильной отличительной особенности гигантского существа.
- Ты сполна заплатишь за то, что так неосторожно атаковал меня!
Виид среагировал на то, как развивалась ситуация, и продолжил наносить удары по затылку монстра. Пока он не менял свою позицию, ему не стоило беспокоиться о то, что его может задеть Атакующее Дыхание.
Добавлено 198% урона.
Защитные способности Эссен-Пораттов сведены к минимуму.&gt;
Тем не менее было не так легко убить огромного монстра. Рот Эссен-Поратта был полон пылающего огня.
– Это конец.
Чудовищный змей подбросил в воздух свое огромное тело и резко занырнул. Потом он несколько раз попробовал сбросить Виида с головы, поднимал и поворачивал голову, словно выполнял авиационный трюк.
- Убирайся с моего тела сейчас же!
Виид схватился за антенну и цепко держался за монстра, а сам тем временем сокращал оставшуюся жизненную силу Эссен-Поратта, атакуя, как только подворачивалась такая возможность.
- Разделяйтесь и дальше ведите сражение!
Тем временем Пэйл, который играл роль помощника главнокомандующего, отдал приказ отрядам Бараагов.
- Высокоскоростной манёвр! Мы уйдем от преследующего врага.
Они отвлекли остальных Эссен-Пораттов, чтобы те снова не обратили внимания на Виида.
- Град Стрел!
Пущенные Пэйлом стрелы, которые были похожи на летящие лучи света, пронзили небо.
- Огненный Раскат!
Магические атаки Ромуны тоже великолепно взорвались в воздухе, хотя их мощь не была особенно большой. Так как Эссен-Поратты были очень уязвимы для огня, даже ее относительно слабые заклинания очень хорошо на них работали – монстры корчились от боли, хотя в действительности урон, который был нанесен их жизненной силе, был менее 0,1%.
- Хех, а это довольно-таки весело!
- Давайте закончим эту битву!
Питон и Опытный Краб были верхом на Бараагах и таранили тела Эссен-Пораттов. Они имитировали боевой стиль Дракона-Рыцаря, хотя они и не рискнули залезть прям на спину крылатым Пораттам, как Виид. Наблюдая за его схваткой, они быстро поняли, что будет нелегко крепко держаться на бешено трясущемся теле Эссен-Поратта.
"Я бы лучше померился бы с ним силой во фронтальной атаке. Такой стремительной атаке…хмм. Виид такой сильный, потому что он по полной использует свои способности в сражении?"
"Он не просто надеется на свои навыки, он действует по наитию. Его тело просто находит противника по своему собственному желанию".
Питон и Опытный Краб были впечатлены отвагой Виида. Вступить в бой на такой большой высоте в одиночку требует значительного мужества, а Виид делал это еще и стоя на голове у монстра из класса боссов.
"Наверное, такое безрассудство и мужество – секрет его популярности".
"Конечно, это нелегко. Но командир не должен бояться рисковать собой в такой опасной ситуации, чтобы довести сражение до победного конца".
В этот момент оба услышали, что Виид громко кричал, когда наносил удары по монстру:
- Берите трофеи! Очки опыта! Повышение уровня! Очки профессиональных навыков! Отдай мне все до того, как умрешь ты, монстр!
- …
- …
Вдруг он стал похож скорее на злого босса, которого переполняла жадность, а не на главнокомандующего великой армией.
Они начали сочувствовать Эссен-Поратту, которого бил Виид. Наконец, монстр скончался, когда Меч Роа, который держал Виид, безжалостно грохнулся на его голову.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Несмотря на то, что это был всего лишь один монстр, он обладал высоким уровнем, и поэтому Виид получил отдельное сообщение, которое говорило о его смерти.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Навык владения мечом повышен.
Ваше выдающееся окончание битвы принесло вам 1980 очков славы.
Характеристики Силы увеличены на 2.
Максимальная Выносливость повышена на 100.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\*Вших!\* \*Вших!\*
Все упавшие предметы были собраны со скоростью света. Трофеи, появившиеся после того, как тело Эссен-Поратта стало серым, полностью исчезли в тот момент, когда над ними появилась рука Виида, словно по волшебству. Когда дело дошло до деления останков, Виид не имел себе равных во всей Королевской Дороге.
- Неплохо.
Его окружало более сотни монстров уровня боссов – другими словами, поле боя было усеяно добычей, которая только ждала, чтобы Виид собрал ее.
Виид широко расставил руки.
Сейчас он на смертельной скорости падал в море вместе с трупом Эссен-Пораттом, на котором он только что стоял.
- Виид!
Пэйл заметил его, но не мог кинуться на его спасение, потому что все Барааги были заняты в сражении, и их количество, мягко говоря, было недостаточным. Падение с такой большой высоты нанесет значительный урон телу Вииду даже несмотря на то, что он упадет в воду.
– Кууаргх!!
– Куууееерргх!!
Само море кишело маленькими Пораттами, которые всё подирали и ждали с открытыми ртами.
Вжик! Вжик!
Виид сменил несколько частей из своей экипировки на вооружение Бэрекена Демоффа практически так же быстро, как он ударял мечом. Сразу же после этого он положил руку на голову падающего тела Эссен Поратта.
- Вернитесь на землю, по которой вы когда-то ходили. Здесь темное место, черная и прогнившая земля. Вырежете все предписания тьмы в сердцах всех живых существ. Восстание Нежити!
Тело Эссен-Поратта начало постепенно окрашиваться в черный цвет, а вскоре его плоть отпала, обнажая кости, находившиеся под ней: труп падающего монстра был сокращен до простого скелета! И пока водная гладь приближалась, кости почернели, а в полых глазницах вспыхнул свет.
Виид превратил все характеристики Искусства в Мудрость с помощью навыка Разрушения Скульптуры еще до того, как началась битва. Поэтому при помощи ценного оружия и улучшенных характеристик он мог успешно наложить заклятие, призывающее нежить, на монстра уровня босса.
- Я… я восстал из мертвых.
- Ты будешь мне подчиняться?
- Я… но это…
Эссен-Поратт затряс головой. Как и полагается монстру уровня босса, у него была память и самосознание, и он не просто выполнял приказы того, кто только что убил его. С неба на землю Виид и Эссен-Поратт, который был оживлен в виде нежити, неслись вниз на ужасной скорости.
- Ты будешь мне повиноваться.
Невыносимые страх и боль, въедающиеся в душу, позволят сделать могущественную нежить своим подчиненным. &gt;
– Кррруууааааррраааууууггххх!! – в агонии закричал скелет Эссен-Поратта.
- Подчиняйся моим приказам. Только так ты сможешь получить наибольшую славу.
Харизма Виида и его лидерские качества добавились к навыку Некроманта, и вскоре Эссен-Поратт сдался. Это был момент его перерождения в Костяного Поратта, который оставил в небытие все его прошлое.
– Слава моему хозяину, который гарантировал мне вечную жизнь.
- Ладно. Давай сначала вернемся.
По приказу Виида Костяной Поратт расправил свои костлявые крылья. Виид по-командирски стоял на голове Костяного Поратта, который снова свирепо поднимался в небо.
– Кууаааргх!!
– Это небо Империи Арпен. Возвращайтесь туда, откуда пришли, монстры!
– Мы сражаемся, чтобы защитить эту землю!
Очень умные Барааги и Эссен-Поратты, заряженные боевым духом, сплелись в воздухе друг с другом в свирепой битве. Огненное дыхание пронзало воздух, окрашивая небо в красный цвет, а существа по двое или по трое сплетались в клубки, царапаясь когтями и впиваясь друг в друга зубами.
Огромное поле сражения, усеянное монстрами уровня босса, перемешанными друг с другом!
Виид сначала проверил, как дела у его спутников. Те, кто были верхом на Бараагах остались целыми и невредимыми. Снеговики также смогли заблокировать наступление Пораттов, создав ледяные глыбы в море.
«Все равно не поддается».
Даже с помощью особых способностей Снеговиков, было бы невозможно удерживать Пораттов, которые все прибывали и прибывали. Если битва затянется, Поратты, в конце концов, пойдут в обход и разрушат коралловые рифы. Возможно, кораллы и другие морские существа были уже убиты в других районах, которые были вне зоны их видимости.
"Мы сделаем то, что в наших силах, прямо сейчас. Лучше уж не ждать, когда обстоятельства сложатся удачным образом, а действовать первыми… и разбираться с последствиями".
Глаз Виида зацепился за нескольких Эссен-Пораттов, которые пали в схватке с Бараагами и падали в море. Хотя их было всего лишь два или три, это означало, что Пэйл и другие спутники очень хорошо постарались и смогли уничтожить даже такую небольшую часть этих монстров.
Виид достал Посох и вытянул правую руку.
- Восстание Нежити!
От тел мертвых и падающих Эссен-Пораттов начали отваливаться куски плоти. Половина из них превратилась в нежить и воспарила снова в небо, но другая половина – даже несмотря на то, что Виид смог и их обратить в нежить – упала в море и пропала, когда все кости разбились вдребезги.
Из-за недостаточно развитого навыка призыва нежити, время действия этого заклинания – 33 минуты.&gt;
Теперь, когда под его командованием находилось три Костяных Поратта, Виид ухмыльнулся:
- Ну, давайте соберем деньги, да?
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Ради этого прекрасного моря (часть 3)**

Северное побережье Шелджума.
Морское побережье было покрыто черным пеком и вереницами острых скал, поэтому в прошлом оно было не очень популярным местом.
Сейчас там собралось более миллиона игроков, они выстроились вдоль береговой линии и наблюдали за морем.
- У них действительно получится?
- Я бы ни на что не надеялся бы, если бы это был кто-то другой, но мы говорим о Вииде. До этого его приключения никогда не заканчивались провалом.
- Верно. Я хочу довериться и ждать, раз уж это Виид.
Игроки с Северного и Центрального Континентов сидели и болтали. Обычно здесь были торговцы из различных магазинов, которые продавали еду, например, курицу на вертеле, но так как все они ушли на Равнину Гарнав, здесь было практически тихо.
Люди, которые решили не присоединяться к величайшему фестивалю, чтобы собраться на пляже, любили море и созерцание природы.
- А знаете что? Мой брат сказал, что Виид отправился в это приключение ради нас.
- Ради нас?
- Ага. Видимо, это его подарок всем игрокам Центрального Континента; показать, что в Королевстве Арпен полным-полно таких увлекательных приключений каждый день.
- Думаешь, это правда?
- Ну, нам нужно посмотреть, чтобы убедиться в этом, но правда в том, что Виид никогда не подводит других людей. Я наблюдал за ним только через телетрансляции, но не думаете ли вы, что он достаточно надежный\*
Необычайно высокая популярность Виида вылилась в беспочвенные, но положительные слухи, которые распространялись среди народа.
- Они уже победили 14 Эссен-Пораттов!
- Посмотрите на море. Образовался маленький водоворот, и он заглатывает тех Пораттов, что поменьше.
- Пэйл, Боевой Раб! Он со всей силы натянул тетиву лука. Стрела летит словно молния и поражает Эссен Поратта в глаз.
По кристаллическим шарам игроки могли следить за приключением Виида в реальном времени. Если приключение Виида завершится успешно, это изменит ход истории! Хотя уже был такой случай, когда Церковь Эмбиню была побеждена, на этот раз возможные изменения были связаны с географией региона. Риф Вульхофф, его невероятные пейзажи, которые люди видели только на экране телевизора… Был шанс, что прекрасное море снова появится перед ними, поэтому так много игроков собралось и с предвкушением ждали.
Крошечный Виид в их кристаллических шарах кинулся во вражеские ряды, пролетая на спине Костяного Поратта.
- Что, что, черт побери, он делает? Это же так опасно!
- Воу! Он использует Атакующее Дыхание!
- Вы видели то, что произошло только что? Он спрыгнул с Костяного Поратта!
Видеть, как Виид бросается в море яда и Атакующего Дыхания, ничуть не сомневаясь, заставляло сердца игроков, которые наблюдали за сражением, биться быстрее от волнения.
- …
- Ах, какие захватывающие движения! Он сумасшедший.
- Это почти как в кино, вы так не думаете?
- Это даже лучше, чем кино. Словно у него несколько жизней.
В разгар этой прекрасной битвы в воздухе Виид верхом на Костяном Поратте носился по небу. Он размахивал своим мечом и выпускал стрелы и даже временами стрелял зарядами молний, используя Myul’s Thunderspear, когда сам участвовал в битве. В реальности же он просто отчаянно пытался нанести последний удар по своим врагам, одержимый своим безумием и жадностью получить трофеи и повышение уровня, но для простых игроков это была просто чудесная сцена.
- Всей нежити слушаться моих приказов. Я верховный главнокомандующий армии тьмы!
- Я в самом деле думаю, что встретил не того мастера, когда вижу в какую передрягу я встрял. Кровь тех крылатых рыб просто ужаснейшая на вкус.
Были также призваны Ван Хоук, Рыцарь Смерти, и Торида, Лорд Вампиров.
- Это замечательное сочетание.
Ван Хоук был верхом на Костяном Поратте и присоединился к сражению, а Торидо накладывал заклинания иллюзии и заговоры, скрытые в туче летучих мышей. Только с точки зрения боевой мощи, эти двое не были супермощными, чтобы представлять собой серьезную угрозу Эссен-Пораттам, но их сила стала более очевидной, когда они командовали огромной армией или сражались против людей. Несмотря на те ограничения, которые были у Рыцаря Смерти и Лорда Вампиров, они могли выиграть какое-то время, отвлекая Эссен-Пораттов.
- Это воздушные силы нежити.
- Это так круто. Жаль, что я не могу поучаствовать в такой грандиозной битве…
Так как время действия навыка Воскрешения Нежити подходило к концу, Костяные Поратты, оживленные Виидом, начали исчезать. Они медленно превращались в пыль, начиная с кончиков их крыльев и хвостов. Даже тогда Виид продолжил использовать навык призыва нежити, как только убивали какого-нибудь Эссен-Поратта.
У Виида в распоряжении было уже более двадцати Костяных Пораттов, и он сражался в смертельной воздушной битве!
Он закричал, используя Рев Льва.
- Эти существа заслуживают вашей злости и негодования. Крушите тех, кто еще жив!
- Куууааааргх!!!
Костяные Поратты бились своими телами о врагов, преисполненные ненависти к своим живым родственникам.
- Просто продолжайте в том же духе и уничтожьте их всех!
Пэйл тоже создавал чудесные боевые сцены, когда руководил отрядами Бараагов. Командовать армией в воздушном сражении никак не было простой задачей, но он летал на Третьей Виверне много раз, когда был в Королевстве Арпен. Он уже как-то наблюдал, как Виид мобилизует свою армию во время битв, и это тоже пригодилось при ведении сражения в воздухе.
"Начните с более слабых. Боевой строй важен в такого рода сражениях. Я должен позаботиться еще и о том, чтобы не потерять свои войска".
В сражениях Виид ценил саму победу, но он всегда любой ценой избегал каких-либо напрасных жертв. С самого начала своего приключения в Королевстве Розенхайм он удостоверился, что все, кто находится под его командованием вплоть до рядового, смогли нарастить свою силу, минимизируя ненужные жертвы. Такой был у него способ сохранения боевой силы, чтобы быть готовым к любому самому плохому развитию событий.
Там было много места, которое можно было использовать в воздушном бою. Половина из отрядов Бараагов привлекали внимание Эссен-Пораттов, хватая их за хвосты, а остальные охотились на тех, что отбились от основной группы благодаря своей отличной подвижности.
– Это хорошая стратегия!
– Мне нравится этот стиль сражения.
Барааги признавали эффективность маневра, которым командовал Пэйл, и неукоснительно следовали его приказам. Так как Пэйл был чистой воды лучником, руководство и харизма никогда не были его лучшими сторонами. Возможно, было бы лучше, если бы сам Виид этим занимался, но после того, как он призвал нежить, он доверил эту задачу по командованию Бараагами Пэйлу.
- Наверное, я буду слишком занят собиранием трофеев. Это просто бессмысленно дать этим Бараагам убить всех монстров уровня боссов. К тому же, эти Эссен-Поратты очень редкие существа, поэтому они должны принести мне особые трофеи.
- … Что?
- Другими словами, ты идешь и становишься героем, Пэйл. Я буду довольствоваться ролью "владельца здания".
- …!
План заключался в том, чтобы дать Пэйлу шанс сделать значительный вклад в саму битву, а самому получать от нее настоящую выгоду!
"Ну, я особо бы и не возражал, если бы это сделал он".
Пэйл сначала испугался, но когда началась битва, он так сосредоточился на сражении, что казалось, что он впал в своего рода транс. Виид не поддерживал отношений с кем-либо так долго, основываясь только на давнем знакомстве. Он знал, что Пэйл никогда не испортит то, что ему поручат сделать в битве, и поэтому мог доверить ему важные роли. Тридцать Бараагов смогли выиграть значительное количество времени, постоянно нападая на врага, который превосходил их по численности более, чем в три раза.
- Вот и пришла ваша смерть!
Опытный Краб появился из тени Эссен-Поратта и вонзал свой меч прямо ему в горло, как только появлялась такая возможность. Питон размахивал своим великим мечом, словно рыцарь; Ромуна, Сурка и Мэйлон тоже превосходно вносили свою лепту в сражение. Тем временем Беллот и Хварен приходилось непросто, когда им приходилось играть на инструменте и танцевать, стоя на спине летящих Бараагов.
- Следи за ритмом, сестра!
- \*Визг!\*
Их танцы и игра на инструментах били по нервам Эссен-Пораттов и увеличивали силу союзников. Ко всему прочему, когда Костяные Поратты, ведомые Виидом, свирепо вступили в сражение, сражение стало складываться в их пользу. Вскоре небо было испещрено Эссен-Пораттами, которые падали в море только для того, чтобы снова восстать в виде нежити. Перевес сил был полностью в пользу Виида и Бараагов.
- Победа!
Уничтожение более сотни Эссен-Пораттов, которые господствовали в небе!
Воздушный бой завершился победой войск Виида, но теперь им надо остановить Пораттов от попадания на берег, потому что эти монстры наплывали на берег, словно цунами.
- Ныряйте!
Виид направил своего Костяного Поратта в море. Так как это изначально была раса рыб с крыльями, ни секунды не думая, они бросились в воду.
– Сожрать их всех!
С головы Костяного Поратта Виид посмотрел вниз на море, поднимающееся темно-голубыми волнами.
- Это будет нудное задание расправиться со всеми ними.
Огромное количество Пораттов все прибывало и прибывало, их уже было столько, что они закрывали всё море. Благодаря льду, созданному Снеговиками Поратты, которые не могли выдержать холода, какое-то время оставались вдалеке.
- Это займет какое-то время, но это не будет слишком сложно.
Виид схватил Посох Павшего Святого.
- Восстаньте, мстительные духи, те, кто не смогли сомкнуть глаза и не нашли покой после смерти. Восстаньте и отомстите живым, тем, кто уничтожил вас. Восстание Нежити!
Заклинание для призыва нежити!
Он превратил тела Пораттов в море в нежить и заставил их атаковать своих бывших союзников.
\* Хруст, треск! \*
Костяные Пораты вонзились зубами в плоть своих близких друзей. Воскресших Пораттов нельзя было сравнить с зомби или скелетами с точки зрения боевой силы, но их мощи было достаточно, чтобы сожрать Пораттов вокруг себя. Кроме того, каждый раз, когда Виид использовал заклинание для призыва нежити, всё больше и больше Пораттов воскресало и становилось нежитью.
…
Даже Виид этого не ожидал. Поратт обычно приносит еще меньше очков опыта, чем охота на кролика, но когда всё море кишело Пораттами, охота такого огромного масштаба происходила каждый раз, когда десятки тысяч Пораттов приплывали и атаковали их. Этого было недостаточно, чтобы повысить уровень Виида, который уже перевалил за 500, но очки опыта от убийства этих существ постепенно накапливались.
Теперь вы можете определять героев
Скорость призванного легиона нежити будет увеличена.
Меньшее количество маны будет тратиться на поддержание состояния призванной нежити.&gt;
- Даже уровень моего навыка повышен. Море – действительно будущее человечества.
Глаза Виида ярко загорелись, словно он только что приметил выпавший кошелек. На самом деле это было даже лучше, так как было бы неправильно подбирать кошелек, который принадлежал другому человеку, а охота на Пораттов будет значительным вкладом в важную битву.
Выполнена цель квеста, а также заработаны очки опыта, и повышен уровень навыка!
Не хватало только трофеев, но он уже заработал достаточное количество добычи от охоты на Эссен-Пораттов. Он получил много их шкур и костей, которые являлись первоклассным материалом для кузнечного дела, и много мяса, что было первоклассным ингредиентом для приготовления пищи.
- Восстань, моя нежить. Давайте уничтожим всех живых Пораттов, которые здесь есть, до единого!
Многочисленные Поратты, захватившие всё море, уже уменьшились в количестве до простой добычи, которая давала очки опыта и повышение профессионального навыка.
- Взрыв Трупа! Взрыв Трупа! Взрыв Трупа!
Хотя не было видно, что происходит в глубинах моря, водная гладь превратилась в столпотворение, когда Поратты начали выпрыгивать из воды.
…
Виид использовал заклинание "Взрыв Трупа" или заклинание, призывающее нежить, так часто, как только позволяла его мана.
- Ку-хе-хе-хе-хе-хе!!
Улыбка, которую сложно было сдержать, расплылась на его лице.
Безумный смех сумасшедшего!
Пэйл и другие спутники не могли ничего делать, кроме как смотреть на него издалека.
- Кажется, Виид сколотит здесь целое состояние.
- Мм-хмм. Я, конечно же, завидую, но это как-то…
"…страшно, не правда ли?"
Даже давние соратники Виида такие, как Ирен и Сурка, не смели открыто приближаться к нему.
Виид накладывал заклинание Призыва Нежити, летая над морем на спине Костяного Поратта.
Море превратилось в настоящий ад, когда стаи Костяных Пораттов пожирали своих родственников.
За этим сразу же последовал Взрыв Трупа.
Опытный Краб заговорил дрожащим голосом:
- Это счастье, что Виид начал свою карьеру в качестве скульптора.
- Что?
- Если бы он с самого начала был Некромантом или сменил профессию суть позже…
- …Хммм…
В головах спутников Виида появилась картинка.
Некромант, профессия, которая имела дело с темной силой и давала быстрый рост, также шел в комплекте со значительными наказаниями. Если бы не многочисленные заслуги, которых он добился как скульптор и как герой, который привел множество приключений к успеху, он бы уже, наверное, создал огромную Империю нежити – Легион Нежити Арпен вместо Королевства Арпен. Виид никогда бы не остановился на профессии обычного Некроманта.
- Должен сказать, что это в самом деле была огромная удача для всего Версальского Континента.
Ирен улыбнулась, а Опытный Краб все еще выглядел встревоженным.
\*Вздох\*
- Но проблема в том, что мы не знаем, что случится в будущем. Может быть, Виид еще превратится в великого злодея.
- …
Даже давним соратникам Виида было сложно это опровергнуть. Если уж совсем начистоту, то, что Виид станет настоящим выдающимся злодеем, который будет угрожать миру континента, казалось вполне естественным развитием событий. Даже сейчас он сеял на море хаос, оживляя мертвых Пораттов и превращая их в нежить.
- Прыгай, прыгай!!
Услышав крик Виида, воскресшие Поратты мощными прыжками выскакивали из моря. Несколько тысяч Пораттов, которые поднимались на 7-10 метров в воздух, снова падали в воду.
Это был фонтан воскресших Пораттов – зрелище, которое никогда бы не смог создать обычный здравомыслящий Некромант.
(Продолжение в следующей главе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Ради этого прекрасного моря (часть 4)**

На многочисленных Пораттов, которые плавали в море, Виид и нежить охотились всю ночь. Что касается живых скульптур, созданных Императором Гейхаром, прибыли все морские существа, чтобы тоже присоединиться к битве. Среди них были гигантские осьминоги, черепахи, акулы и киты… но самыми впечатляющими животными были анчоусы, длина тел которых достигала 800 метров, хотя они выглядели точно так же, как и обычные анчоусы. Передвигаясь, они выгибали тела и плыли на ужасной скорости. Они могли создавать водовороты и даже небольшое цунами, когда передвигались.
Когда Мэйлон спросила Императора Гейхара, зачем он создал таких огромных анчоусов, ответ императора был просто бесценен.
- А разве они не прекрасны?
- …Прошу прощения?
- Я создал их, когда был еще молодым. Я всегда говорю, что лучшая рыба – это большая рыба: она вкуснее, да и вообще лучше. Это работы, которые я создал, чтобы бросить вызов предубеждению людей, что все анчоусы слабые.
- А,понятно.
- В отличие от наземных существ, животным в океане не мешает то, что они большого размера. Если бы я создал их пораньше, я бы сделал их минимум в три километра длиной.
- …
- … И это было бы рождение Великих Анчоусов, абсолютных повелителей морей.
Император Гейхар довольно улыбнулся.
- С этого момента я позабочусь об стальных монстрах. Отдайте их моим анчоусам, и эти Поратты больше никогда не будут угрожать этим землям.
- Понятно.
Ирен, Ромуна и Бэллот смотрели на море и молились о том, чтобы души Пораттов нашли вечный покой. Даже если эти бедные создания как-то смогли бы сбежать из этого места, до конца дней их бы преследовали гигантские анчоусы.
Дилинь!
Стая Пораттов, которая подвергла Риф Вульхофф большой опасности, ушла. Это сражение оставила в их памяти ужасные воспоминания, и поэтому они отправятся в дальнюю часть океана и никогда больше не нападут на эти земли.
Заработано 84 290 Очков Содействия Империи Арпен!
Цели квеста перевыполнены; получены дополнительные 134 600 Очков Содействия.&gt;
Виид и его спутники стояли плечом к плечу друг к другу и смотрели на море. Длинная битва позади, и заходящее солнце окрашивало море огненными красками.
\* \* \*
Когда зрители по трансляции увидели, что компания искателей приключений Виида выполнила квест и возвращается целой и невредимой, они успокоились. Игроки, собравшиеся на северном побережье Шелджума, кричали от радости.
- Победа!
- Ура! Они прогнали Пораттов.
- Мы все знали, что мы можем рассчитывать на Виида!
Они вытерпели это долгое ожидание, лежа у моря, и, в конце концов, они удостоверились в успешном исходе квеста Виида, увидев трансляцию. В следующий момент море вдруг стало ярко светиться перед всеми игроками, собравшимися вокруг.
- Ваааааау!!
- Чт-, что происходит?
- Начинается. Весь мир изменился, когда была разрушена Церковь Эмбиню, и это же происходит снова.
Начиная с горизонта, море постепенно окрашивалось в загадочный изумрудный свет. Вдруг дельфины выпрыгнули из прежде спокойной воды.
- Воу!!
- Здесь есть дельфины…
- А там не морские обитали?
Изначально тусклое и серое море, в котором было много песка, стало чище, а вскоре и вовсе таким прозрачным, что через него можно было увидеть все морское дно. Кораллы самых разных цветов разрослись по дну, а различные морские существа плавали в воде. Даже земля под ногами игроков превратилась в мягкий золотой пляж, по которому были разбросаны ракушки.
\*Чирик! \*
Стаи птиц свободно парили в небе.
Дилинь!
Открытие Рифа Вульхофф!
Это самая большая территория коралловых рифов на континенте, которая протянулась более чем на 876 километров от Пролива Рудин до Алкардского Моря. Глубина моря варьируется от 3 метров до максимальных 80 метров, и это место обитания 600 видов кораллов и 7890 видов различных морских животных.
Так как это одна из Девяти Неисследованных Земель Версальского Континента, много искателей приключений давно надеются отыскать это место. Несмотря на то, что давным-давно оно было разрушено Пораттами, искатель приключений по имени Виид и его спутники смогли защитить его от вторжения монстров.
– Ваше приключение принесло вам 1934 очка славы.
– Ваш уровень повышен.
– Вы открыли исторический регион. Ваши Знания и Мудрость увеличены на 10 очков в результате этого необыкновенного опыта.
– Чудесный пейзаж повысил ваши характеристики Искусство на 8 очков.
– Вы заработали дополнительные награды за сообщение о редких открытиях.&gt;
- Киаа!
Тем, кто прибыли раньше, улыбнулась удача, и они смогли получить несколько достижений, открыв спрятанную землю мира.
- Аххх….
- Это рай.
Игроки созерцали один из самых уникальных пейзажей, который они никогда не видели за всю свою жизнь, и он развернулся прямо у них на глазах.
\* \* \*
- Это парень должен объединять континент, но вместо этого он просто сует нос, куда не надо, и создает кучу проблем.
Ю Бьенг-Джун смотрел на мониторы, на которых транслировались различные происшествия в Королевской Дороге, и он явно был недоволен.
На лицах игроков, которые плавали и играли в коралловом море, появились блаженные улыбки. Они сняли доспехи и походную экипировку и полностью наслаждались, качаясь на волнах изумрудного моря.
На другом мониторе было видно, как на Равнине Гарнав игроки работают в поте лица, перетаскивая гигантские камни, из которых будут сделаны скульптуры. Бьенг-Джун также заметил, как светились их лица.
- Они выполняют тяжелую работу, и у них есть надежда на будущее… они об этом думают? Какой у них сейчас уровень счастья?
– 94,3781834%. Это самый высокий уровень за всю историю.
- Какой был уровень счастья, когда Королевская Дорога только открылась?
– Среднее арифметическое уровня счастья на основе данных всей базы игроков составляло 93,3972939%. Каждый месяц оно снижалось на 3%, а позже еще больше. Самый низкий уровень счастья был равен 61%.
- Значит… он действительно смог сам изменить мир?
Бьенг-Джун вспомнил, почему он впервые создал Королевскую Дорогу.
Он решил передать всё, у него было, императору мира, которого он построил сам, потому он хотел высмеять несправедливость реального мира.
- В то время я не мог знать, что из ниоткуда появится такой странный игрок.
Он много времени провел за мониторами, просматривая видео с приключениями Виида. Парень, у которого был непревзойденный талант организовывать события, часто дико глупые и безумные. И он всегда находил способ пройти все квесты, выполнить которые было практически невозможно. Бьенг-Джун молча наблюдал за всем путешествием Виида, которое приносило до смешного хорошие результаты снова и снова благодаря совместной работе Виида, его спутников и других игроков.
- Тот, кто завоюет мир Королевской Дороги, станет моим преемником. И я не собираюсь вмешиваться, даже если он будет безжалостно злоупотреблять свои богатством и властью, и всё закончится тем, что мир будет разрушен… в конце концов, я только хотел посмеяться над этим миром, меня не волнует, что с ним станет.
Тем не менее, он начинал подозревать, что если Виид действительно станет его преемником, никто не будет особо возражать.
- Значит, он как-то смог прорубить себе путь до того, кем он сейчас является. Должен сказать, это не то, что я планировал изначально…
– Ты хочешь отменить свой прежний план с преемником?
Он сделал все необходимые приготовления, чтобы передать не только всё имущество Корпорации Юникон, но и все свои личные активы, которые до этого были срыты.
- Нет, пусть идет, как идет. Кто бы ни выиграл эту битву, он заберет всё.
Виид и Бадырей.
Без их ведома было решено, что тот, кто объединит Версальский Континент, станет самым состоятельным и самым влиятельным человеком на земле.
- Ке-ке-ке. Весь мир будет стоять на коленях перед моим наследником!
Бьенг-Джун безумно закричал.
Наконец, настоящий преемник, от которого зависела его судьба, вот-вот должен был появиться раз и навсегда. Тем не менее в темном уголке его сознания ворочалось дурное предчувствие…
- Я просто не могу выкинуть мысли, что Виид станет Императором в конце концов и получит всё, что у меня есть.
И если это действительно случится, что-то ему подсказывало, что он, вероятно, позеленеет от зависти, а не будет доволен тем, что его цель достигнута. Он посвятил свою молодость созданию мира Королевской Дороги, но теперь Виид стал героем для людей, получив между тем и состояние, и любовь прекрасных женщин. Если он получит всё состояние Бьенг-Джуна, в том числе и искусственный интеллект, разработанный для него, то это будет то же самое, что и передать Вииду все лавры за работу всей своей жизни.
\*\*\*
Манауэ руководил событиями, происходящими на Равнине Гарнав. Когда он вышел из палатки, позаботившись о приготовлениях к фестивалю, боеприпасах и других срочных делах своего магазина, он увидел, что на равнине возвышалось несколько больших гор.
- Что это?
Его кузен по прозвищу Спрятанные Деньги, вздохнул и ответил:
- Это скульптуры и материалы для их изготовления, которые люди сюда притащили.
- О, они… очень большие.
Одна сторона Равнины Гарнав превратилась в огромную горную цепь, словно это место вдруг стало Альпами.
Хотя именно Манауэ дал работу игрокам, его знания об искусстве были ограничены.
- Как они провернули всю эту работу всего лишь за несколько дней?
- Люди просто работали вместе и сделали эту работу.
- А это вообще возможно?
- Ну, мы только что это сделали, и как-то это сработало.
\*Тук, тук, тук!\*
\*Хрум, хрум!\*
- Нам нужно больше кирпичей.
- Уже несем!
Манауэ видел, что игроки Культа Травяной Каши неподалеку роились словно колония муравьев и строили гигантские статую, ошеломляющая высота которых была не менее 800 метров. Дальше создавалась еще одна большая скульптура, которая занимала несколько сотен квадратных метров.
- Опорные балки…
- Давайте одновременно продолжать работу над фундаментом.
- Здесь очень пригодились навыки архитектора.
- Средства защиты? Зачем они нам нужны? Намного удобнее использовать пару Перьев Падения.
Это зрелище было странно знакомо Манауэ – там были не только ограждения, установленные прямо как на строительных площадках, где возводили здания и дома, но и люди, которые вколачивали в землю опорные балки, словно строили фундамент.
- Кто эти люди?
- Строительный отдел из Корпорации "Samsung C&T".
- …Э?
- А эти люди из компаний "Daewoo E&C" и "Hyundai E&C".
Манауэ несколько секунд молча смотрел на них в оцепенении, а затем абсолютно шокированный смехотворностью всей ситуации, спросил:
- … Ты имеешь в виду, что они действительно из тех известных компаний, которые я знаю?
- Да! Все из разных строительных компаний.
- … Почему они здесь?
- Ну, они не единственные. Здесь есть даже люди из "KPF" и "Steven Holl".
- Что такое "KPF" и "Steven Holl"?
- Всемирно известные фирмы, занимающиеся архитектурой и дизайном.
Скульптуры на Равнине Гарнав стали большой новостью в реальном мире. Каждый день СМИ следили за тем, как с невероятной скоростью строятся громадные скульптуры высотой в несколько сот метров. Каждое утро, день и вечер высота скульптуры вырастала на 20 или 30 метров, и этого было достаточно, чтобы привлечь внимание народа.
Компания "Hyundai E&C" решила принять в этом участие.
- Проект по созданию скульптур такого масштаба можно назвать стройкой, поэтому компания "Hyundai" не может оставаться в стороне. Наша компания будет предоставлять полную поддержку этому проекту.
Команда разработчиков строительной компании предлагали самые разные идеи. Так как все члены команды тоже были игроками Королевской Дороги, у них в голове уже было довольно много свежих идей относительно архитектуры; такие идеи скорее всего вызвали бы недовольство у глав их команды или отдела, если бы были предложены в качестве проекта внутри компании.
- Это вообще возможно?
- Вы серьезно называете ЭТО проектным предложением?
- Деньги! Нам нужна какая-то работа, которая принесет нам деньги.
Поэтому все те идеи, которые могли на самом деле чудесно получиться, если реализовать их в Королевской Дороге, до этого момента спали, и наконец выдался шанс показать их.
- Мы не знаем, как точно это всё получится, но давайте просто это сделаем. Мы должны бросить себе вызов.
- Мы действительно будем это строить? Это будет 408 метров в высоту!
- Что в этом такого? Те парни недалеко от нас делают такую же в 620 метров высотой.
Им не нужно было волноваться, что закончатся средства или строительные материалы, так как игроки Культа Травяной Каши из окрестных земель притащили целые горы.
Так же как и при строительстве квартир, строительные компании установили балки и украсили фасады высококачественными материалами.
"Raemian", "Prugio", "Castle", "S-Class".
Повсюду на равнине беспорядочно сооружались строения, которые носили имена разных брендов строительных компаний.
- Но… исполнительный директор, это должна быть скульптура.
- Просто сосредоточьтесь на том, чтобы сделать ее высокой. Скульпторы позаботятся обо всем остальном.
Как только добавилась концепция широкомасштабного строительства, темп работы очень ускорился.
- Строительные компании из Кореи?
- Да. Средний рейтинг популярности 40%.
- Это довольно много. Какая телерадикомпания?
- Нет, это средний рейтинг по всему миру. В США рейтинг – 85%. Даже Fox и CNN транслируют проект.
- Тогда нам нужно поторопиться и тоже присоединиться. Это шанс показать технологическое мастерство нашей компании. Это будет просто великолепная раскрутка.
Высококвалифицированные профессионалы из различных архитектурных компаний, которые были широко известны в реальном мире, собрались в одном месте.
- Что мы должны здесь сделать?
- Я не знаю точно, но давайте начнем с возведения фундамента. Мы не можем построить что-то меньше, чем другие компании.
Началось соревнование на скорость, в котором участники начали строительство еще до того, как разработали чертежи! Соединив силу и архитекторов из Северных Регионов, они создавали невероятные вещи.
- Поиск новых идей: мы постоим что угодно!
Равнина Гарнав стала раем для скульпторов. Драконы и тигры были одними из самых обычных скульптур, которые можно было здесь найти, и были еще скульптуры в виде крылатых и ледяных драконов, словно вторя популярности известных живых скульптур.
С другой стороны группа из Каши из Жуков рождала многочисленные оригинальные планы для проектов.
- Извините… Я подумывал о реально потрясающем жуке.
- Расскажи нам. Всё возможно.
- Ну, у него триста ног и сорок усиков… нормально?
- Это вообще не должно быть сложно. Если мы просто сделаем его больше длинным, чем высоким… его и построить будет достаточно просто.
- И он будет передвигаться, переворачиваясь в воздухе.
- …Что?
- Ну, это сложновато объяснить, но еще понадобится много тонких волос.
Каша из жуков раскинулась на территории, которая в радиусе занимала более пяти километров. На этой территории были большие скульптуры в виде различных насекомых, но было и много простых игроков, которые присоединились, чтобы создавать свои собственные скульптуры. Они хотели научиться навыкам создания скульптур и вырезали жуков, размер которых был 5-6 метров. Это будет невероятное зрелище, когда все эти скульптуры одновременно оживут!
- Не беспокойтесь о долговечности! Если они не разрушатся до дня битвы, то все в порядке.
- Давайте попытаемся сделать что-нибудь, что на этот раз будет больше 1 километра в высоту. Мы установим мировой рекорд!
- Быстрее! Выше! Мы всегда можем начать заново, если скульптура разрушится. Наша задача – сделать ее самой высокой и самой большой.
Как только собралось большое количество народа, движущая сила, на которой они работали, была просто ужасающей. Создавались многочисленные скульптуры, в основу которых были положены животные или известные строение со всего мира.
- Деппс, мы не можем терять и секунды. Тебе нужно подниматься прямо сейчас.
- Но… если честно, я боюсь высоты.
- Здравствуйте, я психиатр. Я могу проверить, в каком он состоянии, чтобы отправить его наверх.
- Все, толкаем!
Скульпторы, которых силой отправили на верх строений, начали работать на высоте, откуда они могли видеть под собой облака.
Благодаря совместной работе Культа Травяной Каши и различных строительных компаний со всего мира, Равнина Гарнав за неделю полностью преобразилась.
- Ха-ха…
От Манауэ модно было услышать только недоверчивый смех. Конечно, он ожидал, что всё пройдет успешно, учитывая мощь Культа Травяной Каши, в центре которого были игроки с Северного Континента, но…
"Я просто не могу себе это представить".
Казалось, что он вместо жареной курицы, которую он заказал, ему доставили целого страуса.
"Ну, я честно выполнил приказ Виида. Это очевидно".
Торговцы с севера, в том числе и Гамонг, тоже с удовольствием помогали.
Место, развернулся самый широкомасштабный фестиваль в мире, шел бок о бок с самым грандиозным строительным проектом в мире! Уже оценивалось, что на Равнине Гарнав было более пятидесяти миллионов игроков, и она продолжала привлекать всё больше людей благодаря постоянным ежедневным трансляциям в прямом эфире.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Спрятанное оружие (часть 1)**

Замок Флетчер на Центральном Континенте. 
Это был небольшой замок, о котором мало кто знал, но сейчас в нем жил искатель приключений из Гильдии Гермес по имени Панте.
- Он скоро вылупится.
Полтора года назад ему поручили квест, пока он был в области Дориа. Многие предполагали, что те, кто принадлежит к Гильдии Гермес, участвуют только в тех квестах, о которых миру уже известно, особенно в тех, где предлагалась хорошая награда. В какой-то степени это было правдой, но Панте иногда посвящал время и квестам, которые еще никто не прошел.
Эльфов, живущих в березовой роще, поставило в тупик странное быстрое увядание цветов, которое недавно стало происходить в лесу. Кажется, что-то случилось в роще, и они ждут искателя приключений, который сможет разгадать эту загадку.
Уровень сложности: D
Награда: Укрепление отношений с эльфами &gt;
Уже немного заскучав, Панте решил принять участие в этом квесте, узнав, что его еще никто не проходил.
"Я быстро с этим разберусь".
Когда он ходил по лесу, он обнаружил, что под опавшей листвой спрятан участок земли, из которого он достал немного липкой грязи.
После того, как он принес грязь старейшине эльфов, последовала серия связанных между собой квестов.
- Очищение Почвы
– Солнечная земля в Березовой роще
– Секрет Духа Эльфов
– Драгоценная Пища
– Прекрасные Цветы
Пока серия квестов продолжалась, уровень сложности тоже поднялся до уровня С.
– Сырая Земля Моллорка.
Однако Моллорк выбивался из этой линии квестов, которые начались так беззаботно, и его было не так просто пройти.
- Уровень сложности С… Было бы глупо на этом останавливаться, учитывая, сколько квестов я уже прошел, но думаю, что у меня нет выбора.
Панте пришел к выводу, что обойти всю эту огромную землю за месяц слишком хлопотно, и вскоре забыл о квесте.
С того момента прошло 8 месяцев, и экспедиция из Империи Хэйвен направлялась к землям Моллорка. Гильдии Гермес было прекрасно известно, что на Версальском Континенте осталось еще много тайн. Большинство игроков решили повторно пройти квесты и использовать охотничьи угодья, которые были полностью открыты миру, но по этой земле все еще были раскиданы спрятанные джекпоты. Поэтому время от времени посылали экспедиции, чтобы исследовать уголки Версальского Континента, на котором было полно игроков из элиты, и потребовать темницы и сокровища, неоткрытые во время путешествия. Когда Панте услышал о том, что такого рода экспедиционная команда собирается исследовать земли Моллорка, он присоединился к ней и в конце конов прошел забытый когда-то квест.
Хотя этот квест являлся частью более большой линии квестов, он не рассчитывал на большую награду. Для многих такие квесты сулили только небольшую компенсацию. Однако этот квест не закончился на землях Моллорка, а, наоборот, продолжился по просьбе старого местного жителя.
- Искатель приключений, я бы хотел попросить тебя об услуге.
- Услуге?
- Думаю, с помощью той земли, которую ты получил, можно будет прорастить семя и заставить его цвести.
- И где же это семя?
- Мой дедушка потерял его, но к счастью, я знаю, где находится то место, где он его потерял.
В Моллорке есть место, где живут Варгетты, и говорят, что там можно найти драгоценные редкие фрукты. Уничтожьте Варгеттов и заберите семена редких фруктов.
Уровень сложности: A
Ограничения: Вы должны пройти квесты "Сущность Земли" и "Сырая земля Моллорка".
Награда: главный фрукт &gt;
Теперь, когда уровень сложности дорос до А, это уже было не просто обычное поручение.
- Я сделаю это. Панте доложил о квесте вышестоящей власти в Гильдии Гермес и сразу же получил поддержку в виде специальной ударной группы.
- Мы сделаем это для вас уже сегодня.
Ударная группа из ста игроков, состоящая из рыцарей, магов, лучников и церковников, полностью уничтожила гнездо Варгеттов, и Панте смог без труда завершить квест, но это еще был не конец.
Это фрукт Квайрань, который известен тем, что улучшает здоровье любого, кто его съест: первоклассный ингредиент для приготовления пищи!
Однако говорят, что этот фрукт очень хотела найти особая группа существ. Может быть, среди старых гномов найдется кто-нибудь, кто узнает этот фрукт.
Уровень сложности: A
Ограничения: У вас уже должен быть фрукт Квайрань. &gt;
С помощью Гильдии Гермес Панте смог переговорить с гномами в Королевстве Тор.
- Значит, у тебя есть фрукт Квайрань? Это очень редкая штука.
- А для чего конкретно я могу его использовать?
- Это… ну, я лучше не буду об этом распространяться.
Чтобы быть дружелюбнее с гномами и получить ответ, Панте начал свободно тратить деньги. Когда позади него была мощная Гильдия Гермес, которая вкладывать миллионы золота в этот квест, это было несложно. Но даже после того, как он стал ближе с гномами, они крепко держали язык за зубами.
- Это не та тема, на которую я могу открыто говорить. Но, возможно, тебе улыбнется удача с тем Гномом-Пьяньчужкой; он довольно разговорчивый, ну, ты знаешь…
С помощью чата Гильдии Гермес он смог найти Гнома-Пьянчужку и продолжить квест.
- У тебя есть фрукт Квайрань? Этот фрукт… любимая еда по-настоящему великих и ужасных созданий.
За квестом Панте сейчас пристально наблюдали лучшие искатели приключений из Гильдии Гермес. Серия связанных квестов, которые наконец добрались до уровня сложности А – так много шагов было сделано, один за другим, он ожидали, что возможно, она приведет даже к поручению уровня S.
– Бэлэм: Великие и ужасные существа для гномов? Тогда это, должно быть…
– Тахэмбо: Драконы.
– РоадТоэкер: Значит, этот квест как-то связан с драконами. Слово "джекпот" не достаточно, чтобы описать его.
Благодаря приключениям Виида люди увидели, что квест с уровнем сложности S мог изменить контуры региона или даже сам ход истории Версальского Континента. История Гнома Пьянчужки продолжалась.
- Это было очень давно. Нам пришлось предложить им эти фрукты Квайрань, но их было очень сложно добывать, потому что этим существам они показались очень вкусными, и они их все съедали. Ну, и были еще гномы, которые тайно делали из этих фруктов вино.
- А, понятно.
- Погоди секунду… это напомнило мне об одном слухе, который я слышал давным-давно.
- Слух?
- Известно, что Квайрань – это фрукты, которые больше всего нравятся этим существам, когда они молоды. Поэтому говорят, что можно сделать одно из редчайших открытий, поискав там, где они нашли фрукты Квайрань.
Фрукты Квайрань – еда для драконов. Эти фрукты содержат много питательных элементов, поэтому драконы часто их ищут, когда их гигантские тела требуют пищи.
Исследуйте районы рядом с тем местом, где был найден фрукт Квайрань. Хоть вы и очень рискуете, возможно, вы найдете что-то очень ценное.
Уровень сложности: S
Ограничения: Вы должны получить фрукт Квайрань и информацию о драконах. &gt;
- Там действительно уровень сложности S?
- Боги, как же далеко зайдут эти квесты?
Так как квест становился всё более сложный, даже ведущие члены Гильдии Гермес не могли с легкостью решиться на то, чтобы продолжать квест, не говоря уже о Панте и остальных искателях приключений, принадлежащих гильдии.
- Нам стоит продолжать этот квест?
- Наверное, это слишком опасно, связываться с драконами. Меня еще и напрягает неожиданное появление гномов.
- Ну, гномье Королевство Тор – владение страшного дракона Кэйборна.
- Земли Моллорка очень далеко, и это практически неизведанная территория. Нам не стоит исключать возможности, что это может быть совершенно новым видом приключений.
- Мы даже не приблизились к логову дракона. Добиться хороших отношений с драконами благодаря квесту такого рода было бы очень полезно, разве нет?
- Проблема заключается в том, что невозможно предсказать, как это квест развернется. Если мы не сможем отказаться от его прохождения на полпути, мы можем попасть в беду.
Главы Гильдии Гермес даже организовали встречу и спорили о квесте, но в конце концов решили еще немного поучаствовать в нем.
Поэтому Панте и искатели приключений исследовали землю Моллорка с помощью ударной группы, в которую прибыло значительное подкрепление. Это было сложное путешествие, потому что уровень всех монстров, которых они встречали, был выше 400 или 500, но очень скоро они нашли то, за чем пришли.
Выигрыш:
Слава увеличена на 10 000 очков.
В течение недели очки опыта и шанс выпадения вещей будут удваиваться.
В вашей первой охоте монстр уронит один из лучших предметов, которые только может отдать, когда будет убит.&gt;
В темнице на них выпрыгнули химеры с уровнем выше 600, их мощь и жизненная сила выходили за рамками здравого смысла. Компании пришлось бы еще тяжелее, если бы Панте пришел только с искателями приключений, но они смогли справиться с монстрами благодаря военной силе, которую Гильдия Гермес дала им в сопровождение. Рыцари и воины сыграли главную роль в очищении темницы, в то время как с тыла им помогали церковники и маги.
- Хм. Давайте искать.
Они начали свое исследование, где ударная группа выступала на главных ролях.
Темница размером с город!
Многочисленные монстры обитали в этом месте, и сундуки с сокровищами были расставлены в укромных уголках – ценные находки, в которых были горы золота и драгоценностей. Иногда в них попадались мечи и доспехи, изготовленные гномами.
- Это невероятно. Даже на Центральном Континенте мы не находили такую большую темницу, как эта.
- И награда превосходная. Здесь соединено более десяти квестов.
Кроме того, они также заметили следы магических ловушек, хотя они все уже не функционировали.
В конце своих продолжительных поисков они нашли белоснежную глыбу примерно 4 метра в высоту.
- Что это? Скала?
- Выглядит как скала. Она и довольно прочная.
- Вы не чувствуете, что от нее исходит тепло? Наверное, это камень маны.
- Нет, это никак не может быть камень маны. Я не могу почувствовать в нем какой-либо магии.
Они могли определить, что это за глыба, только после того, как искатели приключений потратили какое-то время, чтобы оценить ее.
Это яйцо дракона.
Толстой скорлупой он защищен от магических и физических атак.
Первоклассный ингредиент для приготовления пищи!
Первоклассный материал для кузнечного дела!
Первоклассный материал для создания скульптур! &gt;
Искатели приключений и игроки ударной группы замерли на месте.
- Воу, яйцо дракона…!
- Это может быть яйцо Кэйберна? Если да, он нас всех убьет за то, что мы ворвались в эту темницу?
- Не думаю, что это случится. Так-то темница называется "Заброшенный Дом".
- Мы пока не знаем, какому дракону принадлежит это яйцо.
Панте подошел поближе к яйцу и потрогал его. Его сердце распирало от радости, потому что он понял, что эта цепочка многочисленных квестов наконец привела его к яйцу дракона.
Дилинь!
Вы открыли яйцо дракона, которое является потомком зеленого дракона Аранкальд и черного дракона Кэйберна. После исчезновения Аранкальд по какой-то неизвестной причине, яйцо до сих пор оставалось в этом месте.
Яйцо, которое подвергнется прикосновению человека, вызовет гнев драконов. Чтобы подавить их гнев, вы должны бережно ухаживать за яйцом и ждать рождения маленького дракона.
Уровень сложности: S
Ограничения: Вы должны найти яйцо дракона. Невозможно отказаться от прохождения этого квеста на данной стадии его прохождения. &gt;
- …
Поняв истинную сущность квеста, Панте потерял дар речи.
"Дракон родится?"
Главы Гильдии Гермес тоже погрузились в жаркий спор по этому вопросу, услышав всю историю.
- Это взаимосвязанный квест с уровнем сложности S. Даже Виид никогда не участвовал в таком приключении.
- Если мы покажем это в прямом эфире, мы по крайней мере можем быть уверены, что зрительские рейтинги снова взлетят.
- Для нас это будет большой рекламой. Это возможность запечатлеть в умах игроков истинные способности Гильдии Гермес.
- Возможность? Вы не понимаете, насколько опасным может быть дракон? Если всё пойдет плохо, может быть полностью разрушено несколько городов.
- Такой квест сильно повлияет на всех. Нам нужно осторожно просчитать урон, который он может нанести в случае нашей неудачи…
У всех было свое мнение, и казалось, что обсуждение так просто не закончится.
Хангту, искатель приключений из гномов, высказал свои опасения:
- Это, конечно, хорошо, что это приключение класса S. Причина, по которой я беспокоюсь, заключается в том, что этот квест связан с Кэйберном. Это существо люди не просто так назвали "страшным драконом".
Даже Панте не мог найти слова, чтобы опровергнуть этот аргумент. Все искатели приключений с определенным уровнем славы и навыками предпочитали избегать тех квестов, которые были как-то связаны с драконами. Драконы не только редко оказывали людям честь выслушать их, но и было очень тяжело гарантировать, что такой злой дракон, как Кэйберн, предложит справедливую награду в соответствии со сложностью этого квеста.
- Тем не менее, это квест…разве мы не будем как-то вознаграждены в конце концов?
- Ну, Кэйберн дает гномам различные квесты, связанные с производством чего-нибудь, но я никогда не слышал, чтобы он дал им взамен достоянную награду.
- Позор; это точно квест, который я лучше продолжу и брошу себе вызов его сложностью и данными обстоятельствами.
Много рыцарей чувствовали особенную привязанность к квесту. Хотя никто не мог быть уверен, как содержание квеста изменится потом, они все видели в нем великолепные перспективы.
Выходить маленького дракона – если получится завязать дружбу с драконом, они, наверное, смогут получить легендарную профессию Рыцаря Дракона.
Давным-давно, когда Виид разрушал Церковь Эмбиню, он как-то раз ездил верхом на Асоллете, Драконе Хаоса. Вид его, когда он стоял верхом на черном драконе и сражался против олицетворения бога Эмбиню, все еще был свеж в памяти многих рыцарей.
"Если бы я мог вот так стать Рыцарем Дракона, это стоило бы того, чтобы отдать взамен та это замок".
"Стать Рыцарем Дракона… это было бы самой дикой мечтой любого рыцаря".
Только несколько членов знали о квесте, и что самое важное, среди них был Бадырей, который сам был Черным Рыцарем.
- Мы уже так много сделали, чтобы пройти этот квест, и выигрыш, который мы можем получить, завершив его, может быть просто огромным. У нас нет другого выхода, кроме как продолжать; в любом случае квест нельзя отменить на этой стадии.
Так Панте и группа других искателей приключений взяли яйцо дракона в Замок Флетчер и готовились его высиживать. С тех пор, как они перебрались в замок, случился ряд вторжений армий монстров. Народ просто подумал, что на них повлияли повстанцы или ослабший правопорядок, но на самом деле эти вторжения были делом рук черных магов, которые хотели украсть яйцо дракона. Попытки черных магов каждый раз заканчивались ничем, потому что они не могли пройти через военных Гильдии Гермес. Кроме того, искатели приключений могли получить еще информацию от магов, когда с ними сражались.
– Если яйцо будет уничтожено, два дракона спустятся на землю.
– Цель черных магов – открыть эру магии.
– Ярость драконов, скорее всего, взбудоражит толпы монстров, которые в свою очередь полностью уничтожат весь континент.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Спрятанное оружие (часть 2)**

С Императором Гейхаром во главе Виид и его соратники направлялись в столицу Империи Арпен. 
- …
- Ваааау…
- Это, это потрясающе.
Их приветствовали величественные сооружения из камня, построенные в стиле Классической Эры. Огромный город растянулся перед их глазами. В этом месте жили самые разнообразные живые скульптуры в виде животных и авиаков. Это была столица Империи Арпен, по которой протекала прекрасная река, а по всей земле пышно разрослось несколько сотен видов деревьев.
Сейчас вы находитесь в Верд Адрен, месте, где люди и бесчисленное количество других существ живут в гармонии, в культурный центр, а также центр цивилизации всего Версальского Континента.
Вы добились легендарного успеха искателя приключений.
Вы получаете титул "Наблюдатель истории".
Все характеристики увеличены на 5 очков.
Ваша слава увеличена на 12 450 очков.
Людям будет сложно принять такое невероятное открытие, даже если вы о нем сообщите.&gt;
Хотя это уже было давным-давно, Виид видел этот город раньше на картинках, которые были изображены на королевской печати Империи Арпен. Так как он впервые лично оказался в этом месте, он смог получить награды за его достижения в этом приключении.
- Впечатляет.
- Никогда не думал, что поучаствую в таком приключении…
- Всё здесь кажется чудесным.
Соратники Виида гуляли по улицам и были потрясены до глубины души. Было сложно поверить, но куда бы они ни посмотрели, везде они видели целую и прекрасную Империю Арпен, прямо какой она была давным-давно. Городская площадь, торговые улицы и все здания, в том числе и продовольственный склад, были великолепно воспроизведены – такое путешествие во времени возможно только в Королевской Дороге.
Среди людей, бродящих по городу, они могли заметить представителей некоторых редких рас зверей, которые, как известно, существовали очень давно. Так как эстетический вкус Императора Гейхара распространялся на самые разные виды животных, то, что касается рептилий и насекомых, там были немного другие живые скульптуры. Особенно интересно то, что, казалось, даже их экзотическая внешность была в гармонии с городским пейзажем и выглядела просто прекрасно.
"Так как Виид сам скульптор, он тоже со временем создать новые расы животных. Версальский Континент, каким мы его знаем сейчас, может претерпеть большие изменения в будущем".
"Это реальная история. Навык создания скульптур, находясь в своем зените, даже заходит на территорию чудес. Смог бы я тоже достичь такого величия в рыболовстве?"
"Я вижу здесь много сильных воинов".
В небе парили гигантские крылатые змеи; удивительное зрелище, но ничего необычного не было в том, что этот город был домом для такого количества живых скульптур.
Император Гейхар довольно улыбнулся.
- Во всей Империи в этом месте собрано самое большое количество моих детей-скульптур.
Естественно, в городе были торговые улицы, где кипела жизнь. Виид и его спутники были уже не на том уровне, чтобы использовать предметы, купленные в обычных магазинах, но они все равно рассматривали прилавки из любопытства.
- У нас много высококачественных продуктов. Может быть, зайдете и посмотрите?
- Подходите, подходите, если вы ищете ковры, чтобы украсить свою комнату.
- Настоящим мужчинам нужно оружие! Вот вы там, не проходите мимо; взгляните на это оружие!
Так как в городе жили живые скульптуры из самых разных рас, разнообразие товаров, которые там продавались, было просто огромным. Только видов продуктов было более семисот. Универмаги продавали различные товары, такие как ремни для дождевых червей, кроличьи наушники для защиты от холода и нарядный набор зубов для крокодилов. Ирен купила такой набор для Нила.
- Напоминает летающий город Лавиас, где они продают предметы и снаряжение для авиаков.
- Они тоже в основном продают еду и предметы первой необходимости, а не снаряжение для боя.
Пэйл тоже купил несколько товаров для Дикой Змеи и Желтоватого; такие вещи, как украшение для хвоста для Змеи и пальто для Желтоватого, были довольно хорошего качества.
- Писк!
- Мууу. Я благодарю тебя.
Виид наблюдал за всем этим, находясь на шаг позади, словно его это не касалось. Действительно, это он подарил этим существам жизнь, но он сделал это только для того, чтобы управлять ими. Но Император Гейхар тоже наблюдал за Виидом, и на его лице расплывалось удовольствие.
- Ваши друзья тоже выглядят впечатляюще.
- … мои друзья?
- А, прости; наверное, вы считаете их своей семьей?
- …
Для него живые скульптуры были всего лишь подчиненными. Тем не менее, причина, по которой Виид взял их с собой в этой приключение, скорее заключалась в том, чтобы они помогли ему подружиться с императором, а не чтобы использовать их в сражении. Поэтому его решение, в конце концов, привело к довольно хорошему результату.
- Особенно вот тот – Желтоватый, так вы его называли? – у которого такое исключительно прекрасное тело. Оно воплощает мощную силу быка. Дикая Змея тоже очень милая.
Император Гейхар сделал комплимент живым скульптурам Виида.
Естественное изменение настроения!
Виид интуитивно понял, что это подходящий момент для того, чтобы перейти к его настоящей цели.
- Ваше Высочество.
- Просто называй меня мастером, не нужно такого почтения.
- Да, мастер!
Чем более близким становится то, как один человек обращается к другому, тем сложнее отказать ему. Когда просишь кого-нибудь об услуге, нужно строить свое нравственное оправдание медленно и постепенно.
- Как вы знаете, я из будущего. У вас есть какие-нибудь идеи о том, что случится с вашими друзьями к этом городе, мастер?
Немного подумав, Император Гейхар с грустью ответил:
- Могу догадаться. Я бы хотел, чтобы они мирно жили вместе с людьми… но этого, наверное, не произойдет.
- Вы очень близки в своих догадках.
- Люди развязывают войны даже между собой из-за алчности, чтобы у них было больше, чем у других; им было бы сложно принять эти живые скульптуры.
- Да. Боюсь, что вы правы.
Виид рассказал императору о ряде событий, который произойдет в будущем. После смерти Императора Гейхара все живые скульптуры уйдут, и Империя Арпен рухнет. Пройдет очень много времени, и некоторые из этих скульптур в конце концов превратятся в монстров или решат уйти в какие-нибудь очень далекие, пустынные земли, где еще не ступала нога человека, и будут обитать там.
- Значит, вот как… как это всё закончится.
Император Гейхар замолчал, видимо, находясь под сильным впечатлением. Спутники Виида решили посмотреть на этот разговор и не вмешиваться.
"Как он собирается убедить этого императора помогать ему?"
"Сейчас я стану очевидцем его секретных приемов убеждения, которые он всегда применял безукоризненно – стопроцентный результат".
"Если проанализировать, то ключевой фактор успеха Виида как легендарного искателя приключений заключается в его серебряном языке. Может быть, он скажет какие-нибудь впечатляющие слова?"
Даже Пэйл, который уже долго знал Виида, громко сглотнул от ожидания; ему не так много раз удавалось увидеть, как Виид договаривается с местными жителями или героями, чтобы достичь своей цели в квесте. Спутников переполнял интерес, они ожидали стать очевидцами действия его харизмы и навыков убеждения.
Виид вытащил из рюкзака бутылку с каким-то алкоголем.
Бульк-бульк-бульк!
Струя чистого алкоголя наполнила кубок, сделанный из красной глины. Это был чистый дистиллят высочайшего качества.
- Почему бы вам не испить первым?
- Что это?
- Я сам настаивал это для вас, мастер. Пожалуйста, продолжайте и попробуйте.
- Хмм. Думаю, тогда я только попробую.
Так как у Императора Гейхара было достаточно мрачное настроение из-за мыслей о будущем его живых скульптур, он осушил кубок за один раз.
- Яаах. Очень хорошо!
- У меня еще есть немного жареных кальмаров и куриных крылышек.
За первым кубком, который он осушил просто словно это был какой-то легкий напиток, вскоре последовал второй, а потом третий.
Виид всё доставал разную закуску и бутылки алкоголя из своей сумки.
- Какой сегодня отличный день, да еще и прохладный бриз, не правда ли?
- Да, вы правы.
Вкусные гарниры поднимали аппетит императора, и первая бутылка была опустошена мгновенно.
- Хаааа… Я так рад, что встретил вас. Вы учитесь на скульптора, и к всему прочему ваши навыки приготовления пищи просто восхитительны…
- Создание скульптур лучше всего, мастер!
До дна осушили еще одну бутылку.
- Всю свою жизнь красота была моим ближайшим соратником… Хотя со временем я подружился с теми, кто понимает мои идеалы… иногда я чувствую себя очень одиноко…
- Я отлично понимаю, как вы себя чувствуете, мастер.
Гейхар продолжал пить и сокрушаться по поводу своего одиночества. Еще одна бутылка до того, как они узнали.
- Я не дооолжен… так много питттть… в середине дняааа…
Император даже начал странно говорить, когда уже был достаточно пьяным. Виид, который обычно предпочитал разбавлять алкоголь водой, в этот раз приготовил только очень крепкие напитки. Он также принес много разных блюд, в том числе картофель фри, жаркое, супы, лапшу и фрукты, и выставлял их на стол так быстро, что это невозможно было бы сделать без предварительной подготовки.
- Это не просто легкие напитки, мастер. Учитывая то, что вы каждый день должны управлять этой империей и присматривать за вашими многочисленными друзьями-скульптурами, такой небольшой отдых весьма необходим для лучшего будущего каждого.
Даже за разговором Виид умело открыл еще одну бутылку спиртного.
- Давайте это будет последняя, хорошо? Учитель и его ученик ьют вместе; это хорошо для укрепления наших отношений, вы так не думаете?
- Думммаююю… вы прррравы, конечно…
Распивая спиртное с Виидом, Император Гейхар рассказал истории, которые были глубоко запрятаны в его сердце. История о том, как он провел детство без друзей, вырезая скульптуры; и история о том, как он смог даровать жизнь своим создания, относясь к ним с искренностью. Алкоголь обладает способностью заставлять людей делиться сокровенным, вводя тем самым их в заблуждение, что они нашли настоящего друга друг в друге.
Краткая демонстрация техники убеждения с помощью алкоголя!
Только когда перед глазами Гейхара всё поплыло:
- Я тоже основал Королевство Арпен.
Раздался низкий грубый голос Виида, который в основном слушал истории императора. Естественно он сильно облизнул губы, - последняя крупица сознания, которую у него не получилось подавить до конца.
- И основал я это королевство не ради моего собственного благополучия и процветания. Люди погрязли в бесконечной череде войн… и те, кто построил Империю Хэйвен, нагребли кучи денег только для себя сам-… В смысле люди в целом мучаются от боли и страданий.
- …
Хотя Император Гейхар уже и был в пьяном ступоре, показалось, он немного пришел в себя от слов Виида.
- Ииии?
- Королевство Арпен; как вы, наверное, уже догадались, я выбрал ваше имя для собственной страны, потому что я глубоко вас уважаю, мастер.
Эти сладкие слова доставили большое наслаждение императору, который уже полностью открылся Вииду.
"Думаю, я просто использовал первое имя, которое всплыло у меня в голове, потому что я никак не мог придумать другое".
Сначала он думал о том, чтобы назвать королевство "ДаЗдравствуетВиид", но потом в конце концов передумал и выбрал имя Арпена без какой-либо конкретной причины.
- Королевство Арпен тоже мирная нация как и эта. Люди, эльфы, гномы и варвары строили город вместе на разрушенной земле, чтобы жить там.
Виид прочитал Императору Гейхару длинный и детализированный отчет о происхождении Моры. Ему было скучно рассказывать всю историю, но казалось, императору нравилась сказка об основании Королевства Арпен, поэтому он продолжил.
- Потратив много усилий и рискуя собственной жизнью, я также смог спасти Арнинов и Эллионов. Арнины несчастно жили рабами до того, как я пришел спасти их.
- Каааак… ужжжасссноо…
Тело Императора Гейхара затряслось от ярости. Пьяный человек легко может заснуть, поэтому было необходимо пробудить в нем гнев в нужный момент.
- В Королевстве Арпен хотят достичь только одного: счастья для всех, кто живет на этой земле. И я собираюсь спасти и остальных ваших друзей, мастер.
- Вы их не забыли…
Голос императора вдруг прозвучал как-то трезво. В этот самый момент, когда его сердце было преисполнено благодарностью по отношению к Вииду, техника Алкогольного Убеждения тоже достигла своей кульминации.
- Королевству Арпен в опасности, потому что надвигается война. Я знаю, мне стыдно просить вас о таком, но, пожалуйста, ради всех рас живых скульптур, которых впереди ждут суровые времена, помогите мне спасти ваших детей и установить мир на этом континенте!
В этот момент,
Виид знал, он превосходно добился своей цели.
\* \* \*
Пока Виид и Император Гейхар продолжали пить, пронося кубки туда-сюда, Пэйл и остальные спутники стояли далеко позади, но они все внимательно слушали разговор, происходивший между двумя мужчинами.
- Думаете, это действительно сработает?
- Конечно же, было был очень сложно уговорить его только разговорами. Я имею в виду, мы просим императора даровать жизнь всем тем скульптурам и вложить всю свою энергию и силу до последней унции, чтобы помочь нам, еще и после того, как его оживят с помощью навыка Воскрешения Скульптур.
Зефи был настроен достаточно пессимистично, так же как и Опытный Краб.
- Если этот план убеждения провалится, многочисленные скульптуры, которые сейчас строят на Равнине Гарнав, будут бесполезны. И для нас это будет ужасный удар под дых.
Они все были впечатлены боевыми способностями живых скульптур, например Бараагами. В зависимости от того, присоединится ли Император Гейхар к этой битве, им будут открыты разные варианты сражения с Империей Хэйвен. В конце концов, они говорили об Императоре Гейхаре - герое, который изменил ход истории.
"Если спрятанное оружие Виида на Равнине Гарнав окажется абсолютно бесполезным, мы можем проиграть эту битву".
"Мы должны убедить его помочь нам, неважно какой ценой".
Сурка вернулась из ближайшего ресторана.
"Я купила немного острой жареной свинины! Просто макайте в этот соус и наслаждайтесь".
Спутники продолжили наблюдать за Виидом и Императором, чавкая жареной свининой. Когда Виид наполнял кубок спиртным первые несколько раз, они все подумали, что он скоро расскажет о настоящей цели своего приключения.
- Смотрите, еще одна бутылка…
- Они действительно быстро пьют.
- Ооо! Виид выплюнул алкоголь, когда император не видел!
Как происходило убеждение спасти Версальский Континент: заставляйте субъект потреблять алкоголь без передышки и осторожно подлизывайтесь к нему. Император Гейхар, будучи простым и честным человеком, рассказал всё, что было у него на уме, и поделился своими искренними чувствами и мыслями. И Виид воспользовался шансом для атаки, попросив императора о помощи.
- Хэх. Значит, вот настоящая причина, зачем вы основали Королевство Арпен?
- Вау. Мне кажется, Виид действительно живет для того, чтобы помогать другим, кто оказался в сложном положении. Никогда не понимал, что его все время беспокоят такие вопросы.
- … Подождите, это не может быть правдой.
Даже спутники, которые слишком хорошо знали о настоящей природе Виида, не могли не смутиться на какое-то время. Все, на что он направлял свои силы, было ради его собственного благополучия и процветания, но завернутые в слой романтики все его дела стали показывать его как спасителя континента. Его история вдруг превратилась в биографию героя, который выбрал сложную стезю скульптора ради искусства и красоты, и который рисковал собой в многочисленных опасных квестах, чтобы спасти мир, и в конце концов смог построить свое собственное королевство.
Зефи от любопытства дернул головой.
- Ну, в его истории нет никакой явной неправды с точки зрения фактов, но для тех, кто наблюдал за ним на протяжении долгого времени, есть места, в которые непросто поверить.
Ирен с тревогой улыбнулась.
- Ну, должен сказать, я с тобой согласен.
Будучи ближайшими соратниками Виида, они хорошо знали о многочисленных инцидентах, в которых он был замешан, в том числе и давление на торговлю Королевства Арпен и рискованные вложения в землю около Пухольского Аквапарка. Не то чтобы они критиковали его – каждый из них получил по бесплатной вилле, расположенной в этом аквапарке.
"Все равно никто не потерпел несправедливых утрат из-за этого, поэтому что в этом такого?"
"Конечно же, правда, что Версальский Континент стал лучше благодаря Вииду".
"Мало игроков с севера испытывают какую-то неприязнь по отношению к Вииду".
Еще предстояло обсудить, были ли он действительно хорошим королем, но учитывая все обстоятельства, он без сомнения создавал мир, который предлагал более счастливую жизнь для всех. Он только заботился о собственных эгоистичных интересах и желаниях, но скорость и масштаб, в которыми он старался потакать этим интересам и желаниям, были настолько огромными, что он внес значительный вклад в рост самого королевства. Все эти великие архитектурные сооружения, развитие города и строительство дорожной сети не были бы возможны без достижений Виида.
- Помогите мне спасти ваших детей и установить мир на этом континенте!
Это был конец убеждения Виида.
У Императора Гейхара не было причин отказывать его просьбе. Виид был его единственным учеником, который пошел по его стопам скульптора, и он был настоящим преемником Империи Арпен, хотя всё это было преувеличенной правдой, которая расцвела в голове императора.
"Какое же у него отношение, достойное похвалы… и его искренность в попытке помочь своему мастеру…"
Этого было более чем достаточно, чтобы тронуть императора, а Виид прошел все те квесты ради континента и даже спас расы скульптур ко всему прочему. И каким любезным и приветливым он был, когда впервые встретился с Гейхаром!
- Я помогу… однааакоо я могууу…
Герой, который объединил Версальский Континент.
Император Гейхар согласился на просьбу Виида пьяным голосом.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Спрятанное оружие (часть 3)**

Люди, собравшиеся на Равнине Гарнав, были очень заняты. Если они хотели повеселиться, они могли присоединиться к проходящему на равнине фестивалю, а те, кто хотел немного поработать, подключались к проекту по строительству скульптур. 
- Я уже могу услышать звук!
- Посмотри вон туда; это всё скульптуры, не горы!
Игроки с Центрального Континента верхом на лошадях мчались к Равнине Гарнав. Маги летели по воздуху, а новички маршировали без остановки.
Вот это чувство, когда издалека смотришь на скульптуры, стоящие на обширной территории Равнины Гарнав!
- Фестиваль!
- Давайте сначала выпьем пива и будем веселиться весь день. Я не собираюсь спать сегодня ночью!
Равнина была запружена толпами народа, который наслаждался фестивалем. Казалось, сама земля сотрясалась всякий раз, когда они топали ногой и кричали от удовольствия.
Кроме богатого ассортимента блюд, для приготовления которых созвали абсолютно всех торговцев Центрального Континента, этот фестиваль также располагал гигантским выбором развлечений в виде музыки и танцев. Подключилось не только множество бардов с Северного Континента, но и приехали сыграть известные певцы и музыкальные группы из реального мира.
- Сойдем с ума, люди! Давайте заставим весь Версальский Континент трястись!
Для многих известных групп с различных континентов этот фестиваль был самым грандиозным событием за всю историю музыки. Место, где собралось так много людей со всего земного шара – это была великолепная возможность разрекламировать свою музыку и получить новых поклонников. Каждый день с самого раннего утра и до глубокой ночи на Равнине Гарнав постоянно лился музыкальный поток.
- Я действительно поражен финансовыми возможностями Королевства Арпен.
- Знаю, да? Как они ко всему этому подготовились? Никогда не знал, что они на такое способны.
На самом деле Виид и Манауэ не ожидали, что фестиваль будет проходить так успешно. Их план заключался в том, чтобы отложить дату битвы и хорошенько подзаработать на продаже еды и напитков собравшейся толпе, но благодаря людям, которые собрались, чтобы помочь и сыграть свою собственную роль в этом событии, их план приносил свои плоды.
- Кто-то продает Кроваво-красный Меч!
- Вау, я думал, что меч стоит около 10 миллионов золотых?
- Ну, мы все равно не можем его использовать, потому что для этого надо быть на 520 уровне или выше.
Игроки с Центрального Континента тоже приносили с собой еду, напитки и товары для продажи, поэтому быстро организовывался рынок.
- Ремонт оружия! Всего за 3 золотых!
- Ремонт одежды здесь. Мы можем пришить недостающие пуговицы и отлично заштопать рукава! Превосходное внимание к деталям! Также через день мы можем забрать белье в прачечную.
- Вау. На севере всё так дешево.
- Налоги там ниже, чем в Империи Хэйвен.
- Империя тоже немного снизила налоги, но это все равно не может сравниться с Северным Континентом.
Энергия лучами била из игроков с севера!
Хотя они поздно появились в Королевской Дороге, их сильных дух и любовь к Версальскому Континенту были больше, чем у кого бы то ни было. И эта энергия распространялась также и среди игроков Центрального Континента.
- Это место… просто потрясающее.
- Чувствуя царящую здесь атмосферу, я начинаю думать, что я был идиотом, что не встал на сторону Королевства Арпен раньше.
- Ну, еще не слишком поздно. Я собираюсь собрать все свои вещи и переехать жить в Королевство Арпен.
- Но ели они выиграют битву, все равно весь Центральный Континент может стать частью Королевства Арпен.
- Это тоже звучит неплохо.
- Мне действительно нужно побывать в Пухольском аквапарке. В смысле, возможно, и другие места, как этот парк, будут позже построены на Центральном Континенте, но Пухольский аквапарк все равно будет первым в своем роде.
На рынке люди продавали различные товары, которые, например, им были не нужны, но их еще не выбросили, или кое-какое оружие и снаряжение высокого качества. Экипировка, выставленная на продажу, подходила самым разным игрокам, от новичков 100-ого уровня до элитных игроков 500-ого, а также там было огромное количество разных магических материалов и ингредиентов.
Лучше всего продавались те товары, которые могли пригодиться игрокам от 200 до 350 уровня.
- Уровень этих игроков с севера выше, чем я думал.
- Да, довольно много игроков выше 200 уровня. Думаю, они продвигаются вверх по уровням еще быстрее, чем мы, когда только начали играть.
- Наверное, это из-за того, что они без ограничений могут пользоваться охотничьими угодьями, и еще говорят, что на севере много монстров.
Игроки, которые заработали достаточно денег на рынке, вернулись на фестиваль, чтобы поесть и повеселиться вдоволь, и те деньги, что они тратили, привлекали еще больше товаров и торговцев.
Хотя Виид сначала предлагал отложить битву на 15 дней, много игроков хотели, чтобы этот срок был больше. Целый месяц приготовлений до битвы привлек бы на Равнину Гарнав еще больше народу.
Происходила грандиозная встреча, из-за чего большинство игроков, разбросанных по всему Версальскому Континенту, собирались в одном месте. Наряду с продолжающимся день и ночь фестивалем также активно шло и сооружение гигантских скульптур. Казалось, будто все архитекторы, которые только существовали в природе, стеклись сюда, чтобы принять участие в проекте, и между различными строительными компаниями разгорелось нешуточное соревнование, из-за которого на кону этого проекта были их слава и честь.
Тук-тук-тук!
Они стучали молотками, разламывали вдребезги и надстраивали скульптуры все выше и выше. Каждая стадия строительства продвигалась с невероятной скоростью, и никто особо не переживал о безопасности. Чтобы затащить камни еще выше, люди взбирались на высоту статуй так небрежно, что казалось, будто они взбираются вверх по утесу.
- Аааааааргх!!! – закричал один игрок, падая с высоты 500 метров. Маги, находящиеся неподалеку сразу же начали читать заклинание.
- Быстрое сражение!
Было наложено заклинание, позволяющее летать, и падающий игрок снова поднялся в воздух.
- Спасибо!
- Не за что.
Все расчищали себе место, чтобы построить больше статуй, и фокус проекта долго был смещен на количество скульптур, а не на их качество.
- Мы отряд Каши из поганок, будучи авангардом Культа Травяной Каши, не могли просто стоять в стороне и смотреть,
- Вы правы. Давайте сделаем большую красивую статую гриба.
- Люди из подразделения Крабовой Каши! Давайте тоже вместе вырежем величественную скульптуру краба!
Все каши из Культа Травяной Каши горели от нетерпения. В одном из уголков равнины появилась еще одна группа игроков, одетых в черные как смоль мантии.
- Может быть, мы, подразделение Каши из гольца, тоже построим скульптуру, которая бы символизировала нашу группу?
- Ку-ку-ку. Одной недостаточно. Нам надо построить целое логово насекомых…
- Как насчет того, чтобы построить жука?
- Щупальца, усики, тонкие волоски… что еще?
 - Мягкая Личинка нас всех очень напугала, когда впервые появилась перед нами. Я знаю, это была работа Виида, но, может, нам стоит попытаться сделать что-то похожее самим?
- Да, давайте попробуем. Что бы мы ни сделали, мы приложим максимум усилий. Но стыдно никак не воспользоваться Мягкой Личинкой.
- Ну, отряд Каши из дождевых червей сказал, что они собираются сделать Мягкую Личинку.
- Подразделения Каши из дождевых червей и Каши из гольца – наши союзники. Тогда мы должны уважать их решение.
На одном краю Равнины Гарнав создавалось несколько невыразимо впечатляющих насекомых. У подразделения Каши из гольца было на удивление много связей, и они хотели заставить общество переосмыслить ценность насекомых. Было приглашено много экспертов из различных областей, имеющих к этому отношение, чтобы создать самое грандиозное насекомое на земле.
Строительные работы велись даже под землей Равнины Гарнав.
- Создание скульптур? Когда дело касается чего угодно, где требуется ловкость рук, нам, гномам, равных нет!
- Как только мы начнет демонстрировать свои способности, эти люди… кхм.
- Давайте сделаем наше произведение из стали, а не из камня.
- Звучит здорово.
Они прокопали себе путь глубоко под землей и начали строительство там.
Мастера свое дела с навыками кузнечного дела, находящимися на продвинутом уровне или даже выше!
Также было много гномов с навыками среднего уровня, и они создавали скульптуры, выливая кипящий расплавленный металл в формы.
Новости о решении Императора Гейхара принять участие в надвигающейся войне уже передали по телеканалам.
- Как только им даруют жизнь, они смогут свободно разбегутся по всему миру. Это будет великолепное зрелище.
- У расы гномов очень мало влияния на Версальском Континенте, но те люди не смогут сравниться с нами в ремесленных навыках.
Особенно заняты были художники, так как их работа заключалась в том, чтобы добавлять краски скульптурам в несколько сотен метров высотой, как только завершено их строительство. Их разместили на разные площадки, где требовалось, что-то покрасить, и они сами делали краски и смешивали нужные оттенки.
Всё безумно бурлило на Равнине Гарнав, фестиваль и строительные работы шли одновременно. Одно из самых больших скоплений людей, которое мир когда-либо видел, собралось, чтобы внести свою лепту в этот грандиозный проект.
\* \* \*
Преследователь, искатель приключений!
Готовясь к надвигающейся битве на Равнине Гарнав, он путешествовал по континенту.
- Есть ли на Равнине Гарнав какие-нибудь легенды или спрятанные истории?
Так как искатель приключений не так много мог сделать на поле боя, он организовал поиска в надежде найти что-нибудь, что может помочь
- Это заброшенная земля.
- С тех пор, как там не живет человек, там нет ничего кроме разросшихся сорняков.
- Это место обитания лошадей. Можно часто увидеть, как сильные дикие лошади гарцуют по этой равнине.
Хотя было не так много людей, кто был хорошо осведомлен о Равнине Гарнав, он смог найти зацепку в Регионе Бриттен, довольно далеко от того места, от мудреца по имени Сэр Донард, которому Преследователь постоянно предлагал еду и напитки, чтобы поддерживать дружеские отношения.
- Давным-давно Равнина Гарнав была тем местом, на котором было основано Королевство Палдан.
- Королевство Палдан?
- В Эпоху Войн Королевство Палдан настаивала на том, чтобы поддерживать мир, но всё закончилось тем, что оно было полностью уничтожено совместной атакой других королевств.
- Понятно.
- Какое-то время на равнине жили призраки разрушенного королевства, поэтому люди ушли с этой земли. Говорят, что если ты принесешь какой-то предмет, который принадлежал Королевству Палдан, то можешь встретить призраков даже сегодня, хотя я не уверен, есть ли вообще смысл в такой встрече.
Искателю приключений даже месяца было недостаточно, а масштабное приключение тем более могло занять несколько месяцев, поэтому Преследователь решил просить помощи у гильдии искателей приключений.
Тема: Нужна информация о Королевстве Палдан.
Здравствуйте, я Преследователь, искатель приключений.
Сейчас я провожу кое-какое исследование о Королевстве Палдан, чтобы найти способ внести свой вклад как искателя приключений в битву на Равнине Гарнав.
Если у вас есть какая-нибудь информация об этом, пожалуйста, дайте мне знать.
Буквально через час посыпались комментарии многочисленных игроков.
- Население в Королевстве Палдан в его лучшие годы насчитывало 1.48 миллионов человек. Таргул – имя короля.
- Тоже когда-то отправился в приключение, связанное с Королевством Палдан, но так и не закончил его. Город полностью исчез без следа. Насколько мне известно, он провалился под землю во время землетрясения.
- Есть небольшая объездная дорога, которая ведет из Балтен Гордж. В конце этой дороге есть пещера, которая ведет под землю, и как только ты пройдешь через эту пещеру, ты сможешь отыскать остатки Королевства Палдан.
- Ох, не знал, что есть такое умное решение…
- Еще никто не рассказывал об этом открытии. Надеюсь, это поможет, пусть и чуть-чуть.
- Где ты сейчас, Преследователь? Прямо сейчас я на Стадии №35, потому что жду друга, чтобы вместе поужинать, и у меня с собой эмблема Рыцарей Королевства Палдан.
- Тебе нужен проводник в этом путешествии? Я хорошо знаком с местностью вокруг этого места. Я могу провести тебя, куда захочешь, очень быстро.
- Привет, я зритель, и прямо сейчас я смотрю Стадию №35. Ничего, если я возьму эмблему королевских рыцарей и принесу тебе? Я воин, перешагнувший 400 уровень, поэтому я смог бы быстро примчаться, если поеду на лошади.
Благодаря совместной работе гильдии искателей приключений, а также помощи некоторых игроков из Культа Травяной Каши, Преследователь смог очень сильно сократить время, требующееся на его приключение. Некоторая информация или зацепки, находящиеся в других регионах, тоже были быстро разгаданы.
Преследователь нашел руины древнего города.
- Мы хотим крови, чтобы утолить нашу жажду мести!
- Думаю, мы сможем дать вам ее столько, сколько захотите. На Равнине Гарнав будет война!
- Война на нашей старой родине. Неужели пришло время наконец освободиться от этой участи крови?
- Да. Всё, что захотите.
Хотя это не было решающей силой, которая могла бы изменить исход битвы, Преследователь смог завербовать 50 тысяч солдат-призраков из Армии Королевства Палдан.
\* \* \*
Меритас, фермер.
Глядя на то, как на Равнине Гарнав кипят фестиваль и строительные работы, он немного растерялся.
- Здесь слишком много людей… сложно будет сеять семена.
Было бы неразумно увольнять его из-за его профессии фермера; он мог вырастить ужасные плотоядные деревья, которые можно было использовать в битве. Эти растения даже могли расти, плодоносить и дальше давать семена. Проблема заключалась в том, что, чтобы дать ростки и вырасти, семена нужен был солнечный свет, удобрения, вода и время, и если он посадит семена этих деревьев-убийц здесь, они будут слепо пожирать всех прохожих, пока будут расти.
- Но мне нужны эти взрослые растения, чтобы сражаться против Империи Хэйвен…
С тревогой на сердце Меритас откусил кусок от шашлыка из ягненка в пабе, организованном на фестивале.
- И почему эти шашлыки так чертовски хороши?
Он старательно складывал в рот еще больше телятины. Работа фермера часто возбуждает аппетит.
- Куахх. Это восхитительно!
Как раз когда он потянулся за последним на тарелке шашлыком из телятины, его взгляд зацепился за эльфа, который, казалось, был очень занят заглатыванием его шашлыка из телятины.
- Э?
- Меритас?
Эльфа звали Спаникер. Он был еще одним топовым и известным игроком Королевской Дороги. Он был что-то вроде знаменитости ленты новостей, его посты с информацией об игре помогали огромному числу новичков.
- Вот, еще несут порцию шашлыка из телятины!
Повар принес огромную тарелку с шашлыками и поставил ее на стол. Меритас понял, что, хотя он сначала не узнал повара из-за горящего на кухне огня, закрывающего его лицо, это на самом деле был Элкгун, который, как говорят, до ужаса хотел стать шеф-поваром.
- О, не ожидал увидеть таких известных людей в одном месте.
- Да, здорово встретить вас обоих.
- Надеюсь, тебе нравится еда?
Эти трое какое-то время были знакомы.
У самого Меритаса была высокая репутация как выдающегося игрока, занимающегося сельским хозяйством в Королевской Дороге, и как только он перебрался на Северный Континент, процент валовой продукции сельского хозяйства региона резко вырос. Элкгун, у которого было много посетителей в ресторане, тоже был известной персоной. Кухня, которую он готовил, вызывала массу восхищения и восторга у тех, кто ее ел, поэтому, когда в его ресторане предлагалось какое-нибудь специальное меню, состоящее из редких ингредиентов, люди обычно ждали днями, чтобы его попробовать. Спаникер как-то достал и тому, и другому несколько ценных семян, фруктов и трав.
Меритас ухмыльнулся.
- Похоже, мы все пришли сюда, чтобы сразиться с Империей Хэйвен.
Элкгун в фартуке вышел с кухни.
- Думаю, да, хотя я мало чем могу помочь, кроме как готовкой.
- Полагаю, ты готовишь по такому случаю какую-то особенную еду?
- Несколько кузнецов делают для меня громадный котел, чтобы я мог варить несколько сотен тысяч порций травяной каши за раз.
С помощью нескольких кузнецов и магов Элкгун делал всё, чтобы удостовериться, что всем, кто принимает участие в битве, хватило горячего мяса.
- Я готовлю меня, которое будет максимально увеличивать выносливость и жизненную силу игрока.
Спаникер, однако, склонил голову на один бок, словно не мог до конца понять.
- Но… для большинства игроков-новичков на нашей стороне не будет особой разницы? Извини, что говорю это, но против Императорской Армии… эффект от еды не даст им большого преимущества.
- Они, наверное, не смогут долго выдерживать атаки врага, поедая эту еду, это верно. Но не думаешь ли ты, что люди будут чувствовать себя лучше, если смогут, по крайней мере, поесть горячую вкусную еду перед тем, как отправиться в бой? Некоторые говорят, что готовка – это искусство, которое требует вкладывать свое искреннее сердце и преданность в еду. Так скажем, еда не только для того, чтобы утолить голод, но и для того, чтобы почувствовать себя счастливее, когда ты ее ешь.
История Элкгуна сильно впечатлила Меритаса и Спаникера. На Центральном Континенте к людям относились только как к тем, кого можно поэксплуатировать и использовать как пушечное мясо. Одной из причин быстрого роста Королевства Арпен заключалась в том, что оно всегда проявляло уважение и любовь к своим людям.
Меритам подумал, что сейчас хорошее время рассказать о своих переживаниях двум друзьям.
- Я сам тоже надеюсь помочь как-нибудь, как смогу, в войне, поэтому я готовлюсь выращивать кое-какие растения. Но оказалось, что это сложнее, чем я думал, потому что на Равнине Гарнав так много людей, да и к тому же там ведется строительства скульптур.
- Очень плохо…
Спаникер и Элкгун стали вместе думать, как решить эту проблему.
- Насколько сильны эти растения-убийцы?
- Я точно не знаю. Я никогда раньше не использовал их для сражения.
- Думаю, им нужно много места, чтобы расти?
- Да. Как я понимаю, эти растения надо держать на расстоянии по крайней мере нескольких метров друг от друга, пока они растут. Иначе они будут пытаться навредить друг другу.
 - Хммм.
Немного подумав, Спаникер высказал такую идею:
- Я расскажу об этом Ассоциации заостренных ушей. Наверное, они смогут помочь.
Самое большое общество новичков из расы эльфов.
Спаникер отправил им запрос, смогут ли они предоставить помощь в этом вопросе, и быстро получил ответ.
- ЗеленоеДерево: Это председатель Ассоциации заостренных ушей. Несколько волонтеров из числа Лесных Эльфов выразили желание помочь вам вырастить эти особенные растения-убийцы.
У эльфов был природный талант выращивать растения и деревья, даже если они не были фермерами. Вместе с Лесными Эльфами план по выращиванию страшных растений-убийц теперь был готов к исполнению.
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Спрятанное оружие (часть 4)**

Фабио и Герман.
Когда бы они ни посмотрели друг на друга, вот что они думали:
"Я лучше его".
"Любой подтвердит, что качество моих мечей гораздо лучше, чем его".
Хотя оба были достаточно старыми, чтобы к ним относились как взрослым, куда бы они ни приходили, дух соперничество, засевший глубоко в их сердцах, горел словно проснувшийся вулкан.
Фабио и Герман решили отправиться на Равнину Гарнав вместе.
"Эта война кажется интересной. И мы сможем раз и навсегда определить, кто лучший кузнец на глазах у всей толпы".
"Настоящий Мастер Кузнечного Дела должен внести свою лепту в эту войну. Воины, вооруженные снаряжением из моей мастерской смогут показать всю свою мощь".
Но в отличие от того, что они чувствовали внутри, снаружи они вели себя так, словно были самыми близкими друзьями.
- Как дела?
- Ну, сейчас ничего особенного не происходит… просто провожу каждый вечер за кружечкой пива. А у тебя как, Фабио?
- Я тоже занят тем, чтобы как-то себя развлечь. Мы так долго и усердно работали; не повредит и немного насладиться жизнью.
Они вели дружескую беседу и улыбались друг другу, но даже война между Королевством Арпен и Империей Хэйвен не была первой в списке их приоритетов.
"Я сделаю величайший меч на континенте".
"Благодаря своим усилиям и любви к делу я выкую меч Богов, такой, что люди будут считать себя счастливчиками, если смогут однажды просто увидеть его".
Они продолжали душевную беседу и поддерживали ложную беззаботность, когда вместе отправились на равнину. Во время всего путешествия на Равнину Гарнав оба умирали от желание что-нибудь поделать своими молотками, но силой удерживали себя от этого, потому что никто из них не выдержал бы поражения, если они подчинились бы своему духу соперничества и начали делать мечи, пока их соперник был настолько расслаблен и невозмутим.
- Это яблоко такое вкусное.
- И клубника тает во рту.
Два гнома шагали вперед, время от времени останавливаясь, чтобы сорвать яблоко. Так как их ноги были короче, чем у людей, путешествие до Равнины Гарнав заняло у них определенное время. Они так редко выбирались из своих кузниц, что потеряли значительное количество времени, идя не по той дороге, что тоже сказалось на их задержке.
- Пивная Каша, Каша из Соджу! Все сюда! У нас тут матч против отряда из Винной Каши!
- Кто-нибудь видел, где подразделение Каши из азалии? Пожалуйста, подскажите дорогу!
- Продаю красный арахис. Свежий жареный арахис всего за один серебряник!
На Равнине Гарнав собралось уже несметное количество игроков. Хотя двум гномам из-за небольшого роста было сложно разглядеть весь вид, они просто могли почувствовать, что вся равнина запружена людьми. Они собирались небольшими группами, ели и пили в свое удовольствие, веселясь и танцуя с другими. Вдалеке над ними возвышались огромные скульптуры, которые выглядели величественно.
"Как, черт побери, они смогли провернуть всё это… сколько именно скульптур там есть, и какого они размера?
"
"Я видел, как их показывал по телевизору, но вживую они выглядят еще более величественно. Жаль, что я не присоединился к ним раньше".
"Я бы пришел сюда раньше, если бы по пути не врезался в Германа…"
"Я бы пробежал весь этот путь сюда, если бы не этот старик Фабио… Черт, да я бы даже уцепился сзади за повозку, чтобы идти быстрее".
Они повернулись друг к другу и улыбнулись.
- Здесь особо не на что смотреть теперь, когда я действительно здесь.
- Ну, думаю, такое часто происходит. Как только ты проделал такой путь, чтобы увидеть что-то вживую, оно ничего собой не представляет. Но вся эта суета…
- Значит, тот ресторан известный? Не понимаю, что в нем такого великолепного, чтобы люди стояли в очереди, черт побери.
- Не могу не согласиться. Это просто еда, чтобы набить живот.
Два гнома упрямо отказывались высказать свое мнение, так как этого им не позволяла гордость.
"Хочу пообедать там. Я голоден".
"Ух… Я проделал такой путь и не могу даже попробовать эту вкуснейшую еду?"
Тем не менее они хотели увидеть, что еще есть на фестивале, поэтому быстро засеменили своими короткими ногами и пошли осматриваться.
- Техника тех гномов-кузнецов в самом деле замечательная.
- Вау, посмотри на эти навыки! Они создают скульптуры, прямо выливая расплавленное железо. Без них строительство такой скульптуры было бы непростой задачей.
Фабио и Герман пошли в том направление, откуда они слышали разговор о кузнецах. Тысячи гномов работали здесь вместе.
- Это эмблема кузницы в Экверине.
- А здесь похоже на эмблему Бэмби.
Множество гномов-кузнецов из Курысо ковали самое разнообразное оружие и доспехи. Некоторые изготавливали лопаты и телеги, и игроки приходили, чтобы купить их, как только работа над ними была завершена.
- Спасибо, гном.
- Нет проблем.
Везде за пределами Тора было практически невозможно, чтобы тысячи гномов собрались в одном месте, а на Равнине Гарнав было несколько таких мест, где работали искусные гномы-ремесленники. Так много игроков собралось на равнине, а приготовления к войне уже начались, поэтому этим гномам-мастерам некогда было отдыхать.
- Хмм.
- Кхм, кхм…
Фабио и Герману не терпелось показать себя.
Мастера Кузнечного Дела!
Их плечи автоматически расправились от гордости, так как они знали, что были среди тех немногих, кто понимал, в чем заключается заветная мечта любого гнома.
Они хотели похвастаться своими заслугами, но им не хотелось этого делать до того, как их кто-нибудь узнает.
- Мастер Фабио, это вы?
- Герман?
Вскоре несколько гномов узнали их.
- Ох. Это действительно они!
- Обычно очень редко с ними можно встретиться лично, но они здесь!
- Господин Фабио! А правда, что вы стали Мастером Кузнечного Дела?
- Герман, не могли бы вы немного показать, что вы умеете? Я хочу посмотреть, как вы управляетесь с расправленным металлом. Нет, давайте начнем с того, как вы разжигаете огонь!
Тут же набежали другие гномы-кузнецы, похожие на обычных подмастерьев, которым, по мнению Мастеров Кузнечного Дела, нужно еще много лет колотить молотками.
Наконец, настал момент, когда они смогут удовлетворить свое эго.
Улыбка медленно прояснилась на лицах Фабио и Германа.
\* \* \*
На Равнину Гарнав пришли орки.
- Чччвиииикк.
- Ччхвииит!
Сильный запах вкусной еды попал в ноздри орков, заполненные потом и пылью.
- Это рай, ччхвиит!
- Ааа, эта еда вон там. Ччхвиичххвиит!
 - Чвииииээк! Я все там съем!
- Чвичвиччвичвит.
Самые разные орки, большие и маленькие, присоединились к фестивалю на Равнине Гарнав. У предводителей орков появилась возможность отдельно собраться в палатке и выпить по кружечке пива в тихом месте.
- Неправильный выбор расы. Чвит!
- Меня так тошнит от этих орков. Чвиикк!
- Всегда хотят есть. Чвик. И всё, что они делают, жалуются на то, что хотят больше сражаться… Чвич-чвич!
В то время как игроков занимали приключения, охота или отдых, эти предводители орков были другими.
"Мы соберем под нашим командованием бесчисленное количество орков. И они будут маршировать по равнине. Весь мир будет принадлежать оркам".
Не было никакого интереса в том, чтобы охотиться по одному или группой. Они сметали все темницы с сотнями орками-воинами. И если этого было недостаточно, они могли просто освободить еще тысячи орков.
Атака армии ревущий орков – вот в чем заключалась заветная места предводителей орков.
Такая точка зрения орков тоже частично было результатом того влияния, которое Виид оказал на людей в свое время в виде Орка Каричви, но это была единственная положительная сторона.
Тела орков обычно воняли, что было вполне естественно, учитывая, как редко они мылись, несмотря на то, что очень сильно потели Даже если кто-то мог вытерпеть их запах, возникала другая проблема – их неугасающий аппетит. Сразу после того, как они съедали одну порцию еды, они хотели еще, и даже если закормить орка до такой степени, что его живот вот-вот может лопнуть, он все равно будет пытаться съесть что-нибудь еще. Ко всему прочему, им не нравилась вегетарианская диета, и они постоянно искали мясо.
- Пиво. Здорово. Чвиитт!
- Пенящаяся штука. Пена, пена. Чвииск!
С тех пор, как они попробовали пиво Моры, они каждый день просили его всё больше и больше.
Свежее мясо и кружка пива.
Предводители орков со своей армией уничтожили монстров, которые появлялись во внешних регионах Королевства Арпен. Они завладели обширной территорией и большим количеством трупов, оставшихся после войны, но большую часть дохода пришлось потратить на еду и оружие. Орки жаловались, что они умирают с голода, когда охота плохо получалась, а когда охота ХОРОШО шла, они жаловались, что они хотят более достойную еду. И им нравилось новое блестящее оружие.
Предводители орков часто сожалели, что выбрали не ту расу, когда не участвовали в битве. Тем не менее, они должны были признать, что орки были слишком очаровательной расой, чтобы отказаться от нее; радость от хождения по пространному континенту с десятками тысяч орков-воинов под их знаменем было тем чувством, которое могли понять и испытать только орки.
Дикая жизнь на воле и удовольствие впиваться твердыми зубами в плоть, сырое мясо… Орки могли спать в скалистых горах и исследовать неизвестные земли там, где был грубый и сложный рельеф. Помимо помощи искателям приключений орки вносили серьезный вклад в расширение границ и стабилизацию ситуации на территории Королевства Арпен.
- Ку-ку-ку-ку-ку-кучвитт!!
Галч, успешный предводитель орков, привел на Равнину Гарнав не менее 4,6 миллиона воинов. Он был таким популярным человеком, что дал отдельное интервью для телепередачи и не скрывал своего удовольствия, узнав новости о надвигающейся битве.
- За Королевство Арпен. Я сражаюсь. Чвиитт!
- Да, давайте устроим грандиозную битву. Чвиттт!
Предводители орков решили вместе обдумать стратегию битвы, чтобы сражаться более эффективно.
- …
- …
- …
Все молча потягивали пиво, словно их мозги тоже превратились в орков.
- Ччвиик.
Случайно кто-то фыркнул.
Проблема была, конечно, в том, что предводители орков никогда не использовали в сражении никакую другую стратегию, кроме масштабной лобовой атаки.
\* \* \*
Королевский Клуб!
Это было неофициальное общество на Версальском Континенте, но у него были очень строгие условия принятия новых участников: чтобы стать членом этого клуба, нужно было, чтобы у него и его семьи в реальном мире была собственность размером по крайней мере в три триллиона вон.
- Кажется, эта битва на Равнине Гарнав может даже повлиять на нашу судьбу.
- Тц. Гильдия Гермес не такая могущественная, как мы думали.
- Ну, наверное, наши ожидания просто были слишком завышены с самого начала. Эти небольшие проблемы только добавят веселья, вы так не думаете?
- Полагаю, да.
Игроки Королевского клуба были или мэрами регионов, или игроками, вооруженными редким и необычным снаряжением. Даже этим состоятельным людям Версальский Континент казался раем, каким только он может быть. Спустя несколько дней использования игры в качестве места отдыха, наслаждения чистым воздухом и успокаивающим пейзажем их переполняли другого рода амбиции. Иногда они хотели исследовать обширный и опасный континент, полный загадок, а иногда они испытывали желание поучаствовать в свирепой битве с монстрами. Энергия городов, кишащих многочисленными игроками, заставляла их сердца биться быстрее от волнения, и удовольствие от ощущения того, что их физические возможности улучшались, как только они переходили на следующий уровень, тоже было очень захватывающим.
"Я хочу стать сильнее, быстрее, чем кто-либо".
"Я хочу многого добиться. Человек с моим статусом не должен жить обычной жизнью в этом мире".
Королевская Дорога была набирающей обороты тенденцией среди класса состоятельных людей; давно уже прошли те дни, когда они посвящали всё свое время и энтузиазм гольфу.
Будучи основанным на их состоянии в реальной жизни, клуб регулярно совершал сделки с Гильдией Гермес. Оружие, доспехи, охотничьи угодья, города и наемники – существовало просто нескончаемое разнообразие того, что они могли получить, и всё зависело только от их желания. И игроки Королевского Клуба не хотели, чтобы Гильдия Гермес была разрушена.
- Кризис всегда можно превратить в возможность. Гильдия Гермес недавно спрашивала, не заинтересованы ли мы в инвестициях… Кажется, им нужно много денег, учитывая стоимость войны.
- И что мы получим в обмен на наши вложения?
- Города на севере.
- Звучит как неплохая сделка.
Несколько сотен состоятельных игроков Королевского Клуба решили сделать крупное вложение в Гильдию Гермес.
\* \* \*
Бомонг, гигантский рыцарь, предводитель отряда Темно-красных Рыцарей, собрал силы под своим командованием.
- Это огромное количество.
Только армия, которая собралась перед внутренним двором Замка Борго, насчитывала две тысячи рыцарей и пять тысяч солдат. Ко всему прочему он нанял наемников, чтобы увеличить это количество до двадцати тысяч.
- Важнее то, что это не какая-то разношерстная компания идиотов, которые притворяются солдатами. Они легко сметут армию из 500 000 солдат, - сказал Бэсс, вице-капитан, довольно улыбаясь.
Одним из преимуществ расположения на центральном континенте было то, что они могли призвать больше солдат и нанять наемников в любое время. Хотя это стоило денег, на Центральном Континенте, где не утихали многочисленные войны, было много сил, которые можно было призвать в качестве части своей армии.
- Теперь осталось только победить.
- Конечно.
Бомонг вспомнил о заключенном до этого соглашении между другими предводителями и воинами Гильдии Гермес объединить военные силы. Если бы это была продолжительная война, даже Гильдия Гермес не могла бы поддерживать размер своей армии из-за гигантских убытков. Но ради одной единственной битвы они могли расширять свою военную силу настолько, насколько им заблагорассудится.
И они будут прочесывать все войска на Центральном Континенте.
- Это будет решающий поединок. Для нас это невероятно ценная возможность.
- Ку-ку-ку. Виид совершил чрезвычайно глупую ошибку на этот раз.
В Гильдии Гермес было много игроков, кто с нетерпением ждал надвигающейся битвы так же, как Бомонг.
\* \* \*
 Ланселот, лорд Замка Вронер.
Когда-то он был главнокомандующим Императорской Армией Империи Хэйвен, которому поручили завоевание севера, но теперь он утратил свои позиции в пределах внутреннего правящего круга Империи. Он не приходил на встречи глав Гильдии Гермес и редко посещал Замок Арен.
- Месть. Я добьюсь победы любыми средствами.
С тех пор, как Ланселот потерпел поражение от Виида, он, стиснув от ярости зубы, точил меч в ожидании момента, когда сможет отомстить.
Охота, только охота! Он сражался с монстрами и побеждал. Иногда его уровень падал, и профессиональные навыки ухудшались из-за случайной смерти, но он быстро возвращал всё на круги своя. Он мог выбрать жизнь великого лорда, полную денег и комфорта, но он был одержим только охотой.
- Я убью Виида собственными руками.
Ланселот даже радовался всякий раз, когда Гильдия Гермес терпела поражение, потому что так люди забывали о его неудачной попытке завоевать север, и трепет от того, что он наконец отомстит Вииду, становился еще сильнее.
После того, как была назначена дата сражения на Равнине Гарнав, Ланселот почувствовал, что день, когда он отомстит, стал ближе.
- Собрать все войска в замке.
Замок Вронер какое-то время находился в состоянии войны. Так как весь его капитал тратился на обучение армии, мгновенно собралось 40 000 солдат, которые были готовы и ждали приказа.
\* \* \*
Драка!
Сильный игрок, который сейчас занимал шестое место в Королевской Дороге.
- Война – вот чего я ждал!
Когда-то он тоже возглавлял Императорскую Армию Империи Хэйвен при завоевании Северного Континента. Его мощная армия мало-помалу захватывала территории Королевства Арпен и добралась до Дворца Земли, но произошел ряд странных событий. Ему пришлось столкнуться с воскрешенным воином и его армию уничтожили, когда сам Дворец Земли рухнул на нее.
- Значит, они построили дворец на вершине горы… чтобы подготовиться к такому случаю?!
Его победили при помощи метода, который ни один военный стратег или тактик не мог бы предсказать. Тем не менее его армия была достаточно мощной, чтобы сравниться по силам с врагом, несмотря на все те неудачи.
Восстанавливая свою армию при помощи коллег, Драка ждал, чтобы отплатить за одно единственное поражение за всю его жизнь.
- Я снесу их всех. Я покажу им, что такое настоящая сила.
\* \* \*
Регион Калламор.
Замок Эвалук, в котором правила Дайни, был наводнен игроками.
- Это место вполне пригодное для жизни.
- Ага, неплохое, хотя я часто злюсь всякий раз, когда думаю о Гильдии Гермес.
Технологии и торговля Замка Эвалук улучшались со страшной скоростью, и игроки были счастливы – это было единственное место в регионе Калламор, где они могли хоть на что-то надеяться.
Однако, так как Замок Эвалук быстро развивался, Дайни тоже получила призыв Гильдии Гермес.
– Собирай все свои войска и отправляйся на Равнину Гарнав.
- …
Какое-то время Дайни хотела отказаться от выполнения этого приказа, но в конце концов она подумала, что у нее нет другого выбора, кроме как исполнить его.
- Я получила слишком много от этой гильдии.
Даже несмотря на то, что ее привязанность к Вииду не привела к каким-либо более серьезным отношениям, она все равно ими дорожила. Однако, пока она принадлежала к Гильдии Гермес, она не могла и ее подвести.
"Буду просто надеяться, что он поймет мою ситуацию, даже если мы будем сражаться друг против друга".
Дайни решила принять участие в войне вместе со своей армией. Когда она начала призывать солдат, удивительно большое количество людей пришло в Замок Эвалук, чтобы вступить в армию.
- Мы по крайней мере должны сохранить лицо нашего доброго смотрителя замка, разве нет?
- Ага, похоже, Гильдия Гермес уже недовольна ей из-за того, что она сделала для нас. Поэтому давайте на этот раз сразимся ради нее.
- Но Королевство Арпен тоже на стороне игроков. Все заслуги Виида в особенности были совершенны для людей этого мира.
- Это правда, но нам все же надо подумать о том, как много Лорд Дайни дала нам.
- Да, мы не должны забывать о ее преданности.
Когда собрались игроки Региона Калламор, войска Дайни насчитывали более 200 тысяч солдат. Большинство обычных игроков составляли те, кто примкнул к Империи Хэйвен.
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Визит Мьюла (часть 1)**

Мьюл! 
Так как он был предводителем Рыцарей на Грифонах, он тих пробрался на Равнину Гарнав накануне битвы.
Он намазался специальным кремом фей, который немного изменил форму его лица и цвет кожи. Это был дорогой предмет, который стоил тысячу золотых за один бутылек, но у него было несколько бутыльков, которые он как-то раз купил просто ради веселья. Он хотел посетить Равнину Гарнав лично, чтобы увидеть, как на этой земле кипит фестиваль и суетятся толпы людей.
- Здравствуйте, мы отряд Куриной Каши. Пожалуйста, отведайте нашу кашу.
- Группа Каши из моллюсков здесь. Мы положили в кашу и жареных моллюсков, и приправленных.
- Кхм. Я из Китовой Каши. Почему бы вам не попробовать ложечку нашей каши, если вы еще не обедали?
Как только Мьюл пришел на Равнину Гарнав, несколько игроков окружили его.
"К-как, черт побери, они узнали меня?"
Сначала он испугался, подумав, что люди разглядели его под его маскировкой, но к счастью, те игроки были всего лишь люди из отдела по продвижению каш Культа Травяной Каши.
Мьюл, немного встревожившись, спросил:
- Э… значит, сколько стоит каша?
- Эм, всё бесплатно.
- Это просто пробники, поэтому мы не берем за них деньги.
Много игроков в сильной спешке примчались на Равнину Гарнав со всего Континента. Большинство из них бежало весь день, даже не останавливаясь на обед, а путешествие заняло у них примерно день. Для таких игроков каждая группа Культа Травяной Каши решила сформировать отдел, который будет рекламировать каши и предоставлять какое-то количество еды бесплатно.
За исключением нескольких необычных каш, таких как Каша из гольца или Каменная Каша, многие искусные шеф-повара всех групп присоединились к рекламной акции, так как между ними было соревнование, - кто приготовит самую вкусную кашу.
Мьюл сначала взял миску с куриной кашей, так как эта каша была его любимая.
- Вау. Действительно вкусно! Очень пряная.
Ваша сила будет временно увеличена на 3 очка. &gt;
Не говоря уже о бонусе, который улучшал характеристики, что действительно было невероятно, так это превосходный вкус каши, наполнившей его рот, как только он положил туда ложку.
- Хе-хе-хе. Куриная каша действительно лучшая, правда? Все ее любят, - гордо улыбнулся представитель Куриной Каши. Ее вкус разрабатывался тысячью поваров: они искали самый оптимальный рецепт, которой только возможно найти.
- А теперь попробуйте эту кашу!
Употребляя блюда, которые были приготовлены искусными поварами с добрым сердцем, вы постоянно повышаете свою удачу на 1 очко. &gt;
Остальные каши тоже стоило попробовать. Улыбка появилась на лица Мьюла, чей желудок теперь был полон разного рода травяных каш.
- Спасибо. Но я не могу не чувствовать себя виноватым за то, что съел всю это восхитительную еду бесплатно.
- Тогда вы бы хотели сделать пожертвование?
- Пожертвование?
- У нас есть копилка. Это часть проекта по сбору средств "Счастье Версальского Континента", который направлен на поддержание военных действий в надвигающейся битве или помощь игрокам-новичкам. Мы никого не заставляем делать пожертвования, поэтому не переживайте, если предпочтете не платить.
Копилки для этой кампании по сбору средств, которая была запущена Культом Травяной Каши, можно было найти в любом городе или на любой городской площади Королевства Арпен. Для удобства жертвователей некоторые копилки были установлены даже в правительственных учреждениях, на воротах замков и на известных охотничьих угодьях.
Пожертвования были абсолютно на добровольных началах, и многим игрокам они принесли пользу. Собранные деньги пошли на аренду основной недорогой экипировки для игроков, которые только начали играть в Королевскую Дорогу. Если новички демонстрировали быстрый прогресс и достигали 50 уровня, они могли арендовать еще более продвинутое снаряжение и не платить проценты в течение трех месяцев, без лишних вопросов. В трущобах строились дома, и их за копейки продавали тем, кто в них нуждался. А неопытным фермерам, чьи культуры погибли, или торговцам, которые понесли большие убытки во время стихийных бедствий или нападений монстров, предоставлялась помощь.
Копилка "Счастье Континента", чтобы спасти тех, кто переживает трудные времена!
Была только одна проблемка: никто точно не знал, кто заведовал этими копилками. Кто-то говорил, что они принадлежат Магазину Манауэ, а другие утверждали, что это копилки самой Святой Лемон. Некоторые скептики распространяли слух, что эти собранные деньги шли в карман Виида, но он тут же был встречен жесткой критикой тех, кто говорил, что он никогда бы так не поступил.
Мьюл довольно кивнул.
- Сколько я должен пожертвовать?
- У нас нет "правильной» суммы. Даже если вы дадите одну медную монету, это уже считается пожертвованием.
- А, понятно.
Мьюл опустил в копилку 100 золотых монет, как и требовал его высокий статус.
"Похоже, они стараются во благо Королевства Арпен… этой суммы вполне хватит".
Пройдя через вход на Равнину Гарнав, он пошел к тому месту, где проходил фестиваль. Он не собирался присоединяться к строительству скульптур; он не стал бы проделывать такой большой путь, чтобы просто заняться физическим трудом.
"Я слышу музыку".
Дриринг! Дррририринг!
На фестивале было более трех тысяч бардов, играющих на инструментах. В центре толпы певцов был еще один бард: Марей! Музыка, которую он исполнял, превратилась в ураган, ворвавшийся на просторную равнину.
♪♫♪ Мы поем
О победе, славе любви и будущем.
С радостью и весельем в душе,
Собравшись с мужеством, мы поднимаемся. ♪♫♪
♪♫♪ Вы, кто создает звезды,
Собирает земли
И ведет людей вперед… ♪♫♪
Марей играл на арфе. После того, как он положил начало своей игрой на арфе, остальные барды в ответ заиграли на своих самых разнообразных инструментах, и рождалась невероятная гармония.
Мьюл подумал, что он начал понимал, что это за чувство, когда музыка заставляет все тело трепетать. Звуки музыкальных инструментов, сильные и разрушительные, как схватка на поле боя, и сладкие нотки, напоминающие признание в любви, смешались с пением бардов.
♪♫♪ Следы впереди, отпечатки величия,
Дайте улыбнуться теплой улыбкой тем,
Кто пойдет по ним, рука об руку. ♪♫♪
♪♫♪ Вы, кто хотел мечтать,
Не бойтесь ответить на зов судьбы,
Мы не одни
И пройдем этот путь вместе. ♪♫♪
Когда бы музыка ни переливалась в следующую часть произведения, казалось, словно он переживает весну, лето, очень и зиму, сжатые в одном моменте. Факт того, что это произведение исполняло сразу более трех тысяч бардов, сам по себе удивлял, но игра Марея обладала такой силой, что смогла вызвать настоящий ветер и дождь… Выступление, которое музыкой могло вызвать огромные капли дождя!
"Никогда не видел ничего подобного. Это не просто обычный навык выступления… может быть, это Особый Навык Бардов?"
Особый Навык Бардов, который впервые был явлен миру Мареем; это была Музыка в Дикой Природе, навык, который можно было использовать, чтобы давать выступления перед большой аудиторией на открытом обширном пространстве. Мощь музыки в конечном счете зависела от звука; нельзя полностью оценить музыку, если нет возможности хорошо ее слышать, так как находишься слишком далеко от источника. Навык Музыки в Дикой Природе давал публике кристально чистый звук, такой, как если бы у всех были безумно дорогие, высококачественные наушники.
Ко всему прочему, с помощью этого навыка исполнитель мог создавать сценические любые эффекты, какие только пожелает, например, молнии и ливень; можно было даже сделать так, что в кого-то из публики ударит молния.
Грохот грома, затем… БУМ!! На небе появились огромные вспышки молнии, и сгустились темные тучи, закрывая солнечный свет. Мощь и сила этого навыка определялась близостью исполнителя к природе, но это волшебное зрелище, созданное бардами, само по себе было величественно. Пока барды продолжали петь и играть, Музыка в Дикой Природе властвовала над всем фестивалем. И сейчас три тысячи бардом играли на своих музыкальных инструментах, гармонизируя мелодию Марея.
Марей и остальные барды подняли головы и дали каплям дождя окропить лица.
♪♫♪ Пойте!
Пойте еще громче!
Вы, кто слушает звуки создающегося ветра,
Чистых капель воды
И великой дрожи земли… ♪♫♪
♪♫♪ Ваши пульсирующие души взрываются
И сотрясают весь мир. ♪♫♪
♪♫♪ Пойте!
Поднимите глаза и узрите.
Давайте все маршировать в унисон.
Вы, люди, которые разделили момент рождения чуда! ♪♫♪
Выступление бардов подходило к концу, облака начали рассеиваться. В то же время дождь прекратился, и солнце снова вышло из-за облаков и ярко засветило, наверное, как естественный ход эффективного дирижирования.
Публика, которая была совершенно очарованна музыкой, тоже пришла в чувства. Они вскоре заметили, что земля была усыпана прекрасными цветами различных оттенков и форм, которые вырастали прямо из земли. Это был еще один подарок от исполнителей. Чудо, которое звуком превратило все пространство в клумбу. Чтобы исполнить такую музыку, все барды, в том числе и сам Марей, полностью истощили свою ману.
- Браво!
- Восхитительно!
Зрители повставали со своих мест на земле под оглушительные аплодисменты. Марея и бардов переполняла радость от исполнения такого фантастического и волнующего произведения.
Всего вас прослушало 812 239 человек.
Вы установили новый рекорд – вы собрали самое большое количество зрителей на континенте!
Вы смогли вызвать у зрителей поразительно позитивную реакцию и похвалу. Сейчас 810 988 человек аплодируют вам стоя.
Игривые феи и духи изумленно смотрят в пустоту, совершенно изумленные. Кажется, они даже забыли, что хотели жаловаться и сердиться по каждому поводу, как они обычно делают. &gt;
Лента новостей выскочила перед Мареем и другими бардами; во время обычных выступлений на улице барды могли проверить, как растут их слава и профессиональные навыки, сразу же после того, как закончат петь песню. В том случае, если происходит такой масштабный концерт как этот, количество славы, характеристики и профессиональные навыки, которые у них были, зависели от реакции зрителей.
Хлоп, хлоп, хлоп!
- Это такая трогательная песня.
- Это самое незабываемое произведение искусства, которое я когда-либо слышал.
- Браво!
Одобрительные возгласы и похвала продолжались более десяти минут. Даже когда они стояли под градом одобрительных возгласов от толпы и убеждались в своем успехе, они чувствовали горячую волну эмоций, наполняющую их сердца.
"Да, вот оно. Вот почему я стал бардом".
Петь песни и играть на музыкальных инструментах! С помощью звука и выразительности они могли облегчать боль в людских сердцах или радостно смеяться вместе с ними.
 "Не могу не любить музыку".
Гордость своей собственной профессией!
- \*Всхлипывает\*…
Почти половина бардов, которых переполняли эмоции, даже начали плакать. Они даже представить себе не могли, что такой великолепный день настанет для них, когда они впервые выбирали себе профессию бардов, учились неуклюжими руками управлять своими музыкальными инструментами и сочиняли свои первые песни. Это был один из тех моментов, который превратил их жизнь в нечто чудесное; момент, который нужно бережно лелеять в памяти.
Двадцать минут пролетели как одно мгновение, и Марей почувствовал, что нужно успокоить все еще аплодирующую толпу. Они очень любили видеть, с какой любовью люди реагируют на их музыку, но в их плейлисте было еще много песен, которые они хотели исполнить, а ночь была слишком коротка. Они не столько наслаждались дальше радостными возгласами зрителей, а хотели, чтобы люди еще послушали их музыку.
- Мы начнем следующую песню. Впервые мы исполняем эту песню на публике, и она называется "Богиня Звезды".
Марей и барды снова сели и начали играть на своих музыкальных инструментах. Тишина опустилась на Равнину Гарнав, на которой было много напряженных и громких звуков от радостных криков зрителей секунду назад, и полилась тихая, спокойная мелодия. Различные музыкальные инструменты заиграли в унисон, создавая такой чистый и прекрасный звук, который, казалось, очищал уши слушателей.
Медленно небо стало синим, но на этот раз дело было не в тучах; наступала ночь. Искрящиеся звезды расшили небеса прекрасными узорами. По небу разлился Млечный Путь, растянулась загадочная вуаль утренней зори, и лучи зеленого света проливались с небес.
- Ах…
- Кьаах.
- Снова начинается!
Зрители были вынуждены сдерживаться, чтобы сильно не шуметь от восторга. Прекрасные звуки музыки, создаваемые музыкальными инструментами, в сочетании с фантастическим пейзажем – для людей это была драгоценная возможность встретиться лицом к лицу со своим счастьем, пока они погружались в музыку. Когда началась новая песня, у Марея и бардов тоже появился шанс проверить общие характеристики, которые они получили, исполняя Песню Мужества.
\*Дилинь!\*
784 014 зрителей аплодировали стоя на протяжении 23 минут 19 секунд.
9 284 человека были растроганы до слез, которые невозможно было сдерживать. &gt;
Так как вы побили рекорд по самому большому количеству зрителей на континенте, ваша слава увеличена на 83 193 очка. &gt;
Тот, кто завоевал сердца многих людей! Это титул, который могут носить только те, кто знает, как говорить и показывать через музыку. &gt;
Окно с длинным сообщением выскочило перед Мареем, который исполнял следующую песню.
"…!"
Одной из особенностей этой профессии было то, что бард мог быстро заработать невероятное количество славы, даже по сравнению с другими творческими профессиями. Просто исполняя песни или играя на музыкальных инструментах в городах и деревнях, бард легко увеличивал славу на сотни очков за один раз, если, конечно, он был достаточно искусным бардом. Но даже несмотря на это, Марей никогда не видел увеличения славы сразу на 80 000 очков, которое шло вместе с увеличением его уровня и уровня его навыков в результате исполнения всего лишь одного музыкального произведения.
"Было бы просто невозможно получить такую хорошую возможность, если бы я не был на стороне Виида".
Ему бы не представился шанс устроить такой изумительный концерт в каком-либо другом месте за пределами Равнины Гарнав.
Владение навыком Музыки в Дикой Природе улучшалось быстрее, когда возрастало количество зрителей. Различные эффекты, создаваемые музыкой, тоже становились более сильными, когда к действию присоединялось больше бардов. Более трехсот тысяч бардов играли вмести, и были еще дополнительные шесть тысяч, которые пока не присоединились к выступлению и все еще репетировали свои произведения. Барды с Северного Континента не могли профессионально играть больше чем на двух инструментах, и их уровень их навыков были низковат. Тем не менее видеть, как все они изо всех сил стараются порадовать публику прекрасным выступление, заставляло сердце Марея переполняться эмоциями. В день битвы с Гильдией Гермес десять тысяч бардов объединят силы, чтобы дать совместный концерт.
"Этот вид, эта музыка и это счастье, которое я испытываю… Королевская Дорога – такое чудесное место".
Марей играл на своих инструментах еще с большей энергией. Выступление бардов, которые испытывали такие же чувства, что и Марей, тоже начало эхом прокатываться по толпе, задевая самые глубокие струны их душ.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Визит Мьюла (часть 2)**

- … 
Мьюл, который стоял позади толпы, был настолько поражен, что так и стоял с открытым ртом.
"Никогда не думал, что такая музыка существует в природе. И настроение толпы тоже… просто нечто".
Культ Травяной Каши производил на среднестатистического игрока Гильдии Гермес такое же впечатление, что и толпа зомби, которая несется на тебя, чтобы убить, с криками "Травяная Каша! Травяная Каша!". Но только стоило ему попасть на этот фестиваль, как он мог увидеть, что люди искренне наслаждаются счастливым моментом, слушая музыку.
"Похоже, я ступил в совершенно другой, чудесный мир, о котором раньше не знал".
Даже когда Мьюл стоял и наблюдал, бесконечный поток людей вливался к толпе зрителей, и теперь казалось, что только на этом участке было, по меньшей мере, около миллиона человек. Один миллион… и это не общее количество воинов на поле боя, а только количество людей, которые собрались, чтобы насладиться хорошей музыкой.
"Не ожидал увидеть здесь такое зрелище".
Мьюл стоял там почти два часа и слушал музыку, не в силах заставить себя уйти. Только когда изможденный Марей и барды сделали паузу и вытирали пот со своих лбов, он отошел от сцены, чтобы заглянуть еще на какой-нибудь участок.
- Подходите и отведайте вкуснейшей еды!
- Продуктовая аллея прямо перед вами. Подходите, отдаем всё за копейки!
Так как они были на равнине, а не в центре города, рестораны устроились в простых палатках и вели бизнес. В этих бесконечных рядах палаток готовились и подавались самые разнообразные блюда, которые только можно представить. Начиная с 400 различных видов травяной каши, которая представляла Культ Травяной Каши, можно было найти все известные кухни со всего земного шара.
– Ресторан Дафни, шеф-повара, который готовит для Королевской семьи.
– Кухни на основе мяса борова, от которого бегут слюнки
– Ресторан, специализирующийся на морепродуктах: только жареная рыба, которая живет минимум на глубине 300 метров!
– Свежайшие морепродукты с Рифа Вульхофф
– Фрукты и овощи! Просто попробуйте, вам понравится!
Люди заходили в разные палатки, руководствуясь своими предпочтениями.
- \*Отрыжка\*. Хорошая была еда.
- О, а вот там подают Пулькоги.
- Пойдем! Идем-идем-идем.
- Но мы только что поели…
- Не переживай об этом. Наша профессия – Воин; мы не умрет вот так просто от разрыва желудка! Давай еще съедим что-нибудь.
- Как скажешь…
И там было так много замечательных ресторанов, люди торопились набить живот еще большим количеством еды.
На этой продуктовой аллее были собраны кухни разных стран из реального мира и со всех регионов Версальского Континента. Если ко всему этому добавить все первоначальные меню, разработанные многочисленными известными шеф-поварами, общее количество различных блюд будет просто потрясающим. Можно легко потерять счет времени и провести несколько дней только на этой улице.
 "Похоже, здесь можно найти любую еду. А посмотри на всех этих веселящихся людей…"
Пока он восхищался видом вокруг себя, он нашел ресторан, который соответствовал его вкусу и зашел туда. Он всегда любил морепродукты, и ему было любопытно попробовать блюдо, приготовленное из ингредиентов с Рифа Вульхофф, который не так давно показывали по телевизору.
- Извините… столик на одного, пожалуйста.
- Конечно. Проходите, присаживайтесь.
Ресторан, который сейчас до отказа был забит более, чем сотней клиентов, в меню предлагал только три блюда:
– Табльдот (рыба) – 45 серебряных
– Табльдот (моллюски) – 20 серебряных
– Табльдот (осьминог) – 35 серебряных
Ровно 100 серебряных, если вы захотите заказать все три блюда!
Мьюл окинул взглядом людей за столиками. Все клиенты уплетали одну тарелку морепродуктов, которые были навалены горой, за другой. Главным блюдом из меню с осьминогом, видимо, был огромный жареный осьминог, который в длину был более 80 см.
Мьюл остановил проходящего мимо официанта и спросил:
- Извините, но я думаю, что в цены в этом меню закралась ошибка…?
 - Почему? Слишком дорого?
- Нет, нет, просто… Я думаю, что вместо серебряных монет должны быть указаны золотые?
Табльдот из рыбы состоял из разнообразной вкусной рыбы, обжаренной со знанием дела. Она была не только жирной и сочной, но и так замечательно приготовлена, что ему пришлось подавить в себе желание схватиться за рыбу двумя руками и впиться в нее зубами. Мьюл был бы готов заплатить за эту рыбу, даже если бы она стоила 45 золотых.
Официант с улыбкой спросил его:
- Вы с Центрального Континента, как я полагаю?
- Да, а что?
- Такие цены считаются обычными на этой земле. В Море вы можете найти и еще более дешевые места.
- …
На Центральном Континенте это сложно было представить.
Такие низкие цены были возможны благодаря низким затратам на рабочую силу в Королевстве Арпен, а также с давних времен, когда Мора была еще поселком бараков, распространился обычай довольствоваться низкими ценами и вкусной едой. Но более существенной причиной было то, что продовольственные товары не облагались налогом. В Королевстве Арпен не было такого игрока, который бы не знал известной цитаты Виида, сказанной им, когда он принимал налоговое законодательство для своего королевства:
- Почему мы должны облагать налогом еду? Не портите то, что люди едят!
Налоги в Королевстве Арпен и так были очень низкими, но когда дело дошло в частности до еды, вообще никакие налоги не были введены. Так как Виид сам не раз голодал в детстве, он просто не посмел обложить налогом то, что люди едят.
- Мы всегда можем компенсировать низкие налоги продажей земель. Просто запросим более высокую цену… Слышал, что сейчас мошенничают с недвижимостью, предлагая инвестиции в настоящую золотую шахту?
Конечно, вторая половина его слов была быстро заглушена до того, как кто-то из народа успел ее услышать.
В любом случае Мьюл был настолько шокирован низкими ценами Королевства Арпен, что ему казалось, словно ему только что чем-то сильно ударили по затылку.
"Если так людям не надо беспокоиться об удовлетворении базовых потребностей… то неудивительно, почему это королевство такое популярное".
Пробыв день на Равнине Гарнав, Мьюл терзался смешанными чувствами. Он не мог не думать, что те игроки, которые переехали в Королевство Арпен из Империи Хэйвен, должно быть, чувствуют себя так, словно открывают для себя рай. Впервые он понял, почему так много игроков сражалось, произнося имя Культа Травяной Каши.
"Я никогда не ставил под сомнение наше право на власть, потому что мы были победителями, потому что мы были сильнее… но… возможно, мы слишком эксплуатировали наших игроков?"
Отобедав в ресторане, Мьюл продолжил свою прогулку по равнине. Было открыто несколько выставок с художественными работами, и работало несколько экспозиций, направленных на продвижение культур эльфов и гномов. Родители держали детей за руку, гуляя по верхушкам деревьев и узнавая больше о жизни эльфов.
Он также осмотрел великолепные выставочные залы различных брендов со всего мира, в том числе LG и Samsung.
- Люминесцентный настенный телевизор! Смотри надвигающуюся битву по этому телевизору с роскошным дизайном!
- Подай заявку сейчас, и мы гарантируем, что установка будет выполнена за два дня в любом уголке планеты! А также приобретай кристаллический шар диаметров более 1 метра!
- Сейчас у нас проходит праздник в честь наших покупателей; мы дадим магический колчан и серебряный топор любому покупателю, который активирует новый мобильный телефон!
- Это компания "Ssangyong Motor Company". Эта деревянная статуя выполнена в натуральную величину. Пожалуйста, попробуйте посидеть на ней. Купите ее и получите живого буйвола бесплатно!
Рекламные компании присоединились к Королевской Дороге.
Худенькие эльфийки в качестве подработки рекламировали и продавали товары компаний.
- Мы их фармацевтической компании "Kwang Dong Pharmaceutical". Глотните этой воды с женьшенем. Нет ничего лучше для борьбы с усталостью!
- Привет, мы из фирмы "Lloyd’s". Вы можете избавиться от всех проблем, которые вас преследуют по жизни, с помощью всего лишь одной страховки. Мы предоставляем бесплатное зелье жизнестойкости всем, кто прямо сейчас зайдет в рекламную палатку нашей компании!
- Корейская высокоскоростная железная дорога: комфортное и быстрое путешествие. Поезд, который тянут сто буйволов, на южную часть равнины скоро отправляется. Все, кто хотел бы поехать, пожалуйста, собирайтесь вот здесь!
- От истребителей до грузовых самолетов. Мы "Boeing", машиностроительная компания, специализирующаяся на создании воздушных кораблей. Заходите в наш выставочный зал и насладитесь шоу!
- "Amore"! Мы раздаем бесплатную косметику на травах! Только первым 500 000 покупателей!
- Это компания "PIC Resort". Кто устал от хождений по всем этим залам? Подходите сюда и немного отдохните! Мы открыли еще и бассейн!
- Это объявление от магазина "Нордстром". Всем покупателям, которые посетят наш магазин прямо сейчас, мы дадим набор макарон бесплатно…
Компании и корпорации со всего мира занимали внушительную часть Равнину Гарнав, чтобы продвинуть свой бизнес. Они смогли значительно поднять осведомленность аудитории о своих товарах, раздавая бесплатные сувениры игрокам или предлагая им бесплатную услугу на пробу.
Бытовые приборы, информационные технологии, автомобилестроение, кораблестроение, химия, недвижимость, строительство, медицинские товары, производство стали, мебель, банки, машины, универмаги и отели!
Все эти выставочные залы были построены и могли с легкостью переплюнуть по размеру самую большую выставку бытовой электроники в мире, как университет детский сад.
Мьюл практически потерял дар речи от удивления.
"Да. Если не считать, что все эти компании мирового класса разместили здесь свои рекламные палатки, как, черт побери, было возможно всё это организовать всего лишь за десять дней?"
Хотя уже и давным-давно, Мьюл как-то раз видел Равнину Гарнав, пролетая над ней на грифоне. Когда-то неплодородная земля, на которой не росло ничего кроме травы, теперь полностью изменилась на его глазах.
"Неужели влияние Виида такое сильное? Но, наверное, дело не только в этом…"
Конечно, даже Виид не предвидел такого исхода, но до этого он знал, что праздники начинают разрастаться и набирать обороты со страшной скоростью, словно снежный ком. Когда все СМИ мира сосредоточили свое внимание на Равнине Гарнав, и люди и компании соревновались друг с другом, чтобы получить от этого выгоду, такое великолепное превращение было только делом времени.
- Это компания "Okpo Heavy Industries". Попробуй взойти на борт самого большого грузового корабля! Сейчас мы строим еще и круизный корабль.
Мьюл услышал громкий кричащий голос и машинально повернул голову в сторону источника звука. То, что он увидел, было громадным грузовым кораблем, возвышавшимся над ним. Корабль был 400 метров в длину, 35 метров в высоту и 70 метров в ширину.
- Размер этого корабля… но как же он стоит посредине равнины?
Загадочное зрелище!
Не так давно руководство "Okpo" тоже подумало сначала, что такое строительство невозможно с точки зрения здравого смысли; но что можно назвать невозможным, когда на Равнине Гарнав сейчас строятся скульптуры гораздо более впечатляющего размера?
- Вряд ли мы в самом деле спустим этот корабль на воду; но мы должны сделать его внешне достаточно правдоподобным.
- Нет, нам нужно сделать всё правильно. Посмотрите на все эти компании, которые бесплатно сообщают о себе всему миру, возводя статуи на Равнине Гарнав. Если они могут это делать, то почему мы не можем?
Так инженеры тяжелой промышленности смогли построить корабль всего за два дня, работая совместно с искусными кораблестроителями Порта Варна. Хотя он был слишком поспешно сооружен из дерева, камня и почвы, устройство парусов и корпуса напоминали настоящий, функционирующий корабль.
- То, как они построили корабль в Королевской Дороге, выглядит не так уж и плохо. Довольно удобно продвигать компанию покупателям, находящимся за границей, так как мы можем показать им модели наших кораблей в натуральную величину…
- Наверное, было бы здорово, если бы корабли, построенные нашей компанией, бороздили моря Королевской Дороги?
Грузовой корабль, который весит 340 тысяч тонн!
Теперь в Королевской Дороге можно было построить судно огромного размера. Конечно, так как требовалась движущая сила ветра или гребли веслами, чтобы корабль плыл, даже при использовании навыков управления кораблем было много неудобств, когда он плыл по настоящему океану, но он тем не менее был хорошо сконструирован для туристических экскурсий или рекламы.
- Значит, вот как мы строим здесь судна больших размеров.
- Совместная работа с мастерами - действительно неотъемлемая часть кораблестроения.
Искусные кораблестроители из Варны могли научиться ценным ноу-хау, пока строили огромное судно. Даже при использовании одинаковых техник и рабочего времени, пара хитростей и несколько ноу-хау могли больше чем в два раза ускорить строительство корабля, которое обычно занимало много времени.
- Думаю, еще стоит организовать строительство кораблей на берегу моря.
- А как насчет того, чтобы открыть совместную верфь? Это всё, что может сделать отдельный строитель.
- Ты имеешь в виду создать здесь настоящую официальную верфь?
- Строить те большие торговые корабли с командой, в которой более 70-80 участников, слишком сложно и долго, если работать в одиночку. Гораздо лучше сделать это совместными усилиями, и по ходу мы сможем увеличить производительность, используя новичков для выполнения простых заданий. Было бы удобно, если бы мы смогли еще получить стандартизированные материалы.
- В этом определенно есть смысл, но если мы не сможем найти заказы?
- Флот Империи Хэйвен был уничтожен. Сейчас море принадлежит Королевству Арпен.
Простор для приключений и исследований!
Ходили слухи, что далеко от Версальского Континента есть несметные сокровища и загадочные земли. Было не так много людей, которые отправлялись в круизы на дальние расстояния, так как это было достаточно рискованно, и об этих мечтах ничего не было известно. Но они думали, что это дело времени, пока побольше людей присоединиться к экспедициям. Количество заказов на корабли, которые получали искусные кораблестроители, уже увеличивалось практически на 100 процентов каждый месяц. Хотя подавляющее большинство этих заказов приходилось на строительство маленьких рыбацких лодок, бороздящих прибрежные воды, были и заказы на несколько быстроходных лайнеров для искателей приключений и на торговые парусные судна среднего размера. Да и размер этих кораблей с каждым становился всё больше.
- Тогда давайте сделаем это.
- Хе-хе. Превосходно!
Дополнительный эффект фестиваля – он спровоцировал большое увеличение объема производства в кораблестроительной отрасли Королевства Арпен.
\* \* \*
"Мощь этого Королевства Арпен действительно огромная. Я всегда смотрел на него сверху вниз, принимая во внимание только его небольшую военную силу… но я даже представить не могу весь его потенциал".
Посетив несколько выставок, Мьюл снова отправился в другое место.
 "Это будет нелегко. Нам действительно нужно подготовиться к худшему… Я должен взглянуть и на те скульптуры, теперь, когда я проделал весь этот путь".
Он пошел на стройплощадку, где создавались скульптуры.
Из-за большого скопления людей он потратил достаточно много времени на то, чтобы выбраться с того места, где проходил фестиваль, и когда он подходил ближе и ближе к месту строительства, его всё больше переполняли эмоции. Сначала он думал, что огромные силуэты, поднимающиеся из центра широкой равнины, это горы, как и диктовал ему здравый смысл, когда человек видел что-то, что было просто гигантских размеров. Но вскоре он понял, что эти горы были покрыты карабкающимися людьми, которые были похожи на колонию муравьев; эти люди даже построили лестницу, чтобы подносить материалы.
"Это… скульптуры?"
Мьюл был ошарашен, снова. Будучи великим лордом Империи Хэйвен, он видел много скульптур: коллекции знати в начале существования Королевской Дороге, или экстравагантные творческие работы, которые он видел в Королевском Дворце… Скульптуры произвели на него такое впечатление, что он подумал, что это произведения искусства, блистательно и изящно вырезанные, но то, что он видел сейчас, было такого большого размера, что они казались почти нелепо огромными.
Буйвол.
210 метров в высоту и 600 метров в ширину.
Только его хвост мог сравниться по размеру с пятидесятиэтажным зданием.
Он также мог услышать, что говорят работники, которые присоединились к строительству статуи.
- Еще больше камня и липкой грязи, побыстрее, пожалуйста!
- Поверхность трескается. Думаю, нам нужна помощь гончаров… пожалуйста, приведите несколько магов, владеющих огнем, когда пойдете наверх.
У Мьюла заболела голова.
"Они ВСЕ РАВНО продолжают их делать?"
Было огромным облегчением узнать, что они не будут продолжать, по крайне мере, не будут делать ее больше, так как казалось, что сейчас они прорабатывают детали.
"Значит, мне нужно сражаться с этими огромными… штуками… когда начнется битва?"
На Центральном Континенте не было никого сильнее рыцарей на грифонах. До этого они никогда еще не терпели поражения, кроме как от Виида и Королевства Арпен.
"Но их размер… они все могут ожить и начать двигаться?"
Помимо размера, глаза этого могучего буйвола выглядели свирепыми, словно глаза хищника. Его когти были такими же острыми, как когти льва, и у него даже были крылья.
Внутренняя часть этого произведения искусства состоит из почвы и камня, а его внешняя оправа выполнена из 329 тон расплавленного железа. Всего 540 тысяч людей работали вместе, чтобы завершить статую. &gt;
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Визит Мьюла (часть 3)**

"Эта штука слишком большая. Как только битва начнется… мне нужно будет оставить ее для других отрядов, чтобы они расправились с ней".
Мьюл пытался отыскать скульптуры, посмотрев на которые, можно было сказать, что их относительно легко побороть, но это было нелегкой задачей. Другие работы, которые он мог увидеть за гигантской скульптурой буйвола, были еще более впечатляющими: крылатый змей, трехголовая виверна, барсук, стреляющий ядовитыми иголками! Их объединяло то, что все они были огромного размера, прямо как тот буйвол.
"А эти штуки будут летать по небу…"
Конечно, гигантский размер не обязательно подразумевает обладание недосягаемой силой. Большинство огромных монстров в Королевской Дороге были мощными, но только потому, что у них была сила и выносливость, соразмерные их громоздкой внешности. Поэтому оживление этих скульптур с помощью магии не может гарантировать, что их физическая мощь будет пропорциональна их размеру. Разведка Гильдии Гермес в общих чертах предполагала, какой силой могут обладать эти скульптуры, когда Виид оживит их с помощью дарования жизни, судя по Ледяному дракону, Имуги, Вивернам и Фениксу.
"… Но мы не ожидали, что в дело вмешается Император Гейхар. Насколько страшный он будет? Тем не менее, он не сможет оживить все скульптуры, ведь так?"
Мьюл постоял еще немного, разглядывая скульптуры. Он узнает их истинную силу, как только начнется битва, но он хотел, чтобы он никогда не узнал весь потенциал их мощи. Он думал, что ему не понравится сражаться в воздухе с гигантской летающей крысой.
"Даже после всего увиденного, я все равно ставлю на победу Гильдии Гермес".
Мьюл знал обо всех пяти частях Тайного Оружия, которые приготовил Лафэй. Помимо Секретной Армии Пальмы, которую уже уничтожили, все оставшиеся четыре части представляли собой обыкновенное простое массовое оружие войны. Если бы о них стало известно публике, вероятно, на них бы обрушился шквал осуждений.
"Гильдия Гермес находится в отчаянном положении, так как пути назад нет. Если мы действительно выиграем эту битву, мы неизменно станем официальными злодеями".
\*\*\*
Лафэй, который занимался подготовкой к битве на Равнине Гарнав, организовал собрание, чтобы утвердить план сражения. Задача каждого командующего офицера среднего звена состояла в том, чтобы руководить солдатами в своем подразделении, но им все равно нужно было согласовывать более масштабную стратегию сражения, которую они будут использовать. Из соображений безопасности только двадцать игроков пришли на эту встречу, в том числе Бадырей, Аркхим, Стир и сам Лафэй.
- Со сбором Императорской Армии не будет никаких проблем, так же, как и с их боевым духом. Вербовка наемников и воинский призыв тоже проходят спокойно.
- Основная проблема заключается в стратегии людских волн игроков с севера.
- Ну, нам просто нужно их убить, и проблема решена, разве нет?
- Для нас это только всё усложнит, так как сражению не будет конца, если мы будем убивать их весь день напролет.
- Еще нам надо думать о размере ущерба, который понесет наша сторона.
Бадырей и Лафэй положили все планы сражений на стол и стали их изучать. Одной из тактик был традиционный марш Императорской Армии по пятам игроков с севера на Равнине Гарнав. Они обдумывали разного рода формирования и способы управления магическими отрядами и оценивали, как наилучшим образом использовать Пять частей Тайного Оружия Империи.
Лафэй покачал головой.
- Отряд Стальных Рыцарей и остальные части Секретного Оружия, безусловно, мощные. Нет сомнений, что они будут эффективны в сражении, но они не сыграют такой решающей роли, как нам нужно.
- Тогда что? Ты имеешь в виду, что нашей текущей военной мощи все еще недостаточно?
- Нам нужно что-то еще более пробивное, что-то, что может одной только силой растереть их в порошок.
Лафэй, наверное, не так много знал о реальных боях, но он был великолепным стратегом. Он был тем, кто усердно работал над всей подготовкой и готовил Гильдии Гермес почву для того, чтобы они смогли подняться в небо и объединить весь Центральный Континент. Он всегда делал всё тщательно и без ошибок, но, потерпев ряд ударов от Виида, он теперь был особенно осторожен, даже чрезмерно.
- Нам сложно предсказать надвигающуюся битву со стопроцентной вероятностью. У них получилось ввести неожиданную переменную – Императора Гейхара. Другая проблема заключается в том, что они уже заняли Равнину Гарнав и заранее сделали ее своей территорией. Теперь мы будем еще и сражаться на территории врага.
Аркхим в ярости ударил кулаком по столу.
- Они предлагают отложить сражение и затем занимают поле боя, делая все приготовления, какие только захотят… Это честно? Это жульничество!
- Ну, это сделал не Виид, по крайней мере, не напрямую, поэтому нет смысла жаловаться на него. Он, наверное, уже предусмотрел возражения с нашей стороны до того, как сделал этот ход.
Лафэй не хотел идти на поводу у врага таким образом. Как только враг перехватил инициативу, для них ситуация становилась только все более проигрышной, что бы они ни делали. Даже если Империя Хэйвен превосходила бы их по военной силе, она бы все равно вела сражение по правилам Виида.
"Как только он принял наш запрос о сражении напрямую, он отправил игроков организовать всё на Равнине Гарнав и не предпринял лично ни единого шага. Он точно не простой противник. Я тоже не позволю усыпить свою бдительность. Не тогда, когда приближается такая решающая битва".
Королевство Арпен и Империя Хэйвен борются друг с другом изо всех сил. Никто не знал, как изменится Версальский Континент после того, как завершится эта битва; Лафэю нужен был козырь, что-то, на что он точно мог рассчитывать.
- Извините…
Каддлер, который занимался тренировкой магических отрядов, поднял руку.
- Я кое-что хотел бы вам рассказать – мы недавно разработали магическое заклинание.
- Заклинание?
Каддлер был тем игроком, который чаще всего оставался в тени, до сегодняшнего дня. Член Королевской Гвардии, с самых ранних пор его тайной профессией был Маг резни, что означало, что его магическая сила увеличивалась, когда он уничтожал все больше и больше жителей деревень или игроков. Но была и обратная сторона: были такие побочные эффекты, как милая и подавленная ярость нежити, но в результате он мог, тем не менее, получить громадное количество боевой мощи. Сейчас он был одним из тех игроков, которые демонстрировали быстрый рост благодаря сильной поддержке гильдии.
Каддлер уверенно улыбнулся.
- Это одно из Предельных магических заклинаний… и мы более или менее готовы его использовать.
Лафэй вспомнил доклад, который он получил какое-то время назад. Доклад был посвящен Предельному заклинанию, которое было открыто на историческом объекте, оставленном магом: «Вызов пламенного метеора».
Это заклинание, которое было у самого Виида во время его квеста последнего тайного навыка скульптора, и использовалось оно для того, чтобы разорить штаб-квартиру Церкви Эмбиню. Гильдия Гермес была очень удивлена силой этого заклинания, когда наблюдала за событием через трансляцию, и искала везде, где только можно, в попытках заполучить такое же заклинание. Так как оно было использовано во время квеста, был неплохой шанс, что оно будет открыто теми, кто занимает Центральный Континент. Многочисленные исторические объекты и темницы магов были тщательно обследованы, и даже после того, как его вернули маги и искатели приключений, им все равно нужны были магические ресурсы и исследования, чтобы заставить это заклинание работать.
- Ты имеешь в виду, что можно использовать Вызов пламенного метеора прямо сейчас?
- Не так, как обычно. Но с помощью Черной магии можно наложить более продвинутые заклинания, которые на два уровня выше обычных, поэтому… \*кхм\*, нам нужно пожертвовать немного драгоценных камней и камней манны, а также принести в жертву редких живых существ, но мы все же сможем использовать заклинание.
Вызов пламенного метеора!
Как только они выяснили, что смогут воспользоваться этим разрушающим заклинанием с широким радиусом действия, они начали разрабатывать новый план сражения.
- Как насчет того, чтобы использовать во второй половине сражения в качестве туза в рукаве? Так мы бы смогли изменить ход сражения. Мы бы еще могли сбросить его на то место, где будет Виид.
- Мы не можем вызвать метеор в разгар битвы. К тому же, и наша сторона тогда понесет много жертв.
- Не говоря уже об огромном количестве маны, которое потребят магические отряды.
- Виид может просто отскочить. Он точно почувствует что-то над собой, когда уловит неожиданное движение с нашей стороны. Учитывая скорость Виверны или Ледяного Дракона, на которых он часто ездит, будет сложно попасть в него заклинанием.
- Какое максимальное количество раз мы можем вызывать метеор?
- Мы можем использовать его сотни раз, так как мы используем Черную Магию, но для магов это будет очень ценно. Тем не менее, если мы соберем всех магов в Империи Хэйвен, мы сможем призвать примерно три метеора за один раз.
- Этого должно хватить.
- В таком случае, наверное, лучше сосредоточить наши силы на призыве метеора… мы должны нанести упреждающий удар этим заклинанием, чтобы исключить любые неожиданные факторы с самого начала.
- Договорились.
План был утвержден – нанести удар по всей Равнине Гарнав, призвав пламенные метеоры. Судя по трансляциям, там в одном месте были сосредоточены более ста миллионов человек, размер ущерба от этого проклятья будет просто астрономическим. Армия Империи Хэйвен решила быстро проникнуть на поле боя сразу же после удара метеора и перерезать оставшихся врагов по их проверенной тактике.
- Строгая конфиденциальность – ключевая составляющая этого плана.
- Мы можем рассказать магам прямо перед битвой. Так как мы будем использовать Черную магию, нам нужно, чтобы о плане заранее знали всего лишь несколько ключевых членов.
- Было бы прекрасно.
\*\*\*
Империя Хэйвен решила открыть абсолютно все военные заводы, находящиеся на ее территории, чтобы вооружить свои войска, воспользовавшись ресурсами всех лордов замка и даже призвав на войну городскую стражу. Ради такого случая вся полнота сил, которые управляют Центральным Континентом, собиралась в одном месте.
У Стира, главы разведки, и Аркхима, который руководил Королевской Гвардией, тоже дел прибавилось.
- Вот такая ситуация на Равнине Гарнав: всего было построено 475 гигантских статуй и 3 741 скульптура еще строятся.
- Ты имеешь в виду, что они закончат строительство их всех?
- Нет. Они, наверное, не смогут закончить около половины из них до начала битвы.
- Только что пришел аналитический доклад о Гейхаре фон Арпене.
- Может ли Император Гейхар действительно оживить все эти скульптуры. Еще не было такого большого количества скульптур, которые создал Виид и обратил в своих слуг.
- Я изучаю военную мощь старой Империи Арпен и виды живых скульптур, которые жили в то время, но о них осталось не так много записей.
Разведка и главы гильдии были полностью мобилизованы на сбор информации и необходимого провианта, чтобы увеличить шанс Империи Хэйвен на победу и, соответственно, боевую мощь ее людей.
- Мерфолки Балзетты появились на Рифе Вульхофф. Они выражают готовность присоединиться к этой войне, так как этого желает Император Гейхар, говоря, что они потомки старой расы скульптур.
- Компания искателей приключений, которая исследовала западную горную цепь, продала нам информацию. Мы заплатили им 5 000 золотых за нее, и она о маленькой птичке. Предполагается, что это маленький Барааг, вид, который известен как давно вымерший.
- Совпадение? Или…
- Кажется, приключение Виида изменило историю.
Они обнаружили некоторые доказательства вышеупомянутых изменений в истории. Барааги, вид, созданный Императором Гейхаром, не вымер полностью, как было изначально, а мигрировал на остров на западе с умеренным климатом. Они жили там и создавали естественный рай на большом острове, расположенном в самом сердце моря, куда не доберется человек. Поэтому несколько рас живых скульптур присоединялись к битве, чтобы почтить волю императора.
- Как бы вы оценили боевую способность этих Бараагов?
- Похоже, это сложные соперники, судя по видео, но так как нас много, я думаю, мы смогли бы с ними справиться.
- Мы можем победить их, воспользовавшись гигантскими модифицированными катапультами.
- Нет, против них они не эффективны. Будет проблематично защищать пехоту, и мы потерям контроль над небом.
Аркхим не мог не встревожиться, услышав о Бараагах.
Император Бадырей был главнокомандующим всей армии. Сам Аркхим был его заместителем, но в условиях действительных военных действий более половины Императорской Армии следовало его приказам. Так как это было громадной ответственностью, ему нужно было победить, неважно какой ценой. Никаких жертв не было слишком много, пока они могли обеспечить их победу в битве.
- Какое-то время назад был квест, связанный с Огненными Дрейками, правильно?
- Да. Этот квест позволяет нам использовать этих дрейков в битве, если мы принесем им огромное количество Огненных Камней.
- Приступить к квесту.
- Но затраты очень высоки…
- Сейчас не время экономить деньги.
Так как они были единственной силой, которая господствовала только на Центральном Континенте, они могли получить список квестов и договоренностей с различными видами.
Огненный Камень, который мог запечатывать огненную магию! Эти камни обычно образовывались на земле с вулканами, и добыть их можно было, только убив хитрых монстров. Их не часто можно было встретить в обычных магазинах, их цена была около 4000 золотых, и они решили потратить все накопленные до сегодняшнего дня сбережения.
- Неожиданный фактор: передавали новости, что многие работники берут отгул на день битвы в Корее.
- Как такое возможно…
Тенденция этого дня в Корее была важна, так как это была страна с самым большим количеством игроков высших уровней в мире.
- В некоторых школах объявлен выходной, так как ожидается, что поддерживать нужную атмосферу в классе будет очень сложно.
- Ей Богу.
Зарычал Аркхим, но это продлилось недолго. Какую страну ни возьми, мало кто не хотел присоединиться к такой феноменальной битве. Те студенты и молодые работники нашли способ выйти онлайн честно или нет.
- Дополнительное пополнение Стальными Рыцарями идет успешно благодаря приготовлениям, которые мы сделали заранее.
- Еще мы спрятали источник болезни Элкина неподалеку от Равнины Гарнав. Мы готовим антидот, но пока его немного.
- А что насчет Отряда Фанцелоп из Призрачных Рыцарей?
- Они завтра точно будут здесь. Они сильно задержались, так как им нужно было передвигаться так, чтобы их не заметили игроки.
- И Истребляющие Копья…
- 34 штуки были розданы основным членам ударных войск.
Пять частей Тайного Оружия Империи были готовы к тому, чтобы без проблем вступить в бой. Проверив, как идут все приготовления, Аркхим кивнул. Пока сражение на Равнине Гарнав с каждым дне всё приближалось, военная мощь Армии Империи Хэйвен тоже становилась все более безукоризненной. Армия тоже быстро увеличивалась в размере благодаря вербовке временных членов гильдии, наемников или военному призыву еще большего числа солдат.
"Обвиняйте нас, если посмеете после того, как мы победим. Империя Хэйвен сделает всё, что в ее силах".
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Центр подготовки продвинутого уровня (часть 1)**

Успешно переманив Императора Гейхара на свою сторону, Виид со своими спутниками взобрался на спину Бараага.
- Доброго пути.
- Спасибо, мастер!
Он и его спутники решили осмотреть Версальский Континент верхом на Бараагах. Благодаря навыку Ваяния времени он мог всегда вернуться в какое-нибудь событие в прошлом, но была и еще одна причина, почему это путешествие было таким важным.
"Не все записано в исторических книгах. И довольно много информации передано неправильно".
Было необходимо хорошо осмотреть континент прошлого, чтобы убедиться, что он сможет правильно использовать Ваяние времени, когда в следующий раз возникнет такая потребность.
Они летели по небу на спине Бараагов и приземлялись каждый раз, когда замечали на земле город.
- Господи... вы все, должно быть, сумасшедшие, чтобы летать на этих опасных существах.
- Это проблема, которая ставит на кон гордость людей! Мы оглянуться не успели, как эти монстры завоевали наши земли!
- Я не хотел ставить под вопрос заслуги Императора. Но что насчет той доли, которая по праву должна быть дарована людям? Почему мы должны делиться с ними едой?
- Верно. Это мы проделали всю работу, чтобы взрастить эти культуры.
Во всех городах и деревнях люди презирали Бараагов и, в общем, они очень негативно относились к живым скульптурам.
"Именно это я ожидал".
Когда Виид рассказал об этом Императору Гейхару, он, выпив, выступил перед своими живыми скульптурами с заявлением:
- Если наша империя падет, не тратьте понапрасну свою силу и не рискуйте жизнью ради людей. Вы должны сами найти способ выжить.
Кроме Бараагов, все Кроки и Бороки жалобно закричали, и у них покатились слезы.
- И если когда-нибудь в далеком будущем снова родится новое королевство для таких как вы, как говорит мой ученик... пожалуйста, постарайтесь еще раз помочь всем жить в гармонии...
В этот момент, если Виид разыграл партию верно, то он мог считать живых скульптур Империи Арпен жителями своего королевства. Конечно, после падения Империи останется не так много живых скульптур, которые смогут так долго выживать и помнить о воле императора. Даже если вспомнят, если кто-то из оставшихся живых скульптур появится на Равнине Гарнав, абсолютно все они станут любимыми гражданами Королевства Арпен.
"Так же как Желтоватый, Золотой человек или Wy-3".
Виид собирался в равной степени использовать всех этих новых существ, никем не пренебрегая.
- Я хотел бы попросить вас о довольно большой услуге; вы бы не могли сделать для меня кое-что? Я, конечно же, щедро отблагодарю вас.
\*Дилинь!\*
Зефирус, конюх, потерял свой серебряник, когда был пьян. Он говорит, что мог обронить его прошлой ночью у дома швеи, но он не совсем в этом уверен. Удача и тщательные поиски помогут отыскать его.
Уровень сложности: F
Награда: 2 подковы &gt;
Квест класса F, который он уже сто лет не встречал!
"Такой простой квест вряд ли продолжится следующим, связанным с ним квестом".
Виид получил квест такого низкого уровня, который даже не предъявлял особых требований, так как его высокий уровень славы сейчас не принимался во внимание. Очки славы Виида переступили уже отметку в 340 000, но таков был эффект Ваяния времени.
"Похоже, мои очки славы не переносятся в прошлое вместе со мной".
Если бы дело было на Версальском Континенте наших дней, любой плачущий ребенок на Центральном Континенте, не говоря уже о севере, сразу же узнал бы Виида и перестал реветь. Виид принимал участие во всех квестах, охотничьих экспедициях и творческой деятельности, поэтому раньше ему никогда не нужно было переживать о недостатке очков славы. Но все эти события и успехи еще только должны были произойти в будущем, что означало, что никто в прошлом о них не знал.
- Задание слишком опасное, чтобы доверять его незнакомцу.
- Кто? Виид? Скульптор? Я не хочу разговаривать с абсолютно незнакомым человеком. Ты мне покупаешь выпивку на всю ночь, и, может быть, я немного с тобой поболтаю.
- О чем ты говоришь? Отвали!
Виид понял, что люди на улицах города дают ему отворот-поворот снова и снова. С другой стороны у Зефи и Питона гораздо лучше получалось с ними разговаривать.
- У вас отличный наряд. Вы, наверное, знатный человек?
- Хмм. Это не похоже на обычный меч. Меня попросили избавить от некоторых дьявольских существ: готовы бросить вызов? Конечно, такому опытному воину как вы, который владеет таким прекрасным мечом, будет не так уж и сложно с ними справиться.
Так жители реагировали на их одеяние и оружие: использовать высококачественную экипировку было одним из залогов успеха в прохождении квеста с высоким уровнем сложности, если количество очков славы было недостаточным. Что касается персонажей с высокими показателями характеристики Обаяние, например, как у Хварен и Бэллот, им можно было получить новые квесты, которые можно было пройти вмести с другими товарищами в любое время.
"Давайте пока просто наслаждаться более простой жизнью. Другие искатели приключений или люди разных профессий, наверное, смогут позже поучаствовать в исторических квестах, но это будет еще не скоро".
Виид решил не принимать это близко к сердцу и продолжил путешествовать по Континенту со своими спутниками верхом на Бараагах.
- Куууааргх... Я так устал...
- Лети быстрее. Wy-3 никогда не отдыхал, даже когда летел всю ночь напролет и не спал.
- Кто этот Wy-3, который так страдал от службы тебе?
- Он один из моих подчиненных, которыми я горжусь больше всего. Я бы с удовольствием рассказал тебе, как сильно Wy-3 любит меня.
– Я просто не могу в это поверить.
- Все обычно думают так же, как и ты, сначала. Но, в конце концов, ты учишься ценить драгоценные редкие дни отдыха в постоянном потоке тяжелой работы.
Так как Виид не мог заходить в абсолютно каждый город и деревню, он вместо этого решил довольствоваться общим видом с неба. Он проверил рельеф местности, строение городов и здания Империи Арпен в этом прошлом.
Вы восхитились архитектурным стилем зданий Империи Арпен Классической Эры. Так как вы скульптор, после изучения новых типов и стилей зданий вы теперь можете строить здания в стиле Классической Эры в деревнях, замках или поместьях, которые принадлежат вам.
Теперь вы можете строить новые особые виды зданий.
Стоимость строительства: от 150 000 золотых.
Это здание можно построить для того, чтобы поддерживать общественный порядок и мир. Им управляют военные или местная милиция. Уровень преступности в этом районе будет снижен. В случае вторжения монстров это здание можно использовать в качестве рубежа, который ненадолго их задержит. &gt;
Стоимость строительства: от 40 000 золотых.
Ветряная мельница нужна в деревне для того, чтобы снабжать место отдыха для фей. Иногда деревенские дети могут присоединиться и поиграть вместе с ними. Здание увеличит объем производства зерна в регионе, а также уровень счастья местного населения. Также его строительство приведет к увеличению близости к феям.&gt;
Стоимость строительства: от 4 000 золотых.
Прошли уже те дни, когда только энергия солнца использовалась для того, чтобы выпарить морскую воду и получить соль! Паранчас, раса огня, позаботится обо всей этой работе. Когда бы ни прилегли вздремнуть, вся вода испаряется в том месте, где они ложатся, генерируя высококачественную морскую соль.&gt;
Стоимость строительства: от 1 000 золотых.
Жители Арпен любят музыку, веселая жизнь, полная счастья и комфорта. Они считают, что одно из величайших удовольствий в жизни – отведать вкусной еды под звуки чудесной музыки. Это здание увеличит уровень счастья жителей и степень творческого прогресса.&gt;
Стоимость строительства: от 6 000 золотых.
Это место, где гномы могут собираться и что-то создавать. Более 10 гномов могут собираться здесь и производить всё, что только потребуется. Скорость работы увеличится, если рядом будет построена пивоварня.&gt;
Стоимость строительства: от 20 000 золотых.
Этот сад полон прекрасных цветов. Отдых в этом саду, даже непродолжительный, быстро восстановит жизненную силу и избавит от стресса. Посетители будут одарены особой удачей. &gt;
Место обитания для существ, способных летать. Чтобы его построить, нужно скрепить между собой крепкие ветки и перья, и оно будет защищать от ветра. Гнездо увеличивает скорость высиживания яиц авиаков и ускоряет ранние стадии роста птенцов.&gt;
Будучи королем, Виид мог привнести положительные изменения в свое королевство, просто оценив эти строения.
"А это неплохая идея взглянуть на все здания из каждой исторической эры, если мне когда-нибудь выпадет такой шанс".
Многим игрокам понравилось бы, если бы такие разнообразные здания могли быть построены в Королевстве Арпен. Однако если они проиграют надвигающуюся битву на Равнине Гарнав, все королевство превратится в руины в мгновение ока.
- Хмм. Не уверен, мудро ли продолжать так путешествовать. Может быть, нам стоит вернуться назад? – спросили его спутники, уже начиная тревожиться. Только три дня осталось до начала войны с Империей Хэйвен.
Виид слегка улыбнулся.
- Не нужно торопиться.
- Но… не будет ли слишком поздно, даже если мы отправимся прямо сейчас? Мы еще не всё подготовили, хоть и начали раньше, а теперь…
- Ха-ха-ха. Гильдия Гермес, наверное, сейчас места себе не находит. В этом заключается моя тактика – посеять сомнения у врага, держа его в неведении относительно того, какие у меня планы и какие шаги я собираюсь предпринять, до последней минуты.
Он догадался, что Равнина Гарнав будет кишеть шпионами, в том числе и членами Гильдии Гермес, которые прибегнут к маскировке. Если бы Виид показался на поле боя рано, Гильдия Гермес, которая пристально следила за ситуацией на равнине, смогла бы предпринять контрмеры. Но так как они никак не могли знать, на что, черт побери, он готов пойти в данной ситуации, это тревожило их еще больше.
Опытный Краб от любопытства наклонил голову.
- Но ты был с нами все это время: ты готовишь что-то втайне от нас?
И секунды не помедлив, Виид ответил:
- Неа. Ничего.
- …Что?
- Тем не менее, всё кажется в рамках закона, верно? Всё ВЫГЛЯДИТ так, словно есть что-то еще, хотя на самом деле больше ничего нет. Кроме того, герой всегда появляется в самый драматичный момент, ведь так?
- …
\*\*\*
Питон во время визита в один из городов Империи Арпен под названием Тахо, на который он случайно наткнулся, узнал от горожанина неожиданную новость.
- Ты воин? Выглядишь довольно сильным, судя по великому мечу, который у тебя есть.
- Должен сказать, это на самом деле довольно хороший меч. Хе-хе.
- Только сильные люди могут владеть этим великим мечом. И ты уже сдал тест Центра подготовки продвинутого уровня в этом регионе?
Наверное, из-за того, что Империя Арпен была создана живыми скульптурами, объединив континент, люди стремились к тому, чтобы создать сильных воинов.
- Центр подготовки продвинутого уровня?
- Все, кто владеют мечом или наращивают свою мышечную силу, хотят отправиться туда; разве ты о нем не слышал?
Питон, конечно, много знал об этом месте. Даже Виид широко открыл глаза при упоминании слова «Центр подготовки продвинутого уровня». Он почувствовал, словно на него проливается неожиданный дождь из денег.
"Здесь есть центр специальной подготовки".
Для игроков Королевской Дороги прохождение через центр подготовки было обязательным условием, чтобы стать игроками топ-уровня. Центр подготовки начинающих в городе Серабурге Королевства Розенхайм… Именно там Виид нашел дорогого друга в лице инструктора Дорука, пока избивал грушу, проходя квест, чтобы стать скульптором лунного света. Конечно, он сначала прогнал эту мысль, подумав, что это не принесет много денег. В летающем городе Лавиас он получил много наград в виде характеристик и научился своему навыку «Рев Льва», пока обучался в основном центре подготовки.
"Характеристика Харизма и Рев Льва так часто пригождались".
Рев Льва был полезным навыком для контроля войск во время масштабного сражения. Так как Виид не обладал широким спектром навыков командования, как например, рыцари, многие битвы, через которые он прошел, были бы гораздо труднее без этого навыка.
Центр подготовки среднего уровня сложности мог пройти только тот, кто завоевал, по крайней мере, три этажа Башни Героев. Пройдя все стадии на пятом и шестом этажах, он был выставлен в битве Фалранка на Равнине Сэчсен. В самой свирепой битве этой войны он сражался как костяной рыцарь, защищая Принцессу Реми. Пока войска из семи различных королевств были заняты в горячем бою, его, в конце концов, камнем убил Циклоп.
"Я не мог посещать Центр подготовки продвинутого уровня, так как они все находятся на территории Империи Хэйвен".
Виид всегда хотел пойти взглянуть на Центры подготовки продвинутого уровня, но до этого момента у него не было такой возможности, так как они существовали только в нескольких регионах на Центральном Континенте, в том числе и в Регионе Калламор, или Замке Арен, столице Империи Хэйвен.
Говорят, что когда-то давным-давно один такой центр тренировки существовал на севере, но оставшиеся записи просто гласили о том, что его местоположение для мира кануло в лету, когда пала Империя Нифльхейм. Центрами подготовки продвинутого уровня на Центральном Континенте управляли престижные гильдии, которые с самого начала контролировали все регионы, а сейчас вход в эти центры был возможен только с разрешения Гильдии Гермес. Виид подумывал о том, чтобы пробраться туда тайком, но потом отбросил эту идею из-за высокого риска попасть под прицельный огонь игроков Гильдии Гермес, если его поймают.
Питон ухмыльнулся первым.
- Здесь есть Центр подготовки продвинутого уровня; мы должны пойти и посмотреть его прямо сейчас!
Он тоже не мог продвинуться дальше центра подготовки среднего уровня сложности, общее количество которых, как говорят, равнялось 12 на всем Континенте.
Естественно, Виид с ним согласился.
- Идем.
\*\*\*
Гильдия Гермес когда-то в прошлом опубликовала видео о центре подготовки продвинутого уровня. Это видео набрало более шестисот миллионов просмотров в Зале Славы.
– Прогулка по Центру подготовки продвинутого уровня Бадырея!
Видео начиналось с того, как Бадырей и 30 других членов Гильдии Гермес принимали вызов от центра подготовки.
- Мы должны пройти по Тропе Борьбы.
- Черный Рыцарь, ищущий славы. Мы принимаем твой вызов.
Центр подготовки продвинутого уровня для военной подготовки включал в себя Тропу Борьбы, разработанную Отрядом Баталли, Бога Сражений.
Тропа, где сильные воины и демонические существа ждали бросивших вызов! Чтобы пройти ее успешно, нужно было прорубить себе путь по прямой; другого пути не было.
"Бадырей прошел ее за 9 часов 45 минут".
Вся божественная магия блокировалась в центре подготовки продвинутого уровня. Также было невозможно использовать духовную магию, заклинания или проклятья, что угодно, кроме боевых навыков, которые напрямую связаны с физической силой.
"И никто не может даже сделать глотка воды или перекусить, пока проходит по этой тропе".
Те, у кого была небольшая выносливость или маленький запас терпения, погибнут от истощения и не смогут продолжать дальше. Единственным ключом к успеху в этом препятствии была сила и энергия. Тропа Борьбы, которую показывали на видео, кишела монстрами.
– Вау. Посмотрите на уровень сложности. С ума сойти можно.
– Обычно там так много монстров? Там их просто полчища!
– Полное сумасшествие творится в этих центрах подготовки продвинутого уровня. Они идут без остановки. Нужно постоянно сражаться, чтобы продвигаться вперед.
– Вау… должно быть, это действительно очень трудно.
– А такой уровень сложности реально можно пройти?
Бадырей и остальные члены Гильдии Гермес сражались, сменяя друг друга, чтобы передохнуть. Ходили истории, что благодаря призыву Баталли Бога Сражений сила демонических существ, появляющихся на Тропе Борьбы, была подходящей силе и способностям игроков.
Уровень монстров, с которыми расправлялись Бадырей и Гильдия Гермес во время этого испытания, просто шокировала обычных игроков. Монстры 300-400 уровня были только для разогрева, и там так часто появлялись монстры 500 уровня или даже выше. Позже это наделало много шуму после того, как многие телерадиокомпании показали в прямом эфире их суровое испытание.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Центр подготовки продвинутого уровня (часть 2)**

– Гильдия Гермес действительно оправдывает свою репутацию самой сильной гильдии.
– Этим видео они точно доказали свою силу; этого более чем достаточно.
– Бадырей, Праведный Воин. Он самый мощный игрок на континенте, точка. Остальные игроки мог хвастаться всем, чем хотят, но им никогда не одолеть его в схватке один на один.
– Но что если появится Виид?
– Виид даже не может прийти в Центр подготовки продвинутого уровня.
– Но это тоже из-за Гильдии Гермес. Разве вы не видели, какое великолепное представление Виид устроил в Башне Героев?
– Все равно, в конечном итоге важно то, что Бадырей прошел Центр подготовки продвинутого уровня, а Виид - нет. Навыки Виида по созданию скульптур дают ему преимущество в масштабной битве, но Бадырей – сильнейший игрок, когда дело касается битвы один на один. Бадырей даже однажды убил Виида.
– Согласен. Сейчас Бадырей на пике. Силу Виида, скорее, преувеличивают из-за тех квестов, которые он прошел и различных других навыков.
– Пустынный воин? Сейчас он не в такой форме. Те дни уже давно прошли.
Виида не задел эти бессмысленные комментарии. Видео Бадырея привлекли множество фанатов, которые были впечатлены его великой силой, и так как Гильдия Гермес следила за комментариями, естественно, его много хвалили. Тем не менее Виид должен был признать, что видео его весьма заинтриговало.
"Центр подготовки продвинутого уровня, да? Хотел бы я там побывать. Кажется, пройти его не так уж сложно, как говорят".
Виид никогда не наращивал свою силу, убивая более слабых монстров с тех пор, как начал играть в Королевскую Дорогу. Он всегда бросал вызов мощным врагам и сражался до тех пор, пока не падал от усталости. Разве он потом отдыхал? Нет. Как только он вот так падал, он начинал работать над своими скульптурами, даже лежа на земле. Он привык к такой охоте в режиме нон-стоп, пока всё его тело не начинало изнывать от боли, и спустя какое-то время его выносливость и терпение стали такими прочными, что ему не нужно было больше переживать об истощении во время охоты.
"Думаю, будет весело. Наверное, я не смогу пользоваться моими навыками скульптора на Тропе Борьбы, но это не так уж и важно".
Хотя и его навыки Некроманта тоже будут заблокированы, этот огромный минус не мог посеять в нем сомнения о необходимости бросить вызов Центру подготовки продвинутого уровня.
\* \* \*
Виид и Питон вместе с остальными спутниками прибыли в Церковь Баталли в городе Тахо. Земли вокруг церкви были очень похожи на поле боя: повсюду валялось сломанное оружие и стрелы.
- Вау… атмосфера этого места, в самом деле, ужасная.
- Это Церковь Баталли. Впервые я вижу это место вживую.
С того момента, как они вошли, Сурка и Мэйлон были поражены тем видом, который раскинулся перед их глазами. Тела служителей и служительниц церкви из ордена Бога Сражений были покрыты шрамами. Другой отличительной чертой церкви было то, что на стенах висели различные виды оружия, что означало, что служители этого места учили сражаться с помощью любого оружия. Это был настоящий религиозный орден для воинов.
Один воин-варвар, который стоял у входа, заговорил с Питоном грубым голосом:
- Ты. Ты похож на воина, который владеет великим мечом.
Из-за своего пронзительного взгляда он выглядел очень страшным, словно он в любую минуту был готов вызвать Питона на дуэль.
Вот почему обычные люди неохотно посещали Церковь Баталли.
Питон собрал всё свое мужество в кулак, взял в руки свой великий меч и громко сказал:
- Вот мое оружие. Я пришел, чтобы пройти по Тропе Борьбы.
Он был тем человеком, у которого не было причин чувствовать себя маленьким, куда бы он ни пришел; Питон ответил так же грубо, крепко втянув живот, как мужчина.
"Моя школа".
Гордость сильного.
Воин-варвар кивнул.
- По твоим шрамам я вижу, что ты опытный воин. А этот на шее тебе оставил Мэнтелдер?
- Да.
- Если ты выжил после встречи с Мэнделдером… Скажу, что твоих навыков достаточно, чтобы попробовать пройти Тропу Борьбы.
Теперь была очередь Виида.
"Как он собирается пройти мимо него?"
Спутники смотрели на него в предвкушении. Лесть и дружелюбие по умолчанию активировались у Виида, который всегда был готов поклониться и приклонить колени. Даже Манауэ признал, что ему есть чему поучиться у Виида, когда он потирал руки и торговался с людьми. И навыки убеждения, которые он продемонстрировал, когда ублажал Императора Гейхара едой и напитками, превосходили навыки даже самых заядлых торговцев.
Виид надменно поднял подбородок и обратился к воину-варвару.
- Откройте тропу прямо сейчас.
- Ты тоже пришел сюда, чтобы бросить вызов Тропе Борьбы? Но эта тропа открывается только тем, кто заслуживает того, чтобы ступить на нее.
- Заткнись и открой ее. Пока я всех вас не убил и прошел туда.
- Ты серьезно?
Глаза воинов-варваров, охраняющих вход, грозно сверкнули. Виид вспомнил строчку из комикса, который он как-то прочитал и был очень растроган, и продолжил:
- Уйди с дороги. Единственное, что может остановить меня, - это моя собственная воля.
- …!
Сказав это, он объявил варварам, что хотел убить любого, кто откажется пускать его на тропу.
Виид очень много знал о Королевской Дороге. Среди всех этих необъятных знаний, которые он накопил к сегодняшнему дню, была не только информация о темницах и монстрах, но и о жителях и истории Версальского Континента. Его глубокие познания даже затрагивали такие факты, как предпочтения уборщика или цветочницы Замка Серабург в Королевстве Розенхайм.
"Воины Ордена Баталли явно хотят разобраться со мной. Они думают, что сила решает всё".
Казалось, они были похожи на МЕЧ или его братьев, но не совсем.
"В это время они были очень слабыми по сравнению с сильными людьми".
Темное пятно в истории Ордена Баталли, который был так же известен, как группа воинов! С ним произошел несчастный случай, во время которого большинство истинных воинов ордена были уничтожены, когда охотились на демоническое существо Кхдертала еще до основания Империи Арпен. Те воины, что на данный момент остались в Церкви Баталли, были ничем иным, как обычными пустышками. Орден Баталли снова встал на ноги благодаря многочисленным жертвам его солдат во время Военной эпохи. В этих охранниках-варварах не было никакой силы, только ложные притязания, которые остались от их давно прошедших славных дней.
Согласно обычной процедуре, чтобы попасть на Тропу Борьбы, нужно было сделать так, чтобы умения участника были признаны, и заплатить существенную сумму в качестве подарка, что было совершенно неприемлемо для Виида.
- Мы, мы…
Воин-варвар выпрямился и пытался выдержать взгляд Виида, но Виид продолжал смотреть на него, словно перед ним был мошенник, которого поймали, пока тот пытался его обмануть.
&lt; Ваш Боевой Дух активирован. &gt;
Значения характеристик его Боевого Духа, которые он заработал во время охоты и случайных убийств многочисленных сильных монстров, перевалили за отметку 600, и теперь Дух был активирован.
- Куууу…
Всё тело воина-варвара затряслось, и вскоре он сдался и отошел в сторону.
- Тропа Борьбы… находится на цокольном этаже церкви.
\*Дилинь!\*
&lt; Вы напугали врага. Характеристики вашего Боевого Духа увеличены на 1 очко.&gt;
&lt; Баталли, Бог Сражений, смотрит на вас с гордостью. Он очень впечатлен вашим отношением, которое и подобает вашей силе.
Бог Сражений благословляет вас, и характеристики вашей Ментальной Выносливости, Мужества и Харизмы увеличиваются на 2 очка. &gt;
Успешное запугивание!
Даже когда они были в церкви, Виид, когда шел, продолжал излучать свой Боевой Дух.
"Я не должен позволить усыпить мою бдительность. Эти плуты могут украсть мои деньги в любую минуту".
Он решил полностью уничтожать всех заклятых врагов, как только мне покажется, что они собираются провести меня. Все воины из разных рас, которые служили Ордену Баталли, расступались перед Виидом, когда он проходил мимо. Разделившись на две линии, они стояли далеко друг от друга, чтобы собраться с мужеством и бросить ему вызов.
\* \* \*
На цокольном этаже Церкви Баталли стояла большая статуя, статуя самого Бога Сражений.
И в темноте открывалась одинокая тропа.
Они не знали, что появится на этой тропе, но они точно чувствовали опасность, которой было наполнено это пространство.
Робко воин-варвар сказал:
- Вам нужно просто… пройти по тропе и добраться до конца. Во время своего путешествия ва нельзя ничего есть, и вы автоматически провалите испытание, если повернете назад. Даже если вы умрете, вы должны умереть на тропе.
\*Дилинь!\*
&lt; Вы столкнулись с Тропой Борьбы.
Этот центр подготовки был построен для того, чтобы тренировать настоящих воинов этой земли, чтобы быть готовыми в тот час, когда великая опасность будет грозить Версальскому Континенту.
Пройдите по Тропе Борьбы и покажите, чего стоите.
Награда: улучшение боевых навыков и увеличение лимита на улучшение характеристик.
Уровень сложности: Неизвестен.
Ограничения квеста: если игрок употребляет какую-либо пищу или оборачивается назад в середине тропы, квест провален. Второй попытки нет. Игрок может проносить воду, чтобы утолить жажду.&gt;
"Ничего, что я делал в этой игре, еще не было таким простым. Я не поверну назад, ни на шаг".
Виид ступил на тропу и укрепился в своем решении.
- Э-эй!
Еще до того, как Питон успел приготовиться, он исчез.
\* \* \*
Только оказавшись на Тропе Борьбы, Виид помчался вперед.
Клац!
От вытащил меч Лоа, выбросил облачение новичка и переоделся в свои доспехи. Сейчас у него не было Божественной брони Рыцаря, так как он попросил Фабио и Германа переплавить ее и выковать оружие.
&lt; Прочная тяжелая броня Фабио: Прочность 250/250. Защита 241.
Комплект брони, сделанный Фабио, кузнецом, который знает, как выковать металл. Это одни из самых высококачественных доспехов, которые он когда-либо создавал. Они были усиленны в 6 раз благодаря добавлению в них особых минералов. Броня толстая и тяжелая, но если ее надевает воин, который может грамотно с ней управляться, она вызовет отчаяние у врагов, пытающихся нанести по ней удар. Она еще ни разу не использовалась.
Ограничения: Только для рыцарей, бойцов и воинов. Уровень 520.
Дополнительные эффекты: Максимальная жизненная сила увеличивается на 40%.
Физический урон уменьшается на 40%.
Сопротивление магии 3%.
Максимальное отражение урона 30%, в зависимости от физической прочности тела.
Сила -35
Ловкость -140
Очень тяжелая.
Полная защита от слабых атак.&gt;
Эту броню Виид получил от Фабио, когда дал кузнецу Божественную броню Рыцаря, на случай, если ему понадобится защита. У нее не было каких-либо выдающихся характеристик, но только ее защитные возможности были просто безграничны.
- Ку-хе-хе. Незваные гости.
- Это территория Бога Сражений. Пошли вон!
Перед компанией появились монстры, охраняющие Тропу Борьбы. Они принадлежали расе Улруф, которая отличалась огромными телами, как у варваров. Воины из вида паукообразных, из-за их длинных конечностей и острых чувств с ними было сложно справиться.
Общее количество: 8.
Предполагаемый уровень: выше 400.
Виид сразу прыгнул в гущу монстров.
- Ку-хе-хе-хе. А этот довольно смелый.
- Мы переломим твою дерзость своей силой!
Улруфы подняли копья и пошли в атаку. Как и следовало ожидать от воинственной расы, которая получала удовольствие от жестокости, они мало говорили.
До того, как копья долетели до своей цели, Виид отразил те, что смог, а от остальных увернулся. В его голове, словно молния, пронесся анализ боевых способностей врага.
"В целом, они мастера своего дела. Их длинные руки могут далеко протягиваться и атаковать быстрее, но их защитные техники не достаточны, как и у большинства монстров. И они привыкли отражать атаки силой, а не просто блокировать их".
Виид прочитал, как Улруфы дышат, их поведение, скорость и силу по каждому движению их суставов. Наверное, из-за того, что он уже поучаствовал в таком огромном количестве сражений, его органы чувств автоматически анализировали врагов, когда сам он не старался активно просчитать всё в уме. Это было то же самое, как если показать учебник по арифметики начальной школы студенту, поступившему в Сеульский национальный университет благодаря таланту и усердному труду, или попросить шеф-повара, работающего в известном ресторане при отеле, приготовить яичницу.
- Скульптурный клинок!
Меч Виида засветился.
\*Бз-зз-дынь!\*
Меч без остановки плавал между древками двух копий. Не менее пяти копий запутались и мгновенно ударились друг о друга.
- Семь небесных шагов!
Виид помчался вперед, замахиваясь мечом. С каждым шагом он менял направление, и меч в его руке двигался практически как по волшебству, ударяя одного Улруфа за другим.
- Кууаргх??!
Все Улруфы, которые были такими самоуверенными секунду назад, в мгновение ока стали серыми и исчезли; они не смогли выдержать критических ударов, целью которых были их жизненно важные органы, а также атакующую силу меча Лоа.
Виид продолжал бежать по Тропе Борьбы, продвигаясь вперед. Конечно, он уже полностью собрал все трофеи, доставшиеся от Улруфов.
&lt; Вы добыли стальное копье Улруфа. &gt;
&lt; Вы добыли кожаный мешочек. В нем масса всего. &gt;
&lt; Вы добыли ценный светящийся камень.&gt;
"Я должен эффективно использовать свое время и выносливость".
Тратить время в самом начале было не в стиле Виида. Его стиль охоты был так быстро и безжалостно, что только одного его бега по сторонам разлетались не только искры, но и языки пламени.
Следующими монстрами, появившимися на тропе, были Воларды, огненные леопарды, с которыми Виид как-то раз боролся в Джиголате.
- \*Рык\*!
Группа Волардов угрожающе рычала на него, но Виид побежал вперед, не снижая скорости.
"Я уже один раз расправился с этими монстрами. Они быстро прыгают, чтобы атаковать, и та скорость, с которой они это делают, может сбить с толку того, кто сталкивается с ними первый раз".
Опыт был важен; зная силу и боевой стиль противника, можно было разработать наиболее подходящую тактику для сражения с ним.
- Меч Хераим!
Виид сжал меч Лоа обеими руками и начал размахивать им как топором, разбивая головы Волардов, которые неожиданно прыгали на него.
- Киииеееенннггхх!!
&lt; Вы успешно выполнили серию атак. Ваша Ловкость будет увеличена на 20%. &gt;
Даже при жизненной силе и крепости Волард это был болезненный удар. Благодаря эффекту Меча Хераим движения Виида стали быстрее. Он продолжал уклоняться и разбивать головы Волардов каждый раз, когда они на него прыгали.
&lt; Вы успешно выполнили вторую серию атак. Ваша Сила будет увеличена на 40%.&gt;
&lt; Вы успешно выполнили третью серию атак. Ваша Ловкость будет увеличена на дополнительные 40%. &gt;
&lt; Вы успешно выполнили четвертую серию атак. Ваша Сила будет увеличена на дополнительные 20%. &gt;
&lt; Вы успешно выполнили пятую серию атак. Ваш враг упал без сознания и утратил способность атаковать. &gt;
&lt; Вы успешно выполнили шестую серию атак. Ваша Сила будет увеличена на дополнительные 50%. Теперь каждый удар будет вызывать вторичный местный удар, исходящий от ударной волны, что увеличит урон от первоначального удара на 15%. &gt;
&lt; Вы успешно выполнили седьмую серию атак. Ваша Ловкость будет увеличена на дополнительные 30%. Ваша Сила будет увеличена на дополнительные 20%. Используя 1500 маны, вы сможете теперь выполнять атаку на дальние расстояния.&gt;
Беспощадная цепь ударов!
Боевые способности Виида теперь достигли пика. Навык владения мечом Хераим мог победить любого врага, каким бы сильно он ни был, если получится выполнить серию успешных ударов без остановки. Навык владения мечом Хераим перестает действовать, как только допущен один промах или уклон, но Тропа Борьбы была узкой, а свирепые Воларды продолжали наступать.
&lt; Вы успешно выполнили пятнадцатую серию атак. Боль, которую испытывает противник от вашего удара, будет передаваться и другим врагам. Этот урон составляет 15% от первоначальной атаки.&gt;
&lt; Вы успешно выполнили шестнадцатую серию атак. Критический удар поразил цель. Враг был уничтожен. Вы господствуете на поле боя! &gt;
&lt; Ваше мастерство владения мечом улучшено.&gt;
&lt; Ваш поразительный успех в бою увеличил вашу славу на 580 очков.&gt;
&lt; Характеристика вашей Силы увеличиваются на 1 очко.&gt;
Всего Виид успешно выполнил 24 последовательных атаки, уничтожая Волрадов. Он быстро собрал останки мертвых Волардов и щедрые подарки, разбросанные на земле по все сторонам. Он потратил немного силы и выносливости, но это количество было менее 5% своих общих резервов, благодаря смешному количеству характеристик, которые он получил, фармив часами.
"Пока довольно легко".
Даже когда он об этом подумал, его тело начало двигаться. Виид помчался к следующему врагу, который ждал его на Тропе Борьбы.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Центр подготовки продвинутого уровня (часть 3)**

Питон был тем воином, который обладал довольно хорошими навыками и мог похвастать ими на любом поле сражения. Когда он прыгал в подземелье, вытащив свой меч, он никогда не останавливался, пока полностью не вычистит его, даже если ему приходилось проводить там всю ночь. Когда Королевская Дорога еще только появилась, видео, которые он загружал, собирали сотни тысяч просмотров, а после того, как он стал еще популярнее, они с легкостью могли привлечь миллионы зрителей. 
- Ходит слух, что Питон, тот воин со сверхчеловеческой силой, полностью вычистил Подземелье Балхарм.

- Ты слышал? Говорят, Питон отодвинул огромную скалу голыми руками.

Когда он слышал истории о своих подвигах, о которых судачили горожане, каждый раз, когда он возвращался в город после прохождения квеста или охоты, он испытывал огромное удовлетворение.

"В этой игре не так много воинов, чьи навыки заслуживают моего признания".

Эта гордость, которая когда-то не знала границ, поумерилась немного с тех пор, как он встретил Виида.

"Как этот парень может быть таким сильным?!"

Несмотря на профессию скульптора, на охотничьих угодьях Виид демонстрировал невероятную силу. Скорости, упорству и ловкости, с которыми он уничтожал монстров, было сложно подражать даже Питону. Он в тайне с облегчением положил руку на грудь, когда узнал, что Виид стал Некромантом после освоения навыков создания скульптур.

"Пока я все еще самый сильный воин".

Питон хотел продемонстрировать свое боевое мастерство наряду с Виидом в Центре подготовки продвинутого уровня – центре подготовки, чтобы пройти который, Гильдии Гермес потребовался 31 участник, в том числе и Бадырей. Если Питон и Виид смогут пройти эту тропу сами вместе, плечом к плечу, видео, на котором будет запечатлено их совместное достижение, точно разлетится среди народа и очень сильно улучшит их репутацию. Он и подумать не мог о более хорошем событии, которое можно было показать в прямом эфире перед битвой на Равнине Гарнав.

"Виид, должно быть, спланировал все это заранее. Это будет сложная задача, но вместе мы имеем хорошие шансы на успех, если мы хорошо будем компенсировать навыки друг друга".

Питон немного отстал, пока проверял свое снаряжение, и попрощался с Суркой и остальными спутниками, но с момента ухода Виида прошло не более десяти минут.

"Он подождет меня, пока будет сражаться с первой волной монстров?"

Он неспешно ступил на Тропу Борьбы, но все, что он мог увидеть, это останки мертвых Улруфов.

"Хмм. Думаю, он уже в одиночку с ними расправился".

Питон кивнул. Учитывая боевые способности Виида, он легко смог бы сразиться со всеми Улруфами в одиночку. Даже когда его навыки создания скульптур и навыки Некроманта были заблокированы, у него было много опыта и великолепное чувство боя.

"Значит, он пошел дальше, не дожидаясь меня? Тогда он, должно быть, сражается со следующими монстрами".

Питон пошел дальше, оглядывая то, что осталось от боя Виида.

"Я мог бы специально прийти позже, пока он не попросит о помощи.. нет, тогда я получу от него нагоняй за то, что так долго копался".

Он представил лицо Виида, который отчаянно зовет на помощь; Питону определенно было бы приятно увидеть его в таком положении, но он решил, что он не должен ак поступать с другам и соратником.

"Ку-ку-ку. Я покажу ему мощь моего великого меча".

На следующем месте сражения он увидел мертвых Волардов, которые мастерски уничтоженные были разбросанны на земле.

Питон был немного шокирован тем, что увидел: с не менее 12 бездыханных Волардов содрали все трофеи вплоть до самой кожи.

- Виид убил их всех сам? Они очень коварны... Ну, этот парень и правда просто нечто.

Воларды были и опасными, и сложными монстрами. Если им позволить себя атаковать такими свирепми прыжками, то точно потеряешь равновесие и не сможешь высвободиться из хватки этих существ.

Что удивляло еще больше, так это то, что следы боя Виида и Волард были не в нескольких местах: он убил их всех, стоя на одном месте. Так как было не похоже, что он и тут потратил много времени, Питон догадался, что это, должно быть, была грандиозная битва.

- Он точно знает, как сражаться.

Впечатленный Питон решил, что до сегодняшнего дня он немного недооценивал боевые способности Виида. Уровень и навыки персонажа не всегда точно гарантировали его силу. Так же как и часто бывает в спорте, не все, кто обладал большой силой, могли хорошо ей воспользоваться; еще много факторов влияет на боевые способности, в том числе и быстрое мышление, рефлексы и понимание врага.

- Думаю, он такой сильный не просто так.

Питон продолжал идти, но на третьем, четвертом и пятом месте сражения он нашел только еще больше останков тщательно порубленных монстров. Он надеялся, что Виид подождет его, пока будет сражаться с монстрами, но везде, куда бы он ни приходил, бой уже закончился, и по этому месту гулял только прохладный ветерок. На пятом месте сражения на земле в ряд были выложены тела огромных солдат-демонов, с которыми, как известно, было тяжело справиться - уровень демонических солдат был выше 510.

- И этих монстров тоже?

Сейчас Питон начинал все острее чувствовать, что у него мало времени.

- Кажется, я слишком долго прохлаждался. Я должен догнать его, как можно скорее.

Он убрал свой меч назад за спину и побежал. Он знал, что это выглядит смешно: такой известный игрок, как он, о котором знал весь Версальский Континент, устроил спринтерский забег, чтобы не пропустить еще больше битв. Но сейчас он не мог придумать другой выход.

"Не может быть, что я ТАК долго шел. Он мог бы и подождать меня немножко! И почему он так быстро уничтожает всех этих монстров?"
Он рискнул потратить свою выносливость слишком быстро, чтобы бежать быстрее, но Тропа Борьбы, расстилающаяся перед ним, только и готовила ему еще больше уничтоженных монстров.

"Это плохо".

Пока Питон несся, что есть мочи, в его голове была только одна мысль: он тоже видел то видео, как Гильдия Гермес проходит Тропу Борьбы. Команда из 31 человека продвигалась и работала вместе так слажено, как шестеренки в механизме - вот это было зрелище, но на Питона это не произвело должного впечатления. Он знал, что он бы делал больше, чем диктовала отведенная ему роль, если бы был одним из них. К тому же, ничего на этом видео не показалось ему слишком опасным; это вытекало просто из самого факта, что все, Бадырей и 30 человек из его Королевской Гвардии, смогли успешно, в конце концов, пройти тропу невредимыми.

"Если Виид не остановится... все будет очень сложно".

После нескольких первых битв на Тропе Борьбы перед воином встанут Врата Испытания. Перед тем как открыть эти врата он должен выбрать: пойдет ли он один или вместе с друзьями? Было несколько человек, которые сначала пошли туда одни, но все они были уничтожены толпами монстров. Как только кто-то прошел через Врата Испытания, каждый его шаг будет сопровождаться все новой волной существ. Время, которое можно было потратить на отдых, чтобы восстановить силы, было ограничено, так как на Тропе Борьбы нельзя было употреблять какую-либо еду. Воины либо умирали от изнеможения, либо решали сбежать и вернуться к вратам. Так как Центр подготовки продвинутого уровня не давал второго шанса, то это можно было считать, что испытание закончилось навсегда. Когда произошло уже несколько таких случаев, большинство людей выбирало пройти через врата с друзьями или соратниками, как и Гильдия Гермес. Даже в таком случае было огромное число жертв, за исключением Бадырея и его Королевской Гвардии.

"Он просто должен будет остановиться и подождать меня, но... как бы абсурдно это ни звучало, я не дам Вииду пойти туда одному".

Что если…? У Питона было дурное предчувствие. Ему казалось, что раз уж Виид кинулся в битву, он уже никогда не остановится и не посмотрит назад.

\* \* \*

&lt; Баталли, Бог Сражений, доволен вашей битвой.

Всего 37 последовательных атак благодаря навыку Фехтования мечом Хераим! Вы превзошли своих врагов и никогда не прекращали сражаться до самого конца боя.

Благодаря благословению Бога Сражений ваши характеристики Силы будут увеличены на 1 очко. &gt;

Продвигаясь по Тропе Борьбы, Виид понял одно.

"Нет ничего лучше, чем навык Фехтования мечом Хераим, чтобы проходить эту тропу".

Были и другие боевые навыки, но все они требовали значительного количества выносливости или маны. Чрезмерное использование навыков широкомасштабных атак для того, чтобы разобраться с большим количеством монстров, появляющихся на тропе, было верным способом быстро истощить себя, и в конце нельзя будет воспользоваться всеми своими силами и навыками.

"Такие штуки, как специальные техники владения мечом или высокий уровень, здесь не так уж много значат. На этой тропе нужна быстрая смекалка, способность адаптироваться и мужество".

Он еще раз убедился в своем открытии, когда уничтожил магических рыцарей Галдена, которые были девятой волной врагов, устремившихся на него. Они были вооружены огромными щитами и копьями, и их единственной целью было преградить ему путь. Они пытались вымотать воина, заставляя тратить выносливость и ману. Виид должен быть создать такой момент, когда в их защите появилась бы брешь, причем это должно было произойти быстрее, чем вздох, и прорваться через эту брешь с помощью навыка Фехтования мечом Хераим.

"Такого рода сражение тоже довольно веселое".

Виид улыбнулся впервые за долгое время. Что было бы в этом веселого, если бы он уже знал все об этой тропе и слишком бы ее упростил? Находить и использовать слабые места врага, каждую секунду мчаться вперед, что есть мочи... вот, что ему нужно было, чтобы всё получилось.

"Я могу сражаться здесь, сколько моей душеньке будет угодно. И я прорубаю свою собственную тропу, так как я сражаюсь против врагов. Вот почему она называется Тропой Борьбы".

Благодаря успехам в бою Виид заработал несколько дополнительных характеристик.

&lt; Благородная победа!

За короткий промежуток времени вы использовали всю свою мощь, чтобы нанести смертельный удар по Барденхоффам.

Вы господствуете на поле боя!

Чем больше гордости, тем приятнее покориться такому великому воину, как вы.

Ваши характеристики Харизмы и Мужества увеличены на 2 очка каждая.

Ваша слава увеличена на 1 381 очко.&gt;

Было не так уж прости получить такие характеристики в награду на охотничьих угодьях, но так как существа, появляющиеся в этом месте, лишь слегка испытывали его пределы, большинство сражений, которые Виид провел здесь, приводили к боевым заслугам.

"Мочь сражаться со всем, чем я хочу... Мне нравится".

Опьяненный жаром боя Виид проходил через ряды и ряды врагов, когда они появлялись. Когда он впервые ступил на Тропу Борьбы, он пользовался мозгами, думая, как будет лучше всего сражаться. Но теперь он просто бросался в стычки снова и снова, неистово размахивая мечом. Прорубив себе путь на тропе, которую заграждали толпы монстров, он подошел к Вратам Испытания прежде, чем он это понял.

&lt; Вы добрались до Врат Испытания.

Воин может выбрать: ступить ли ему за врата с друзьями или пойти по этой тропе одному.&gt;

Когда Виид впервые решил пройти Тропу Борьбы, Питон был с ним. Два человека все еще составляли очень маленькое количество, но уж точно была разница между тем, чтобы пойти туда вдвоем или отправиться одному. По крайней мере, они могли бы прикрывать друг друга со спины или легче прорубать себе путь вперед .

Виид ни на секунду не задумался.

"Меня хватит, чтобы пройти ее одному, не говоря уже о ком-то еще".

Он открыл Врата Испытания и сделал большой шаг вперед.

\* \* \*

– Аркхим: Срочная новость: Виид вошел в Центр подготовки продвинутого уровня.

Все в чате Гильдии Гермес были шокированы этим неожиданным сообщением.

– Боемонг: Он никак не мог этого сделать. Ты уверен, что это не ложная информация?

– Аркхим: Точность этой информации вне всяких сомнений, это утечка из руководства CTS Media. Предполагается, что они получают как минимум намек от Виида, когда происходит какое-либо крупное событие.

– Фаланкс: Я просто не могу в это поверить… да, как сейчас обстоят дела в наших Центрах подготовки продвинутого уровня?

– Денон: Никаких незваных гостей. Всё так, как и должно быть.

Война должна была начаться через три дня, и большинство членов Гильдии Гермес сейчас были онлайн. Они получили сообщение от Денона, рядового, который по счастливой случайности в этот момент оказался рядом с центром подготовки, и не успели они еще толком смутиться и расстроиться этому кажущемуся ложным слуху, Аркхим прислал еще одно сообщение.

– Аркхим: Я пытаюсь раздобыть еще информации, но пока оценивается, что Виид попал в тренировочный центр благодаря его навыку путешествию во времени.

– Лафэй: Теоретически это возможно. И мы ничего не можем с этим поделать. Сколько человек ему помогают?

Лафэй ответил не сразу, так как он был занят приготовлениями к судьбоносной битве на Равнине Гарнав. Но если Виид и его команда уже участвовала в квесте, вернувшись назад во времени, как он и предполагал, и в самом деле гильдия ничего не могла с этим сделать.

– Аркхим: Я сейчас продолжу собирать информацию.

В течение получаса, пока они ждали Аркхима, игроки Гильдии Гермес думали о Вииде, который вероятно сможет пройти Центр подготовки продвинутого уровня. Более сильные представители Королевской Гвардии чувствовали особенную горечь, когда понимали, что Виид становится еще сильнее, и они никак не могли помешать ему.

– Аркхим: Я собрал информацию о людях, присоединившихся к Вииду, но…

Когда Аркхим снова появился в чате, все члены гильдии слушали его очень внимательно. По всему Центральному Континенту можно было увидеть, как игроки Гильдии Гермес вдруг одновременно оцепенели.

– Аркхим: Питон, воин с сверхчеловеческой силой, присоединился к нему.

– Фаланкс: И?

– Боемонг: Мы все думали, что Питон здесь, так как мы уже видели его на Рифе Вульхофф. Уже есть информация об остальных?

– Аркхим: Ну… это всё. Он там один.

– Лафэй: Что?!

– Аркхим: Те, кто бросили вызов Центру подготовки продвинутого уровня, - Виид и Питон, только они вдвоем.

В чате Гильдии Гермес повисла тишина. В этот момент никто ничего не говорил ни в остальных региональных чатах гильдий, ни в большинстве чатах, связанных с охотой, квестами или в неформальных чатах.

Так как в Гильдии Гермес было много сильных игроков, среди них было всего лишь немного участников, которые действительно смогли пройти центр подготовки продвинутого уровня. Даже тогда было много снято много видео и написано много статей о прохождении Тропы Борьбы, которые были опубликованы.

– Если ты не в той же команде, что и Бадырей и его Королевская Гвардия, лучше собрать минимум человек 50.

– На Тропе Борьбы нельзя есть какую-либо еду. Поэтому более выгодно будет питаться едой, повышающей выносливость, регулярно, что гарантирует продолжительное чувство насыщения, за три дня до отправления на тропу. Список такой еды:…

– Нет карты. Весь проход – это единая прямая линия, а количество и вид монстров тоже вообще невозможно предугадать.

– Время, отведенное на прохождение этой тропы, ограничено, так как там ничего нельзя есть, и 20 часов обычно считается максимальным количеством времени, которое человек может прожить без еды, проходя серию жестоких боев. Если ты не сможешь пройти тропу за 20 часов, лучше сдаться и повернуть назад.

– К счастью, твоя мана и выносливость восстановятся, когда ты передохнешь. Всего есть 7 элементов экипировки и навыков, которые мы рекомендуем, чтобы повысить скорость восстановления выносливости…

– Мы предлагаем включить в ударную группу Стальных воинов и Неудержимых чемпионов, которые являются продвинутыми воинами. У них практически неограниченный запас выносливости, что позволяется им с гораздо большей легкостью успешно пройти Тропу. Лучше было бы, чтобы их было, по крайней мере, двое.

Даже члены Гильдии Гермес готовились за 2-3 месяца до того, как бросить вызов центрам подготовки продвинутого уровня. Они собирали ударные отряды, подгоняли экипировку ради такого случая и собирали набор навыков. У всех был только один шанс поучаствовать в испытании Центра подготовки продвинутого уровня, и поэтому это было испытание чрезвычайно высокого уровня сложности.

– Боемонг: Они только вдвоем? Они сумасшедшие?

– Калькус: Должно быть, информация неверная. Это просто невозможно.

– Вердин: Это чушь… это точно трюки Виида.

– Баракуда: Выбрать такой решающий момент прямо перед войной, чтобы бросить вызов Центру подготовки продвинутого уровня, само по себе какая-то уловка! Вы так не думаете?

Игроки, которые уже прошли центр подготовки, первыми с наибольшей злостью доказывали ложность информации Аркхима. С их точки зрения, пройти тот же центр подготовки, что и они когда-то, только вдвоем просто выходит за рамки разумного.

"Существует ли в самом деле шанс пройти его, каким бы маленьким он ни был? Даже тогда, такое испытание – это просто абсурд!"

"Вообще возможно пройти всю тропу всего лишь двум людям? Чушь какая-то. Каждому из них придется сразиться как минимум с несколькими тысячами монстром".

"Как так? Какого черта Виид решил предпринять такую безумную попытку?"

"Даже если они не наделают ошибок, или их не ранят, им все равно придется сжечь свою ману и выносливость. Иначе они погибнут от истощения уже на половине пути".

Пока все члены Гильдии Гермес думали, что это невозможно, им все сложнее было узнать истинные намерения Виида и Питона.

 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.1.1 Новое достижение (часть 1.1)**

Хоть и с небольшим опозданием новости о том, что Виид и Питон бросили вызов центру подготовки продвинутого уровня, добрались и до Равнины Гарнав. Многие телерадиокомпании передавали эту информацию как срочные новости даже во время трансляции обычных программ.

- Центр подготовки продвинутого уровня?

- По словам LK Games, только те, кто прошел центр подготовки среднего уровня, имеют право поучаствовать в этих испытаниях.

- Говорят, что даже задумываться не стоит об отправлении туда, если твой уровень меньше 400.

- Но это только минимум требуемых характеристик. Все мы знаем, что уровень сам по себе не так уж много значит, когда речь идет о Вииде.

- Ага, у него все получится, как и всегда.

- Не совсем так. Говорят, это за гранью понимания, но они отправились туда только вдвоем. Просто посмотрите, насколько изумительны эти герои.

KMC Media, CTS Media, LK Games… все телерадиокомпании быстро подготавливали студию, чтобы напрямую вести репортажи о центре подготовки продвинутого уровня. Транслировалось и видео, на котором Бадырей и члены Гильдии Гермес неутомимо пробивают себе путь в этом центре подготовки. Казалось, ведущие шоу не уверены в том, что им следует говорить.

- У меня это просто в голове не укладывается. Конечно, Виид и Питон, у них у обоих потрясающие способности и навыки.

- Да. Они в самом деле сильные. Оба знают, как устроить настоящее сражение.

- Однако я не могу избавиться от мысли, что с головой броситься в центр подготовки продвинутого уровня слишком опрометчиво, даже для них. Виид не сможет использовать свои самые сильные навыки, такие как техники создания скульптур или призвание нежити.

- Такие способности, как замораживание времени или призвание нежити, в самом деле очень мощное оружие. Даже Гильдии Гермес пришлось несладко, когда они проходили эту тропу. Но ничего из этого нельзя использовать в центре подготовки продвинутого уровня. Они уже не смогут подготовить какой-нибудь неожиданный ход.

- Им нужно пройти всю тропу с помощью только чистых боевых навыков...проблема заключается в том, что внутри слишком много монстров.

- Ну, технически тебе не надо уничтожать всех монстров на Тропе Борьбы, как это сделала Гильдия Гермес. Тебе просто надо прорваться через них любым способом. Ты можешь даже убегать от них.

- Но в этом месте избегать сражения не так уж просто, как вы, наверное, уже знаете.

- А что насчет того, чтобы продвигаться, давая по одному сражению за раз?

- Даже воины с огромной выносливостью в конце концов устанут после долгого сражения. К тому же их жизненная сила тоже уменьшится. Они могут восстановиться, если отдохнут, но если они будут слишком долго находиться на этой тропе, они просто умрут от голода.

- Уровень сложности этой тропы настолько страшен, что и даже сложно представить. Просто невозможно пройти ее одному.

- Некоторые говорят, что пройти центр подготовки продвинутого уровня сложнее, чем добиться совершенства своих боевых навыков.

- Посмотри это видео с Гильдией Гермес. Невозможно пройти эту тропу вдвоем.

- Тогда почему они решили бросить вызов?

Все больше информации о центре подготовке продвинутого уровня распространялось, и игроки с севера чувствовали, что они что-то не понимают.

- Такими темпами они просто умрут там.

- Умереть из-за ничего? Просто так?

- А если бы им ПРИШЛОСЬ умереть, то почему бы не сейчас. Мы на пороге самой важной битвы за всю историю Королевской Дороги!

- Может быть, они планировали провести грандиозную битву один на один с Бадыреем после того, как пройдут центр подготовки продвинутого уровня?

- Это смешно. Не могу поверить, что они пустились в такую авантюру.

- Если все пойдет не так, Виид, наверное, даже не сможет быть на битве.

Если они умрут в тренировочном центре продвинутого уровня, они не смогут выйти онлайн в ближайшие 24 часа. В игре это приравнивалось к 4 дням, учитывая, что по сравнению с реальным миром время в Королевской Дороге идет по-другому. Это означало, что Виид опоздает на сражение на Равнине Гарнав или, возможно, вообще не появится там.

- До этого ведь не дойдет... правда?

- Учитывая уровень сложности центра подготовки продвинутого уровня, никто особо не удивиться, если они и в правду там умрут. На видео или из репортажей вы видите, что это за место.

- Но Виид воплотил в жизнь так много чудес... Глядя на все его достижения, я думаю, что на этот раз у него все получится, снова.

- Вы не видели репортажей? Он не может даже использовать там свои навыки создания скульптур. Другого способа, кроме как пройти это место, прорубая себе путь через многочисленные сражения, нет.

- Виид, в конце концов, не Рыцарь и не Воин.

Такие слова все громче разносились по Равнине Гарнав, и игроков там вдруг охватили мрачные опасения. Эта тревога стала еще сильнее, когда в разгар передачи в прямом эфире на KMC Media передали срочное сообщение.

- Виид бросил вызов центру подготовки продвинутого уровня в одиночку.

Даже игроки с севера, которые всегда доверяли Вииду и следовали за ним, не могли не призадуматься в тот момент, когда получили эту новость.

- У нас скоро большая битва по спасению всего Версальского Континента. Он не может так поступать, если он действительно понимает всю серьезность битвы.

- Он словно сказал большое "Да пошли вы" по крайне мере ста миллионам человек.

- Если Виид умрет, он точно оставит большой след в истории... в самом плохом смысле, конечно.

Один за другим множество игроков на Равнине Гарнав начали отрицательно реагировать на неожиданное решение Виида пойти в центр подготовки продвинутого уровня, так как вся ситуация слишком абсурдна, чтобы они ожидали, что к Виида на этот раз все получится.

- Воу. Двум людям это сделать тяжело, но он...

- Вот Виид, которого мы знаем, хорошо.

- Да, никогда не поймешь, насколько безрассудным он может быть, пока действительно его не узнаешь.

- Черт побери, о чем он думает...?

Пэйл и остальные спутники Виида, ждавшие его у входа на Тропу Борьбу, тоже услышали новости. Никто из них не был удивлен; они просто чувствовали, что случилось еще одно несчастье, к которым, честно говоря, на этом этапе они уже почти привыкли.

"Он всегда был таким, если подумать".

"Простой и жестокий. Ну, в конце концов он доводит дело до конца".

"По сравнению с теми приключениями, через которые он прошел... это не ерунда, но думаю, он уверен, что справится".

Эти спутники, которые хорошо знали Виида, положительно относились к испытанию Виида в центре подготовки продвинутого уровня. Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна... Все они были игроками высоких уровней, обладавшими большим опытом участия в сражениях. С точки зрения здравого смысла, можно было бы ожидать, что он провалит это рискованное мероприятие. Однако чем больше они проводили времени с Виидом, они смотрели на мир шире и шире. В тот момент, когда они услышали новости о том, что Виид отправился в центр подготовки один, у них в голове родился более существенный вопрос.

"Центр подготовки продвинутого уровня, который нельзя пройти в одиночку? Подозрительно. Если это в самом деле правда, в первую очередь они должны принимать только людей, которые пришли группами. Это бессмысленно, что там есть Врата Испытания, где люди могут выбрать участвовать в одиночку".

"Сражаться с тысячами монстров, которые преграждают тебе путь, и не использовать ничего из профессиональных навыков? Хмм. Мало кто из игроков, развивает множество разнообразных навыков до высшего уровня, как Виид. И тебе нельзя даже поесть в этом месте? Для чего такие ограничения?"

Отталкиваясь только от правил самого центра подготовки продвинутого уровня, они подозревали, что есть какое-то скрытое решение. Однако на этот раз им голову приходили только слабые очертания каких-то представлений.

Все игроки, которые смогли пройти центр подготовки продвинутого уровня, были членами престижных гильдий, в основном Гильдии Гермес. Некоторые из них имели схожие подозрения о центре подготовки, но они не копали глубже.

"Прохождение центра подготовки продвинутого уровня уже не тайна".

"Я могу присоединиться к следующему штурмовому отряду и пройти его".

Если кто-то не смог пройти центр подготовки продвинутого уровня, то они не могу попробовать снова, но к счастью, существовало распространенное решение пройти тропу, что означало, что игрокам не нужно было рисковать понапрасну и идти ва-банк.

Пэйл был уверен в успехе Виида.

"Виид может сделать это и в одиночку. Быть в чем-то первопроходцем для него не сложно".

То, что в этом мире все еще существовали тараканы, было самым большим доказательством, которое подпитывало его уверенность: не может быть, чтобы такой человек как Виид, наверное, единственное живое существо, которое было еще более упрямо неунывающим, чем тараканы, потерпит неудачу.

\* \* \*

Многие телерадиокомпании, в том числе и KMC Media, столкнулись с серьезной загадкой.

- Почему Виид принял такое опасное решение и вошел в центр подготовки продвинутого уровня? Почему сейчас?

- Думаю, он, должно быть, придумал какой-то тайный план.

- План? Какой план? Конечно, если его план не заключается в том, чтобы превратить всё в руины.

Почти все телерадиокомпании по всему миру заключили контракт на трансляцию битвы на Равнине Гарнав. Поэтому естественно, что они все были приведены в состояние боевой готовности, но не могли решить, какие шаги им предпринять сейчас.

- Мистер Ким, каково сейчас положение дел? Какие-нибудь новости от Виида?

- Пока ничего, сэр.

В зале для заседаний KMC Media пришел даже генеральный директор, который редко появлялся. Вся компания очень серьезно отнеслась к этому делу, и все руководители и менеджеры пришли на встречу.

- Уже прошло достаточно времени...

- Да, прошло 30 минут с тех пор, как мы получили новости.

- И как игроки реагируют на это?

- После того, как передали срочную новость, кажется, все они запаниковали. Большая часть работ по возведению скульптур отложена.

- Понятно... в самом деле они бы не стали продолжать делать скульптуры после всей этой неразберихи.

Генеральный директор глубоко вздохнул. Компания мобилизовала все свое оборудование и всех людей для трансляции надвигающейся битвы. И потом еще были проблемы с контрактами по рекламе с крупными корпорациями, они потратили много средств на раскрутку этого события, а также на приглашенных звездных гостей и работу команды. Они отложили всю сетку телевещания до того, пока не пройдет битва на Равнине Гарнав, а теперь Виид отправился в центр подготовки продвинутого уровня.

- Ну, эту ситуацию уже не повернуть вспять; что будет с битвой, если Виид умрет?

- Думаю, битва состоится, так как она была запланирована заранее.

- Не будет ли лучше отложить битву на несколько дней? Если ее можно отложить на три или четыре дня, Виид сможет снова вернуться к жизни и сражаться.

- На той равнине сто миллионов игроков, сэр. Кроме того, вы действительно думаете, что Гильдия Гермес согласится отложить битву?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.1.2 Новое достижение (часть 1.2)**

Люди с телерадиокомпаний немного растерялись и не знали, как они должны разрешить эту ситуацию, но одно было ясно на 100%: не существует ничего более бесполезного, чем гибель Виида в этом центре подготовки продвинутого уровня. Это потенциально могло стать худшей катастрофой за всю историю Королевской Дороги.

Директор Группы по сотрудничеству с зарубежными партнерами робко предложил:

- Наверное, мы ошиблись, встав на сторону Виида?

Мрачное лицо генерального директора повернулась к нему.

- Что ты имеешь в виду?

- Ну, похоже, с этого момента ситуация складывается не в пользу Виида. Если он случайно проиграет Гильдии Гермес, наша компания тоже окажется в довольно неприятном положении.

Тревога отчетливо читалась и на лицах остальных сотрудников.

- Если Гильдия Гермес выиграет, у нас будут проблемы с переговорами о правах на трансляцию на Центральном Континенте.

- Некоторые игроки открыто отказываются давать интервью нашей компании. Потери, которые мы понесем, будут огромными, если такого рода враждебность продолжится.

- Эта битва много значит для людей. Если Виид умрет и не сможет появиться, на него обрушится град ответных ударов и обвинений, и он уже никогда не сможет оправиться.

- Нам еще нужно принять во внимание такой возможный сценарий, при котором народ самой Королевской Дороги пострадает от падения Виида. Рейтинги точно упадут, если герой исчезнет.

Люди в зале для собраний видели одну проблему и должны были переживать еще о десяти возможных, которые могли из-за нее случиться. Поражение Виида больно ударит и по компании с разных сторон. Большинство телерадиокомпаний, связанных с Королевской Дорогой, сотрудничали друг с другом и согласились встать на сторону Виида. Причина была проста: чтобы обеспечить себя, телерадиокомпаниям нужны были зрители. Виид был самой большой приманкой во всем мире игры, а любовь игроков с севера к их Королевству Арпен была похожа на бешено пылающий пожар. Это было довольно естественный ход для компаний ради рейтингов – встать на сторону Виида, а не Гильдии Гермес, которая в глазах общественности часто ассоциировалась с негативом. В частности, особенно KMC Media не могла позволить себе остаться в стороне от этого тренда, потому что трансляция приключений Виида была ключевым фактором, который лежал в основе их грандиозного успеха и который привел их на позицию главной телерадиокомпании с огромными рейтингами.

Менеджер Кан покачал головой.

- Я понимаю те опасения, которые одолевают тебя. Но, учитывая бесчисленные достижения, которых уже добился Виид, я не думаю, что такого рода кризис сможет выбить почву у него из-под ног.

- Но это невероятно необдуманный ход, ты так не думаешь?

- Что если он действительно уверен, что сможет пройти центр подготовки? Он просто должен пройти его, и все проблемы решены, верно? Эта ситуация снова начнет развиваться в позитивном ключе.

- Хмм.

Остальные члены совета компании, которые наблюдали за этим разговором между менеджером Каном и директором группы по сотрудничеству с зарубежными партнерами, даже не знали, что сказать. Виид завоевал популярность среди игроков потом и кровью (настолько упорно он это делал, что его можно было даже заподозрить в том, что он делает это нарочно), и каждый раз, когда он это делал, рейтинги взлетали.

У них не было бы таких зрителей, полных энтузиазма, если бы Виид всегда играл по правилам, как и все. Но так как Виид был самой настоящей живой легендой, успешный исход был самым важным решающим фактором в данный момент. Сможет ли он действительно пройти центр подготовки продвинутого уровня, определит, в каком из двух направлений будет развиваться вся ситуация.

Пока люди в зале для собраний мучительно решали, какую же позицию занять компании, самый молодой член из группы авторов осторожно открыл дверь и вошел.

- Мы только что получили звонок от Мисс Чон Со Юн.

- …!

Среди всего персонала телерадиокомпании не было ни единого человека, кто бы не знал, кто такая Со Юн – человек, который когда-то занималась всеми делами, большими и маленькими, в Королевстве Арпен, и Богиня Культа Травяной Каши. Неожиданный огонек заиграл в глазах мужчин, из которых эта встреча уже выжала все соки, и, казалось, они уже никуда не уйдут.

- Кхм.

Генеральный директор прочистил горло и спросил:

- Что она сказала?

- Она сказала, что хочет встретиться с представителями телерадиокомпаний, в том числе и KMC Media

Естественно, взгляды сотрудников в зале для собраний обратились на менеджера Кана, так как он был тем самым человеком, который заведовал всеми делами, связанными с Виидом. Лысая голова менеджера Кана покрылась испариной, и он почувствовал яростные взгляды со стороны своих коллег-мужчин.

- Ну, думаю, мне без сомнения нужно пойти и встретиться с ней. Я должен услышать ее мнение по поводу данной ситуации.

Собрание было отложено до тех пор, пока менеджер Кан не вернется со своей встречи с Со Юн.

- Значит, когда и где вы встречаетесь?

- Через час. А место…

- Да?

- В "Рае Кимбапа", через улицу от здания компании.

- …

\* \* \*

Начальники и руководители различных телерадиокомпаний, связанных с Королевской Дорогой, со всего мира собирались в "Рае Кимбапа", в том числе и представители корейских компаний.

США, Китай, Япония, Россия, Индия, Таиланд, Великобритания, Бразилия, Франция, Германия ... всего было 32 страны. Поскольку у всех этих международных компаний были филиалы в Корее, те, кто отвечал за этот вопрос, мчались туда.

- Эм, значит…

- Ха-ха, да это просто…

Сотрудники различных телерадиокомпаний сидели за столами и выглядели смущенными. У них было еще 45 минут до того момента, когда обещала прийти Со Юн.

- Что нам заказать?

- Ну, немного кимбапа…

- До встречи еще есть время, так что думаю, мы можем даже отведать жареного риса?

Если вы в "Рае Кимбапа", вы должны что-то заказать, как только выбрали столик.

- Извините, я сяду за этот столик, так как мест не хватает…

- … Ладно.

Люди, представляющее соперничающие компании, были вынуждены тесниться за одним столиком. Некоторые из подумали, что выбор места был не самый удачный, но это еще ничего по сравнению с той темой, которую они будут обсуждать позже.

"Скорее всего, она выглядит хуже, чем на экране, немного хуже".

"Может быть, так влияют характеристики. Наверное, она повысила характеристику Обаяния до невозможно высокого уровня…"
Вскоре, в тот момент, когда наконец появилась Со Юн в "Рае Кимбап", представители компаний были мгновенно очарованы.

"Прекрасна".

"Она прекрасна".

"Прямо как на видео… словно над ее головой светится нимб".

Даже в простой футболке и джинсах Со Юн пленяла взгляд тех, кто видел ее – красота, которая приводила людей в восторг вне зависимости от их национальности!

- Я бы хотел поблагодарить вас всех за то, что вы откликнулись на мое приглашение и собрались сегодня здесь. Сражение на Равнине Гарнав произойдет, как и планировалось, поэтому, пожалуйста, доверьтесь нам и займитесь всеми необходимыми приготовлениями, как обычно.

Голос Со Юн был звонок и приятно разливался по помещению, напоминая чириканье утренних птиц.

- …

JHG. Япония.

Представитель этой гигантской телерадиокомпании, которая славится грандиозными рейтингами в Японии, хотел высказать серьезную критику относительно этого вопроса.

"Он решил отправиться в центр подготовки продвинутого уровня, не посоветовавшись заранее ни с кем из нашей компании, что подвергает нашу сетку телевещания серьезной опасности. В случае неблагоприятного исхода мы потребуем компенсацию за нарушение договора, и…"

Он приготовил для нее длинную речь, продолжительностью более 20 минут, но как только он увидел ее, он почувствовал, словно в его голову попало несколько разрядов молнии.

"Я… я не могу говорить ей такое. Плевать на работу, так не выражают дань уважение такой красоте".

На него не только посыплются злые и слепые упреки со стороны представителей других телерадиокомпаний, но и в памяти это навсегда останется той историей, о которой он будет жалеть всю оставшуюся жизнь.

- Если у вас есть на этот счет другие мнения или другая информация, пожалуйста, выскажитесь.

Не было ни единого человека, кто хоть как-то пожаловался на слова Со Юн.

- И пожалуйста, не бойтесь рассказать, если у вас в целом были какие-либо неудобства при сборе новостей.

 - …

- …или, может быть, чего-то не хватает в текущей политике и направлении развития Королевства Арпен.

- …

Просто единение прессы, и ни одного столкновения мнений!

В этот момент менеджер Кан осторожно поднял руку.

- Я глубоко уверен в Вииде и убежден, что он пройдет центр подготовки продвинутого уровня, но, как нам всем известно, центр подготовки продвинутого уровня не такое простое место, чтобы победить там. Еще более абсурдным кажется то, что туда должен отправиться всего лишь один человек, чтобы столкнуться с испытанием, приготовленным там.

Остальные представители тоже кивнул в знак согласия. Вот почему они решили собраться здесь, находясь в состоянии сильного шока. Бросить вызов пройти центр подготовки продвинутого уровня в такой важный момент… Из-за этой ситуации они переживали о возможной неудачи, к которой может привести решение пройти это испытание в одиночку.

Когда Виид отправлялся во все свои многочисленные приключения в одиночку, они не видели в этом проблему, так как не знали, насколько сложными могли быть эти приключения. Но в случае с центром подготовки продвинутого уровня все знали о его чрезвычайно высоком уровне сложности (особенно если отправиться туда одному) благодаря всем ресурсам в их распоряжении.

- Да, согласен.

- Так значит… у Виида есть тайная стратегия, как пройти центр подготовки продвинутого уровня?

Этот вопрос менеджера Кана заставил Со Юн вспомнить об одном моменте, произошедшем не так давно. После просмотра видео с Гильдией Гермес она тоже задала Вииду этот первый приходящий в голову вопрос: в самом ли деле он уверен, что сможет пройти центр подготовки продвинутого уровня. То, что ей ответил Виид, каждый раз заставлял ее плакать, когда она об этом вспоминала.

Со Юн ответила на вопрос менеджера Кана, а слезы ручьями потекли по ее щекам:

- Он сказал, что он может просто голодать.

- …Что?

- Он сказал… что он не понимает, что такое трудного в голодании. Он сказал, что он к этому привык, но другие люди, наверное, нет.

(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.2 Новое достижение (часть 2)**

Атмосфера на Равнине Гарнав была довольно неспокойной. Собрались игроки с Центрального и Северного Континентов, они были поглощены просмотром трансляций с Виидом в центре подготовке продвинутого уровня. 
- Знаете, когда дело касается боя, есть определенные факторы, над которыми нужно подумать: какая из сторон сильнее, или какая использует более хорошую тактику? Дело в том, что в данном случае он сражается один - что означает, что здесь просто больше не о чем думать; он покойник.

- А как же легенда о Вииде Непобедимом? В такого рода историях много преувеличений. Утверждение, что у него будет и дальше все получаться просто потому, что он никогда до этого не проигрывал, чистой воды заблуждение.

- Согласен. Он получил абсолютную поддержку обычных игроков и с той помощью, которую они оказали ему из сочувствия, он смог использовать против Гильдии Гермес стратегию людских волн. Но Виида самого как-то убил Бадырей на Рудниках Мельбурна, разве нет?

- Его чрезмерное самолюбие, подпитываемое толпой, которая возносит его до небес, наконец привело его к саморазрушению. Честно говоря, он стал намного лучше, если решил умыть руки и пойти спать.

- Как пройти центр подготовки продвинутого уровня в одиночку? Проводилось множество исследований, но никто еще не обнаружил этот способ. Кроме того, всего лишь несколько человек прошли центр подготовки. Они решили отправиться туда группами не потому, что были дураками; попытка Виида пройти его в одиночку просто слишком рискованная.

- Есть причина, почему испытание называется Тропой Борьбы: всё потому, что ты должен сражаться. Много сражаться. Все те трюки, которые Виид использовал до сих пор, там не сработают.

Игроки, находящиеся в первой 500 лучших Королевской Дороги, и другие так называемые эксперты, появляющиеся в программах, высказывали свои мнения, и все они были настроены пессимистично. Да, в их глазах новое испытание Виида действительно выглядело слишком рискованно, но на их единодушный глас сильно влияли тайные поручения Лафэя Гильдии Гермес.

- Во время интервью вы должны постоянно подчеркивать, что испытание Виида - это худшее решение, которое только можно придумать. Нам нужно заставить людей думать, что на этот раз он проиграет, что в конце концов приведет к поражению Королевства Арпен.

Виид уже реализовал на Равнине Гарнав ряд планов, которые сыграют ему на руку, и Лафэй пытался вмешаться и пошатнуть уверенность людей.

Сначала на Равнине Гарнав все оставалось, как и прежде. Но чем больше люди смотрели трансляции, по их рядам пополз страх, который вскоре привел к ухудшению общей атмосферы.

- Я доверял ему, потому что это Виид... Как он мог так всех нас предать?

- Мог бы и подождать еще несколько дней... Ему влом было это сделать?

- Я просто не могу понять людей, которые ведут себя так прямо перед таким важным событием. В смысле для кого, как он думает, мы так трудимся?

- Черт побери, забудьте! Я ухожу!

- Ребята, давайте больше не будем работать и играть. Почему мы должны тратить на это свои силы? Все равно все уже кончено!

Всеобщее настроение на Равнине Гарнав становилось все более мрачным, и воду мутили игроки с Центрального Континента. Шпионы, которых в срочном порядке отправила Гильдия Гермес, тоже высказывали свое недовольство и дезориентировали людей.

Они пытались поднять восстание!

- Эй, давайте пойдем перекусим где-нибудь. Я проголодался.

- Пропади ты пропадом, я даже не знаю, почему я захотел сюда прийти. Я так много денег потратил на то, чтобы воспользоваться телепортом.

- Весь путь из Королевства Розенхайм я проскакал верхом на лошади. \*Вздох\* Всё это было зря?

- Эй, а можно нам сюда бутылку соджу, нет, виски?

В ресторанах и пабах на Продуктовой Алее со страшной скоростью раскупались алкогольные напитки, в том числе пиво и вино. Игроки, которые уже проделали столько тяжелой работы, подготавливаясь к сражению с Гильдией Гермес, тоже не скрывали своей ярости.

Умы людей на Равнине Гарнав взбунтовались!

Если случайно сто миллионов игроков, собравшихся в этом месте, развалятся и разойдутся, ситуацию уже будет не исправить.

Однако все еще оставалось бесконечное количество игроков, которые молча трудились, приносили и сваливали в кучи материал.

Сейчас строилось уже 3700 гигантских скульптур - это историческое событие, которое полностью изменило весь пейзаж Равнины Гарнав, подходило к своей завершающей стадии. Так как люди поставили себе такую чрезвычайно высокую цель, они должны были работать день и ночь, чтобы успеть доделать скульптуры.

- У нас заканчиваются камни. Пожалуйста, принесите еще.

- Конечно. Мы использовали все камни из близлежащих районов, поэтому люди принесут еще камней из других земель.

- Торговая компания Манауэ предоставила нам несколько повозок; если здесь есть люди, которые могут ими управлять, помогите нам, пожалуйста.

Те, кто постоянно участвовал в строительных работах, составляли 60% от всего народа на Равнине Гарнав.

Белла, репортер KMC Media, взяла интервью у нескольких человек, сообщив им, что они в прямом эфире.

- Здравствуйте.

- Привет, приятно познакомиться.

Белла подошла к игроку, который тащил каменную плиту, чей размер был больше его собственного тела. Даже когда он давал интервью, он продолжал идти, один трудный шаг за другим.

- Прежде всего, не могли бы вы назвать свое имя, пожалуйста?

- Я Мягкий Тофу, игрок с Северного Континента.

- Хорошо. Здесь стало немного неспокойно после того, как Виид бросил вызов центру подготовки продвинутого уровня, но вы все равно здесь и помогаете людям строить скульптуры. Почему?

Мягкий Тофу на секунду поставил каменную плиту и выпрямил свою сутулую спину.

- А что изменилось?

- ... Прошу прощения?

- Виид разрушил какие-то наши планы?

- Ну, он отправился в центр подготовки продвинутого уровня, и...

- И? Он умер там?

- Нет, но в этот раз, кажется, он не сможет сам пройти этот центр подготовки...

Мягкий Тофу добродушно улыбнулся.

- Каждый раз, когда Виид отправлялся в новое приключение, всегда были люди, которые говорили, что у него ничего не получится. Те, кто сейчас выступает на телевидении, говорят то же самое, верно?

- Ну, я имею в виду, они...

Эксперты и игроки высших уровней на самом деле пессимистично относились ко всем приключениям Виида. С другой стороны, игроки, которые начали играть в Королевскую Дорогу в Королевстве Арпен, были уверены на 100% - уверены в том, что без Виида их жизнь была бы гораздо менее счастливой.

- Он не мертв по-настоящему до того момента, пока он не умрет. Предсказывать его смерть тоже бессмысленно. Понятно, что вы думаете, что он не сможет появиться здесь, когда мы будем сражаться с Гильдией Гермес... но мы пока этого не знаем. Так почему же я должен прекращать работать?

- …

Интервью Мягкого Тофу транслировалось в прямом эфире на канале KMC Media.

- Знаете, он прав.

- Ага. Для всех нас это поражение, если мы бросим сражаться или если нас победят.

Интервью было достаточно для того, чтобы успокоить людей на Равнине Гарнав, настроение которых с каждым днем после отправления Виида в центр подготовки продвинутого уровня понемногу ухудшалось.

- Внимание всем, у нас осталось очень мало времени. Давайте приободримся и продолжим подготовку к сражению, возводя статуи и наслаждаясь фестивалем.

- Давайте просто приложим максимум усилий. Мы можем обвинить Виида только тогда, когда мы узнаем, что он действительно нас подвел, но... пока он еще ничего такого не сделал.

Игроки Моры взяли на себя инициативу и стали подгонять возведение скульптур.

Тем временем в Культе Травяной Каши состоялось несколько собраний, на которых они обсуждали, в чем заключалась их идентичность.

– В чем смысл нашего существования?

– До какого момента нам нужно будет сражаться за Виида и Королевства Арпен?

До сих пор Культ Травяной Каши активно участвовал в многочисленных сражениях или других мероприятиях, которые способствовали усилению национальной мощи Королевства Арпен. Его влияние росло с каждым днем, что можно было заметить по громадному увеличению количества каш в его составе. Но у членов культа не было причин обижаться на Королевство Арпен, так как они наслаждались свободной жизнью, не подвергавшейся обязательным правилам или приказам королевства.

- Мы не должны жить ради Виида. Давайте будем жить так, чтобы наша жизнь была более приятной.

- Почему мы объединяем силы каждый раз, когда случается война? На самом деле, многие спрашивают об этом. Мы делаем это не для того, чтобы показать Вииду нашу преданность; мы делаем это ради всех нас.

- Мы не считаем, что Королевство Арпен принадлежит только Вииду. Мы построили эту страну вместе и сражаемся, чтобы защитить то, что принадлежит всем нам... Что в этом такого странного?

- Битва на Равнине Гарнав. Давайте сражаться вместе. Виид не единственный, кто сделал это все возможным.

Игроки культа Травяной Каши решили свободно переходить от строительных работ к фестивалю и назад. Так как никто никого не принуждал ничего делать, люди просто делали то, что им велит сердце.

\* \* \*

Первой группой врагов, с которыми столкнулся Виид, открыв Врата Испытания, были 50 Рыцарей-Гоблинов.

- Приветствуем того, у кого хватило мужества. Тебе придется победить нас, чтобы пройти дальше. Ку-ку.

Острое зрение Виида подсказало ему, что место открытой площадки, на которой стояли гоблины, было около 300 квадратных метров. Тропа Борьбы немного расширилась, достаточно для того, чтобы устроить крупную битву.

"Орден рыцарей... звучит смешно".

Хотя они были всего лишь монстрами, с точки зрения уровня Рыцари-Гоблины, похоже, были в шаге от перехода на 500 уровень. Они не были простыми соперниками, но и победить их не было сверхсложной задачей. У Виида голова болела бы о них больше, если бы они появились вместе с лучниками, магами, шаманами и священниками. У Гоблинов были плохие доспехи и щиты.

"Атаковать, сломить, и я одержу победу".

Виид поднял меч Лоа.

- Участник, выходи вперед.

- Фехтование мечом Хераим!

Кинулся в ряды гоблинов, перерубая одного за другим. Сначала он старался наносить точные удары, но главной характеристикой навыка Фехтования мечом Хераим было то, что он становился сильнее с каждым последующим ударом.

Хлоп!
Бах!
Бам!
Стук!
После десяти успешных ударов атаки Виида стали очень быстрыми и мощными. Интенсивность его ударов выбивали щиты и отбрасывала тела гоблинов в стену даже в том случае, когда они оборонялись.

- Ууааарргх!!

- Ккххх!

Рыцари-Гоблины минуту назад насмехались над участником, пришедшим в одиночестве. Виид прыгнул прямо на врага и пронесся словно ураган.

&lt; Быстрое сражение.

Ловкость - смертельное оружие воина. Вы завершили бой с помощью самых быстрых и точных атак. В результате рекордной битвы против многочисленных врагов:

Ваша Сила увеличивается на 1 очко.

Ваша Ловкость увеличивается на 3 очка.

Ваша Слава увеличивается на 3 213 очка.&gt;

На Тропе Борьбы можно было легко заработать бонусные характеристики, хорошо сражаясь. Даже когда он находился не в такого рода месте, Виид всегда участвовал в бою, старясь быть максимально эффективным, на все 100%.

"Как мне повысить скорость моей охоты? Мне нужен способ, с помощью которого я бы смог наносить удары эффективно, чтобы увеличить свою прочность... и еще быстрее собирать трофеи".

В результате он мог похвастаться такой высокой скоростью охоты, что остальные люди не могли поспеть за ней. Эффективность идеального фарминга! Каждый раз, когда он участвовал в битве, благодаря его выдающейся способности концентрироваться, появлялись сообщения обо всех характеристиках, которыми только можно обладать!

- Жалкие.

Комментарий, который Виид сделал после того, как уничтожил Рыцарей-Гоблинов, был коротким. От их мечей и доспехов нечего было взять. Обычно он все равно мог что-то с этим сделать с помощью навыков кузнеца, если возьмет их и переплавит. Даже если они были сделаны из очень плохих материалов, он все равно мог отдать их Манауэ и определить их как "Прочее". Но так как на Тропе Борьбы нельзя было есть, время было ограничено... что означало, что он не мог сидеть здесь просто так и плавить плохой метал или ковать из него скульптуры или доспехи. Так как остальные сколотые мечи и потрескавшиеся доспехи были слишком тяжелы, чтобы носить их с собой, у него не оставалось другого выхода, кроме как оставить их здесь.

Виид бросил трофеи сражения!

То, что только что произошло, граничило с ночным кошмаром.

(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.3.1 Новое достижение (часть 3.1)**

- Нечего брать. Это худшее место на земле.

Виид продолжал бежать по Тропе Борьбы.

Следующая волна врагов, которая неслась на него, представляла собой легион быкоподобных монстров под названием Жевеноды.

- Сейчас все вы, как минимум, отдадите свои шкуры, когда умрете!

Меч Виида плясал в воздухе. Он даже вытащил Копье Грома, превосходное оружие при сражении с группой врагов, которым он стал размахивать и наносить удары.

\*Буууум!!\*

Вылетели разряды молний и взорвались, нанеся ущерб всей этой зоне и парализуя врагов.

&lt; Вы успешно выполнили девятнадцатую серию атак.

Ваша Ловкость будет повышена на 30%.

Обнаружены слабые места врага!

Использован эффект точных ударов.&gt;

Меч и копье: он использовал два оружия одновременно! Мечом Лоа он пронзал и резал врага, а Копьем Грома наносил хлесткие и сильные удары. Вииид охотился и в то же время не подпускал к себе врагов.

Техника сражения с несколькими соперникам, когда ты двигаешься и чувствуешь скорость и дистанцию!

Ее применение было возможно, потому что Тропа Борьбы представляла собой прямую, и монстры продолжали бежать на него, а не от него.

&lt; Подавляя врагов!

Благодаря мужеству воина вы полностью уничтожили нападающих Жевенодов.

Боевое достижение, которое заслуживает высших похвал!

Ваша максимальная Жизненная Сила повышается на 150 очков.

Ваша Сила увеличивается на 2.

Ваша Харизма увеличивается на 3.

Вы заработали 2 381 очко Славы.&gt;

&lt; Ваш уровень повышен.&gt;

В добавок к улучшенным характеристикам количество опыта, которое он получал, тоже было внушительным; это даже можно было сравнить с огромным количеством очков, которые он зарабатывал, когда охотился как Некромант и командовал как минимум сотней приспешников из числа нежити.

"Отличное место, чтобы потренироваться и стать сильнее. За исключением того, что сложно собрать весь этот хлам... и это один очень большой минус".

Он чувствовал себя так, будто он никогда не забудет это время и место до конца жизни. Даже когда он будет восьмидесятилетним или девяностолетним стариком, он, наверное, каждый раз будет чувствовать досаду, когда будет вспоминать Тропу Борьбы.

Виид собрал только шкуры Жевенодов и пошел дальше, оставив все их кости и мясо.

По мере того, как пробирался дальше по Тропе Борьбы, уровень монстров повышался, и перед ним возникали все более опасные ситуации.

"Каждый раз новое испытание. Это весело".

Проходя все дальше, Виид продолжал прорываться сквозь волны монстров.

&lt; Устроив такой энергичный бой, сейчас вы чувствуете легкий голод. &gt;

Чувство пустоты в желудке.

"Около шести часов прошло с того момента, как я начал сражаться. Думаю, это все равно что пропустить ланч".

Он немного отдохнул, достаточно для того, чтобы не умереть от истощения.

Сейчас его оставшаяся Жизненная Сила составляла 73 492 очка.

"Этого должно хватить на сражение, и к тому же она хорошо восстанавливается. Участвовать в этом испытание в одиночку не такое уж невозможное мероприятие; просто немного сложно".

Характеристики были ключевым фактором, который определял физические способности игрока. Виид улучшал свои характеристики по многочисленным навыкам, в том числе и по охоте, приключениям, созданию скульптур и профессиональному мастерству.

1869 Силы и 1255 Ловкости; люди сочли бы такие характеристики невероятно высокими, если бы он опубликовал их на онлайн-форумах, а добился он этого, приложив огромное количество усилий. С самых первых дней, еще будучи новичком, он постоянно фармил дополнительные характеристики, участвуя в охоте, в то время как другие искали снаряжение, которое повышало их Силу на 10 или 20 очков. Эти небольшие достижения, которые все считали пустой тратой времени, постепенно накапливались и в конце концов вылились в тот статус, который был у него сейчас.

Другая причина его высоких характеристик заключалась в том, что он не вложил ни одного очка в Искусство, когда переходил на следующий уровень.

"Я не могу позволить себе такую роскошь, как повышение характеристики Искусство".

Это означало, что он должен был прикладывать в несколько раз больше сил, чем обычные люди, чтобы стать искусным скульптором, но он прошел через эти трудности.

Его Выносливость составляла 325 очков, что было относительно низким показателем по сравнению с его Силой и Ловкостью, но она все равно была очень высокой, и его было не так легко вымотать обычной активностью. Кроме того, у него было 1321 очко Настойчивости и 631 очко Выдержки; это были его главные физические характеристики, которые были значительно выше характеристик тех игроков того же уровня и которые он улучшил, специально подставляя себя под удар монстров и находясь на волосок от смерти. С текущим статусом Виида самое обычное оружие никак ему не навредит, даже если он будет без брони. Его Воля и Стойкость тоже не уступали: 358 и 351 очко соответственно. Обе характеристики было очень сложно улучшить, и он упорно накапливал их шаг за шагом, участвуя в приключениях и охоте, выживая в самых суровых условиях и уничтожая монстров всю ночь напролет. Ко всему прочему, все его характеристики улучшались на 405 очков благодаря его навыкам создания скульптур и дальнейшим приключениям.

Истинный собиратель характеристик: достижение, заработанное бесконечным фармингом!

Конечно, Бадырей и остальные игроки высших уровней Королевской Дороги, которые соперничали с ним, тоже обладали одной или двумя значительно высокими характеристиками. Те, у кого были военные профессии, вкладывали много в Силу и Ловкость. Учитывая боевые достижения, которые они могли часто зарабатывать в дополнение к этому, характеристики Виида могли быть даже ниже, чем их характеристики, с точки зрения только этих двух способностей. Однако, когда дело доходило до численных значений всех характеристик, Виид был уже в другом эшелоне, который раздавит любого игрока.

"Мои способности больше подходят для долгих сражений, а не для коротких. Думаю, я могу сделать это без особых усилий".

Он все еще настороженно относился к Тропе Борьбы, но особо не заморачивался.

"Здесь мне нельзя есть. Чем дольше я буду здесь оставаться, тем больше я буду хотеть есть и все больше буду уставать, что означает, что я просто должен справиться с этим и идти дальше".

Грандиозный прорыв, где используются все характеристики, которые он так усердно улучшал!

Основной причиной, почему центр подготовки продвинутого уровня было так сложно пройти, заключалась в том, что там нельзя было есть, и тогда самым простым решением было просто прорубать себе путь дальше, голодая. Уменьшение потребление выносливости и маны - к этому он привык, так как он никогда не полагался только на свои боевые навыки. В зависимости от типа врага он мог также уменьшить и продолжительность боя, сражаясь эффективно.

"Я уже так много раз голодал. Наверное, я бы смог продержаться до 50 часов благодаря своему большому Терпению и Стойкости".

На Тропе Борьбы можно было пить воду. В голодании Виид был экспертом даже в реальной жизни. На самом деле не раз случалось так, когда он решал пропустить еду, чтобы сократить на нее расходы, и он привык часто набивать живот рисом с водой без каких-либо дополнительных блюд.

"Всего лишь один день это нормально. У меня может начать слегка кружиться голова после этого, хотя это зависит от состояния моего организма".

Уверенность, что он сможет легко пройти Тропу Борьбы, если сможет по крайней мере наполнить желудок водой во время сражений! такая стратегия подходила только Вииду, который много времени провел, голодая, с самых первых своих дней игры, но только ему.

"Я должен идти дальше, даже если моя выносливость резко сократится, и состояние организма ухудшится. Я выбираю простое решение".

Виид шагнул дальше, размахивая Мечом Лоа и Копьем Грома. Чем больше ты сражаешься, тем сильнее ты становишься… распространенное понятие в Королевской Дороге, но Виид на Тропе Борьбы становился сильнее после каждого боя. Он ни о чем другом не думал, кроме как о сражении; все остальное было не нужно. Перед лицом сложного испытания он был еще боле сосредоточен, чем обычно, и полностью погрузился в битву. Расправившись с группой особенно потрепанных монстров, он даже не забирать то, что у них было, чтобы сэкономить время, даже одна или две секунды могли накопиться в значительный отрезок времени.

9 часов, 45 минут и 13 секунд.

Столько времени потратил Бадырей, чтобы пройти Тропу Борьбы. Учитывая, что ему помогали тридцать солдат из Королевской Гвардии, сложно было оценить, сколько времени это может занять у Виида. В этом центре подготовки продвинутого уровня уровень монстров, появляющихся на тропе, был подобран в соответствии с уровнем участника. Если действительно было возможно пройти Тропу Борьбы одному, Виид был уверен, что он точно сможет это сделать сам. Он знал, что редко можно было встретить такого человека, который так тщательно тренировался бы, как он.

"Восстановлю большую часть выносливости, пока иду. Моя цель – стопроцентная эффективность во всем. Тогда я точно смогу пройти эту тропу".

Виид начинал наслаждаться битвой. Как только он решил, что прохождение Тропы Борьбы – довольно трудная задача, его концентрация достигла своего пика, а его чувства обострились. Отчетливо чувствуя, как вдохновение поднимает его дух, он уничтожал врагов и продвигался дальше.

Он уничтожил уже более тысячи монстров с тех пор, как шагнул во Врата Испытания, и сразу после того, как он уничтожил стадо странных пришельцев по имени Глаза Холлана, появилось окно с сообщением.

\*Дилинь!\*

&lt; Вы удивили Баталли, Бога Сражений.

Он выказывает восхищение вашей неутомимой силой, несгибаемым мужеством и великолепной техникой ведения боя. Благословение Бога Сражений даровано истинному воину.

Ваша Сила увеличивается на 4.

Ваша Ловкость увеличивается на 2.

Ваша Выносливость увеличивается на 5, а ваши раны немного излечены.

Активировано Очищение от дебаффов при помощи Бога Сражений; эффект от вашего статуса Голодания уменьшен на 7%. &gt;

- О, это здорово.

Виид был доволен, что получил благословение Бога Сражений. Постоянное улучшение характеристик – лучшая награда, которую только можно было получить в Королевской Дороге.

"Также это немного облегчит мое состояние голода. Теперь я могу сражаться немного быстрее".

Он думал, что это сильно увеличила шансы на прохождение Тропы Борьбы; даже одно единственное яйцо, которое было съедено для того, чтобы утолить голод, могло иметь большое значение, когда ты умираешь от голода.

"Я еще и дополнительные бонусы по характеристикам получил. Неплохо".

Следующим врагом, который поджидал его, был извращенный демон-солдат.

- Участник. Я вижу, что ты пришел, чтобы пройти испытание Баталли. Я солдат-убийца из кровавых земель, которые высохли.

Виид прыгнул прямо на него, не тратя время на самопрезентацию демона-солдата.

- Сияющий Меч!

Тайная техника владения мечом, которой он научился у Захаба! Именно в этом месте, где нельзя было использовать Божественную Магию, это был лучший навык для сражения с темными врагами.

Демон-солдат попытался быстро отступить назад, но Виид уже предугадал его ход. Он последовал за монстром, семь раз изменяя направление движения и используя Шаги Семи Звезд.

&lt; Критический удар!

Нанесено 47% дополнительного урона.

Эта атака не позволила демону-солдату Хигеру наложить заклинание Черной Магии "Погребение Головы". &gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.3.2 Новое достижение (часть 3.2)**

Меч Виида вонзился в плоть и засвистел в воздухе, словно танцуя. Следуя за мечом, двигались его ноги, и он разжал ладонь. Поддерживая силу, скорость и равновесие тела, он осыпал врага шквалом атак, покрывая самые разнообразные места и уголки, куда только можно было дотянуться. Каждый удар был настолько критическим, что граничил со смертельным.

- М, моя плоть, она словно горит!!

Демон-солдат 500 уровня!

Он вытащил огромную косу, которая была больше двух метров в длину, но этого было недостаточно, чтобы заблокировать летящие на него удары. Как и положено по тактике блицкрига, Виид не оставил врагу ни единого шанса, чтобы как-то подготовиться. Даже несмотря на то, что у врага было много сильных сторон, в том числе возможность накладывать самые разнообразные убивающие заклинания, способность укреплять и восстанавливать тело, он не мог долго выдерживать серию последовательных атак, которые наносились Сияющим Мечом, и вскоре погиб. Смерть не была распространенным явлением среди демонов-солдат. Боевые способности Виида были на самом деле превосходными, но целью его тактики было полное сосредоточение на сражении и выявление слабых мест противника.

&lt; Вы получили от Хигера Косу Пляшущих Душ. &gt;

&lt; Вы получили ботинки демона-солдата.&gt;

Упало несколько полезных предметов, когда он только-только убил монстра-босса, и появилось еще одно сообщение.

\*Дилинь!\*

&lt; Баталли широко открыл глаза. Даже среди всех бесчисленных битв, которые он видел до сегодняшнего дня, разгром Хигера – одно из самых поразительных достижений.

Теперь вы в центре внимания Баталли, Бога Сражений. Вам даровано благословение неудержимой силы.

В течение следующих 100 дней сила вашей атаки будет повышаться на 15% всякий раз, когда вы продвигаетесь вперед.

Ваша Сила увеличивается на 1.

Все характеристики, связанные с ведением боя, увеличиваются на 1.

Эффект от вашего статуса Голодания уменьшен на 4%. &gt;

Виид быстро прочитал сообщение, словно пробежал глазами чек после покупки продуктов в супермаркете. Он планировал еще оценить ценность комы и ботинок, пока бежал дальше по тропе. Получить бонусные характеристики, конечно, было приятно, но он предполагал, что его будут награждать улучшением характеристик особенно часто, просто потому что он был на Тропе Борьбы. Поэтому он еще подумал, что Бадырей и остальные игроки Гильдии Гермес, должно быть, получили столько же бонусов по характеристикам, когда они совершили ряд боевых достижений, сражаясь в этом самом месте.

"Для меня не могут сделать здесь исключение".

Однако когда все остальные до Виида выбирали ступить на тропу группой, они не получали благословение от Баталли. Все должны были пройти испытание Тропы Борьбы с помощью собственной силы и мужества воина, выходя за рамки своих возможностей – вот в чем заключалось истинное предназначение центра подготовки продвинутого уровня, а благословения и награды Бога Сражений даровались лишь тогда, когда кто-то смог выйти за рамки своих возможностей. Поэтому усиленная подготовка к прохождению центра подготовки продвинутого уровня приводила лишь к меньшим наградам для участника.

В конце сообщения Виид обнаружил, что отрицательный эффект от статуса Голодания уменьшился еще на 4%.

"Снова?"

Это еще больше увеличило его шансы на прохождение Тропы Борьбы. При самом плохом развитии событий, когда он был бы голодным и измученным, он решил бы продолжать, даже если бы он не смог убивать всех монстров. Но когда он получил благословение, которое немного уменьшило его голод, он мог позволить себе немного расслабиться. Взгляд Виида, в котором сейчас горела злая решимость прямо так же, как в детстве, тоже немного смягчился.

"Разве это не слишком все упрощает?"
Он уже смирился с голоданием как с чем-то, что продиктовано уровнем сложности этого места, и теперь, когда ему предоставили неожиданное решение проблемы, он на самом деле был немного недоволен. Благодаря жестким и свирепым битвам у него закипела кровь, а сознание прояснилось, и теперь казалось, словно он вдруг взял паузу и спокойно ел мороженное, удобно устроившись в кресле. Конечно, мороженое обычно вкусное, но не в этом случае.

"Просто станет скучно, если будут снова появляться такие награды. Надеюсь, дальше будет много более сильных монстров".

\* \* \*

Два дня прошло с тех пор, как с Виидом была утеряна связь, когда он отправился в центр подготовки продвинутого уровня.

Беллот, Сээчви и Опытный Краб так волновались, что почти не могли есть.

- С Виидом и в правду все будет хорошо?

- Боюсь там не все так хорошо. Тссскктт.

- Он бы по крайней мере ответил бы нам, если бы ситуация была слишком сложная. Учитывая, что мы потеряли с ним связь, должно быть…

Опытный Краб подавил вздох.

"Почему он так глупо поступил? Мнение игроков на Равнине Гарнав изменилось не в нашу пользу…"

Пэйл и остальные спутники прислали ему личные сообщения, но он не ответил ни на одно из них.

"Сейчас он, должно быть, жалеет о своем решении так упрямо пойти туда одному. Я думал, у них был хотя бы маленький шанс, если бы они придерживались первоначального плана и позволили Питону идти по тропе впереди Виида, а Виид прикрывал бы его сзади…"

С самого начала Опытный Краб возражал против идеи пытаться пройти центр подготовки продвинутого уровня. Он думал, что было бы лучше отложить это на попозже и найти еще союзников, учитывая то, что они были на пороги важнейшей битвы, но казалось, Виид и Питон просто не могли не создавать дополнительных проблем. А еще хуже то, что Виид решил войти во Врата Испытания один.

"Этот парень сумасшедший. Считай, что он уже мертвый".

Сээчви и Опытный Краб уже были уверены в смерти Виида.

"Даже если его еще не убили, он, должно быть, голодает, и его силы на исходе, так как уже прошло 37 часов с тех пор, как он бросил вызов центру подготовки продвинутого уровня".

"Может быть, он упал на землю не в силах даже пошевелиться после сражения с толпой монстров. Это будет смерть в одиночестве, что не соответствует положению Виида".

Но пока они с ужасом ждали новостей о смерти Виида, еще одна группа людей, сидящих прямо рядом с ними за столом, устроили небольшую пирушку с жареной курицей.

- \*Отрыжка\*. Угощайтесь, народ. В этом городе очень хорошая жареная курица.

- А пиво такое вкусное.

- Мне так нравятся специи, которые используют в этом регионе. Ты говорил, что шеф-повар – гном? Люди будут наслаждаться хорошей едой, если он позже присоединится к Королевству Арпен.

- …

Самые давние соратники Виида, в том числе Мэйлон, Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна и даже Хварен ничуть не волновались.

"Они всегда были его хорошими друзьями только внешне? У меня нет ни малейшего представления, что это на самом деле за люди…"
"Мэйлон… Я знал ее только как спокойного профессионального репортера, а сейчас я вижу, что она на самом деле помешана на пиве".

"Как они могут сейчас просто так сидеть и есть курицу?! У нас всего лишь 14 часов до сражения на Равнине Гарнав, и в этот важный момент, когда на кону судьба Версальского Континента, они устроили пирушку с курицей?"

Они все больше разочаровывались, и к ним повернулся Пэйл, Боевой Раб, и сказал:

- Идите поешьте курицы. Поверьте мне, вы потом пожалеете, что не поели ее сейчас.

Не двигаясь со своего места. Опытный Краб спросил:

- Почему?

- Потому что Виид – это тот, за кого мы не должны переживать.

- …

Это был очень неубедительный аргумент, и он все равно отказался есть курицу. Конечно, все они прошли через множество трудностей, когда охотились с Виидом, с тех пор, как впервые как-то связали себя с ним. Но все равно, ради всего святого, люди, по крайней мере, должны как-то выразить уважение, если у них есть хотя бы хоть какие-то представления о чести и преданности!

Однако вскоре Виид прислал сообщение по своему личному каналу.

– Виид: Уже почти все.

Первые слова за последние 38 часов тишины.

– Опытный Краб: Где ты-… \*вздох\*. Не важно. Просто не беспокойся особо о своем уровне и навыках, которые ты потеряешь. Я выяснил, что уровень навыков, которые ты уже развил, не снизится.

Виид мог много что потерять или пострадать от штрафов, если бы умер в игре; а именно, уровень его персонажа и различные навыки. Однако мастерство искусного скульптора в поле деятельности его профессии не изменится от одной смерти.

– Виид: Прошу прощения?

– Опытный Краб: Наверное, было бы лучше, если ты просто покончишь с собой, если будешь себя слишком голодным. Это, по крайней мере, сэкономило бы время. Центр подготовки продвинутого уровня точно непростое место, ведь так?

– Беллот: Я понимаю. Я тоже видела видео, снятые там. Выглядит действительно сложно.

Беллот вклинилась в разговор еще до того, как Виид успел что-либо ответить. Пэйл и остальные соратники Виид все так же если курицу, и в их голове даже не зарождался вопрос: "А в самом ли деле он…?".

– Виид: Этот центр подготовки продвинутого уровня… он ничтожно простой.

– Опытный Краб:… Что?

– Виид: Конечно, награды довольно большие, но в целом это было проще простого.

– Опытный Краб: Этого просто не может быть. Я помню, как тяжело было Бадырею и Гильдии Гермес, когда они пробовали пройти это место…

– Виид: Тебе просто нужно сражаться и убивать всё, что есть внутри. Что в этом такого сложного?

– Опытный Краб: ???

Центр подготовки продвинутого уровня определенно был местом, которое сложно пройти. Так как он задумывался Богом Сражений как способ проверить, кто чего стоит, то нельзя было гарантировать, что его можно было легко пройти, даже если у тебя высокий уровень. Место призывало все более сильных врагов в соответствии с уровнем участника, его навыками и общими умениями, которые они демонстрировали в бою.

Но Виид обладал необычайно высокими общими характеристиками и большим опытом сражений. Он даже улучшил свои ментальные способности, такие как способности рассуждать и рефлексировать, когда практиковал техники владения мечом в фехтовальном зале.

В результате всех этих факторов Виид полностью свел на нет уровень сложности центра подготовки продвинутого уровня.

– Опытный Краб: Это так странно. В этом нет никакого смысла…

– Виид: В чем нет смысла?

– Опытный Краб: Если эти популярные видео не врут, ты в середине должен был сразиться с десятью Рыцарями Велодана. Как, черт побери, ты их победил?

В последних видео, на которых Гильдия Гермес проходили центр подготовки продвинутого уровня, можно было увидеть, как появлялись десять Рыцарей Велодана. Это были одни из самых мощных рыцарей, уровень каждого из них был не меньше 550.

– Виид: Ну, они нападали на меня по одному из соображений рыцарства и всего такого.

– Опытный Краб: Все равно они, должно быть, чрезвычайно сильные. И тебе нужно было побеждать одного за другим без перерыва.

– Виид: Они все равно умирают, как только ты ударишь их посильнее.

– Опытный Краб: Они не те враги, которых ты можешь так легко победить, но…

– Виид: Ну, у них у всех развилось пару вредных привычек в плане владения мечом, а также у них было несколько уязвимых мест в их броне… но даже если не принимать это все во внимание, они были слабее тех приспешников, которых я использовал в пустыне.

На лице Пэйла и остальных спутников вскоре было написано «Ага, так и думали». Они еще раз убедились, что обгладывать куриные ножки было гораздо более важным занятием, чем беспокоиться о Вииде.

– Пэйл: Ну, мы тогда подождем тебя у входа на Тропу Борьбы.

Два сладких дня отдыха подходили к концу. Но они уже собирались отбросить свой настрой на затянувшийся отдых и уйти, как вдруг:

– Виид: Не нужно. Я отправлюсь на Центральную площадь в Тахо, когда тут закончу.

– Пэйл: У тебя был длинный день. По крайней мере, мы могли бы прийти и забрать тебя. И еще принесли бы немного жареной курицы.

– Виид: Ну, я уже прошел Тропу Борьбы.

– Пэйл: …Что?

Даже Пэйл вздрогнул от этих слов.

– Пэйл: Так быстро и в одиночку? В смысле с точки зрения затраченного времени, наверное, тебе это по силам… но где ты сейчас?

– Виид: Пока я был на Тропе Борьбы, я добился определенных успехов. Это привело меня к новому событию, и… прямо сейчас я в Колизее Бога Сражений.

– Пэйл: Я никогда не слышал об этом месте. Но судя по названию…

– Виид: Да. Баталли, Бог Сражений, здесь.

 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9.1. Баттали, Бог Сражений (часть 1)**

Благословение Баттали имело и положительный, и отрицательный эффект. Что касается положительного эффекта, оно делало участника более сильным и останавливало его истощенное тело. С другой стороны, оно еще и призывало более сильных врагов. Поэтому Тропы Борьбы была не тем местом, которое можно было пройти, только превозмогая голод: нужно было победить волны врагов, которых с каждым разом становилось все больше.
"Интереснее, когда не знаешь, какие монстры будут дальше".
Он не убегал от нападающих врагов и очень мало отдыхал. Специально подвергая свое тело тяжелым условиям, Виид продолжал побеждать монстров с небольшим преимуществом и благодаря этому несколько раз получал благословение Батали. Он в основном пользовался мечом и копьем, но иногда переключался на лук, бросал кинжалы или размахивал топором. Это оружие не обладало большой ударной мощью, тем не менее в определенных ситуациях помогало, а еще важнее было то, что уровень навыков улучшался на Тропе Борьбы быстрее, чем обычно.
Самый сильный враг, с которым Виид столкнулся на Тропе, был девятнадцатиметровый солдат по имени Граторг. Уровень этого монстра был примерно 790 – очевидно, он был намного сильнее Виида, но Виид уже встречался с ним в свое время Великого Короля Пустыни.
"Не ожидал, что буду сражаться с ним… Он не должен появляться на тропе с обычным уровнем сложности. Наверное, я получал благословение слишком часто?"
Одной чрезвычайно сильной стороной Граторга была способность восстанавливать растраченную жизненную силу по 2% каждые 10 секунд. Продолжительная схватка с таким врагом, который одновременно владеет и железным кистенем, и хлыстом и рассекает ими воздух, точно привела в к поражению.
"Тем не менее стоит попробовать".
Разумным решением было бы избежать битвы и попытаться проскользнуть мимо Граторга… но Виида уже сейчас захватил боевой азарт.
"Вперед".
Вжиииик!
Он уклонился от железного кистеня, летящего на него на большой скорости, и тот просвистел мимо. Но Граторга продолжал наносить удары хлыстом, примерно один удар хлыстом на каждые пять ударов кистенем, так как хлыст сгибался посередине.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Вам нанесли мощный и болезненный удар.
Вы потеряли 4281 очков жизненной силы!
Нанесение дополнительного ущерба было заблокировано вашей Выносливостью.
Размер раны минимизирован вашей высокой Выдержкой.
Прочность тяжелой брони Фабио уменьшена на 3.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Эффект от атаки был достаточно мощный, чтобы повредить даже его тяжелую броню.
"У меня только один шанс, даже если я как-то смогу вынудить его показать свое слабое место".
Пока Граторг постоянно размахивал своим далеко летящим оружием, было сложно приблизиться к нему. Виид обошел монстра кругом, набросился на него и восемь раз ударил его навыком Фехтования мечом Хераим, и его лишь с силой откинуло назад.
– Глупая попытка, слабак! Я убью тебя быстро, если ты будешь молить меня о своей ничтожной жизни, - сказал Граторг участнику, который упал на землю, но Виид на самом деле сразу же использовал навык, а потом ударил монстра по ступне.
"Навык Клонирования Меча".
Специальный навык владения мечом, который воспроизводит сам себя!
Клон, который только что отбил Граторг, пропал в воздухе, и появилось еще много клонов и полетели по стенам и потолку.
– Последнее усилие? Просто будь готов умереть!
Вся Тропа Борьбы затряслась, когда атаки Граторга ударили по земле и стенам. 50 клонов, созданных Виидом, подлетели к монстру поближе и атаковали, даже когда рассыпались.
Единственный шанс, который представился за короткое время прямо после того, как монстр взмахнул кистенем и хлыстом!
Виид, который прятался в слепой зоне сбоку от монстра, выкатился вперед. Он не использовал навык маскировки, как ассасин, но он смог скрыться на пару секунд из зоны видимости врага и затем снова появиться. Теперь тело Граторга находилось на таком расстоянии, что Меч Лоа мог его достать.
&lt; Хороший удар навыком Текстуры Меча! Вы нанесли критический удар. Защита противника нейтрализована, и дополнительно ему нанесено 426% урона. &gt;
&lt; Вы успешно выполнили девятую серию атак. Ваша Сила увеличивается на 20%. Повторное увеличение силы! Сила атаки вашего оружия увеличивается.&gt;
Меч Лоа проник через защиту Граторга.
Виид ничуть его не боялся, и ему не надо было собираться с мужеством, чтобы сразиться с врагом. Он просто прикладывал максимум усилий, и мотивацией для него была одна единственная мысль, что он сможет его победить. Когда сражаешься с монстрами, иногда ты побеждаешь, а иногда проигрываешь. Несмотря на это, Граторг не был тем препятствием, которое невозможно преодолеть. Самым важным фактором было то, что у Виида уже был опыт сражения с этим солдатом, и к тому же, прямо сейчас он настолько сосредоточился на битве, что смог воспользоваться даже малейшей возможностью. Чувство, которое можно испытать, когда наносишь врагу удар в состоянии чистого экстаза, было легким и глубоким.
&lt; Вы успешно выполнили десятую серию атак. Ваша Сила увеличивается на 30%. Боевой Дух вашего врага снижен.&gt;
&lt; Вы успешно выполнили одиннадцатую серию атак. Ваша Ловкость увеличивается на 30%. Ваш враг будет ошеломлен точным ударом в течение 0,6 секунды.&gt;
&lt; Вы нанесли критический удар. Ваш враг будет сбит с толку еще 0,5 секунды.&gt;
Техника Удара в одну точку, навык Фехтования мечом Хераим и навык Текстуры Меча!
Граторг попытался повернуться, но у Виида получилось выполнить двадцать третью атаку, так как он разворачивался вместе с монстром.
– Ах, ты крысеныш! – в ярости закричал Граторг. Любой среднестатистический игрок пал бы духом при виде такого непомерно мощного существа, из-за чего его физические способности ухудшились бы или даже были парализованы. Но у Виида было достаточно Боевого духа, чтобы не обращать внимания на такие эффекты, и когда последовательные атаки продолжились, особое свойство Меча Лоа начало по-настоящему раскрываться:
– Трехкратный ущерб крупным монстрам.
– Максимальный запас жизненной силы врага уменьшен на половину от количества нанесенного ущерба.
– Критические удары ослабили Защиту врага на 7%.
Меч Лоа улучшен для охоты на монстров уровня босса.
Выносливость и Жизненная сила Виида тоже постепенно снижались, пока шло сражение, и наконец… больше чем через 45 минут отчаянной борьбы, он одержал победу!
&lt; На Тропе Борьбы вы даровали Граторгу вечный покой. Ваше Удивительное Достижение повысило вашу Славу на 23 283 очка. В качестве награды за эту историческую битву все ваши характеристики увеличиваются на 6. &gt;
&lt; Теперь у вас более 400 000 очков Славы.&gt;
Не обращая внимания на увеличение славы, Виид собирал трофеи битвы.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Вы получили железный кистень Граторга.&gt;
&lt; Вы получил Металл Разрушений.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Железный кистень Граторга был слишком большим для человека. Воины-орки или варвары могли бы пользоваться им, но так как для владения этим оружием требовался 700 уровень, Виид не смог бы продать это оружие. Тем не менее, так как кистень был сделан из сплава различных редких металлов, ему нужно было просто расплавить его. Металл Разрушений тоже был первоклассным ингредиентом для кузнечного дела.
Так как Виид решил перевести дух, появилось еще одно окно с сообщением.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Сражение достойное восхищения!
Больше 200 лет Замок Мафрук охранялся Граторгом, существом, от упоминания имени которого даже самые храбрые воины начинают трястись от страха! Участник, обладая гораздо более слабой плотью, ты смог победить его! На твоем счету такое достижение, которое не смогли совершить многие знатные рыцари чести и воины, растеряв свой боевой дух.
Это войдет в историю Версальского Континента как одна из Пяти Битв, Заслуживающих Уважения.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Ваша Слава в Бою увеличена на 32 980 очков.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Ваши характеристики, связанные с ментальными способностями, значительного улучшены. Ваша Харизма, Боевой Дух, Лидерство, Достоинство, Мужество, Ментальная Сила, Честь и Проницательность увеличиваются на 10 очков.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Баттали, Бог Сражений, не может перестать восхищаться вами, наблюдая за битвой.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Вы получили титул "Истребитель Сражений".
Так как Истребители Сражений - это воины, которые показывают миру могущество Баттали, их может быть всего лишь пять на всем континенте. Их выбирают только из числа тех, у кого военные профессии.
Несмотря на вашу профессию, которой вы обладаете сейчас, вы можете научиться божественным боевым навыкам Церкви Баттали.
Ваши божественные боевые навыки теперь будут в два раза эффективнее.
Такие божественные заклинания, как "Свежая Сила Восстановления", "Совершенное Оружие" и "Грозный Кулак", будут высечены на вашем теле.
Пока вы носите титул Истребителя Сражений, все ваши характеристики будут увеличиваться на 45 очков.
В случае, если вы умрете семь раз, или если ваша Вера станет равна 0, или если вы откажетесь от участия в квесте Церкви Баттали два раза подряд, ваш титул будет отозван.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Одержав победу в практически невозможном сражении, Виид был удостоен титула Истребителя Сражений Церковью Баттали, а также заработал достижение.
Виид расплылся в улыбке.
"Определенно, сражение – это настоящее веселье".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9.2. Баттали, Бог Сражений (часть 1)**

Оказалось, Тропа Борьбы - это неплохой опыт.

Боевое достижение и улучшение характеристик в награду!

Именно это было для Виида основным мотиватором.

Теперь, когда он стал Истребителем Сражений, он мог быстро восстанавливаться от истощения, всего лишь за небольшой период времени. Кроме того, он мог задействовать больше потенциальной мощи любого оружия, которым владел. Грозный Кулак было тем заклинанием, которое не очень подходило мечнику, и, как и подсказывало его название, оно прибавляло мощи при атаке кулаком. Так как это заклинание действовало на тех, кто не владел каким-либо оружием, то оно отлично подходило невооруженным воинам, например, Сурке.

Так как после битвы других таких же сильных врагов, как Граторг, не появлялось, Виид добрался до конца Тропы Борьбы, не подвергнув себя огромной опасности и уничтожив всех врагов на протяжении всей тропы.

Дилинь!

Вы до конца прошли Тропу Борьбы.

Вы этапы развития воина, выбранного самим Баттали. "Силе нет предела. И вы станете сильнее, когда преодолеете это суровое испытание!

Вы показали, чего вы стоите, пройдя Тропу Борьбы в одиночку.

Ваш меч был быстрым и мощным и хвастался точнейшими ударами. Вы прошли эту тропу честно, не прибегая к помощи каких-либо глупых фокусов, принимали любой вызов и преодолевали его.

На Тропе Борьбы вы использовали следующее оружие: меч, копье, лук, огромный боевой топор, серп с цепью и кинжалы.

Таков ваш рост после прохождения Тропы Борьбы:

Вы заработали 216 очков улучшения боевых характеристик.

Ваш навык владения мечом улучшен на 1 уровень.

Ваш навык владения копьем улучшен на 2 уровня.

Ваш навык владения луком улучшен на 1 уровень.

Ваш навык владения мечом улучшен на 1 уровень.

Ваш навык владения боевым топором улучшен на 4 уровня.

Ваш навык владения большим оружием улучшен на 3 уровня.

Ваш навык метания кинжалов улучшен на 4 уровня.

После прохождения центра подготовки продвинутого уровня ваша Слава увеличилась на 30 000 очков.

В качестве награды вы получили дополнительные очки характеристик - 81 очко.

Ваша максимальная Жизненная Сила увеличивается на 11%.

Ваша максимальная мана увеличивается на 5%.

Процент прохождения Тропы Борьбы: 327,6%.

В течение месяца мастерство боевых навыков будет увеличиваться в три раза быстрее, чем обычно.&gt;

Успешное прохождение центра подготовки продвинутого уровня!

Увеличение максимального запаса Жизненной Силы - это хорошо, и Виид еще заработал невероятное количество очков характеристик. Пока он проходил Тропу Борьбы, его навык владения мечом тоже достиг продвинутого 8 уровня. Улучшения по всем характеристикам, которые он заработал, добиваясь боевых успехов, составляли более 20 очков. Учитывая все эти факторы, это достижение выставляло выгоды других игроков, которые они получили в том же самом центре подготовки, довольно маленькими.

"С тех самых пор, как я впервые прошел центр подготовки для новичков, я старался догнать остальных, но теперь я впереди них".

Чувство удовлетворения заполнило его сознание.

Он создавал репутацию и развивал навыки и искателя приключений, и скульптора, но ощущение, которое ты испытываешь, когда становишься сильнее как мечник, было особенно ценно для него. У него даже было такое настроение, когда он хотел похвастаться своими достижениями перед соседом.

В углу мерцал золотой портал. Этот портал нельзя было увидеть, когда остальные игроки проходили через центр подготовки продвинутого уровня.

Баттали, Бог Сражений, с радушием смотрит на участника, который стал легендой на Тропе Борьбы. Чтобы отпраздновать эту встречу с таким воином, он хочет преподнести вам подарок.

Примите ли вы приглашение от Бога Сражений?&gt;

Естественно, это было приглашение, от которого Вииду незачем было отказываться. Он довольно шагнул в портал.

\* \* \*

Колизей Бога Сражений!

Место, куда вошел Виид, представляло собой большую арену, которая очень напоминала Колизей.

- Добро пожаловать, воин!

Баттали, Бог Сражений, сидел на огромном троне.

Бог, который знает всё о сражениях и ничего больше!

Вместо драгоценностей и сокровищ окружающее пространство украшало оружие самых разных видов.

"Это место..."

Виид быстро пробежался глазами по большой арене. Баттали сидел в центре, а рядом с ним сидело много воинов. Они выглядели сурово, и их тела были покрыты множеством ужасных шрамов. Можно было бы испугаться их, но в их внешности чувствовалось что-то знакомое, как в МЕЧе и его учениках.

"Арена Бога Сражений, а? Согласно мифу, воины Версальского Континента попадают сюда после смерти, доводя до совершенства свое мужество и боевые техники в бесконечном бою".

Тех, кто своей страстью прожигал жизнь в качестве воина, отправляли сюда.

"Мне стоит позаботиться о том, чтобы не показаться им слабым".

Виид получил общее представление о ситуации.

Он расправил плечи и встал лицом к Баттали.

- Какой подарок ты хочешь дать мне?

 Мания величия!

Бог Сражений не тот, с кем он мог сразиться прямо сейчас. Но Баттали тоже не понравилось бы, если бы Виид раболепствовал и ползал на коленях перед ним, поэтому он решил вести себя достойно. Дело еще было и в другом замысле Виида, о котором он никогда не говорил с тех пор, как начал играть в Королевскую Дорогу.

"Мне нужно когда-нибудь и их победить".

Бог Сражений или кто-то другой, он собирался победить их всех, как только станет достаточно сильным! Даже десяти лет охоты было недостаточно для игрока.

Баттали довольно улыбнулся и заговорил:

- То, как ты проходил Тропу Борьбы, было действительно прекрасным зрелищем.

Бог Сражений хвалил его грандиозное сражение!

Виид продолжал молчать, потому что ему было интереснее узнать, что же там за подарок, чем слушать похвалы Бога Сражений.

– Я даже мог почувствовать пленительный запах, который исходил от пота, бегущего у тебя по лицу.

- …

– Кровь в твоем сердце кипела, а глаза, которыми ты смотрел на своих врагов, были полны жестокой решимостью. Ты бросал все в каждой битве и каждый раз продолжал идти дальше. Как же я могу не восхищаться тобой?

- …

– Я видел, твои напряженные мышцы и пульсирующие вены. Твое бесстрашие...

Ряд каких-то странных комплиментов... но в конце концов, Бог Сражений завел разговор о подарке.

- Подарок, даруемый воину, конечно же, должен быть оружием или доспехами. Чего бы ты хотел?

- Я могу просить что угодно?

- Твоя награда будет соразмерна тем боевым успехам, которых ты уже добился.

Боевые успехи!

Так же как и с очками содействия королевству или религиозному ордену, награда, которую можно было получить от Бога Сражений, должна была основываться на боевых достижениях игрока.

"Мне не нужно никакое другое оружие, кроме Меча Лоа, и у меня уже есть два человека, которые могут сделать мне доспехи".

Он уже попросил искусных кузнецов Германа и Фабио:

- Я должен буду сразиться с Бадыреем, поэтому, пожалуйста, сделайте мне защиту, выкованную из гелия.

Они уже соревновались друг с другом в основном в том, кто сделает самый хороший меч, но так как Виид был на пороге сражения с Бадыреем, он все свои силы тратил на изготовление брони. Он мог просто изготовить броню с помощью своих собственных навыков кузнеца, социальных связей и минералов, которые он добыл в квестах, но все равно было сложно получить особенное снаряжение.

Какое-то время хорошенько подумав, Виид сказал:

- Я бы хотел пару перчаток, которые я могу получить при моих боевых достижениях на данный момент.

Перчатки не только выполняли защитные функции, но и усиливали различные способности и силу атаки. Перчатки самого высокого качества могли сильно повлиять на скорость охоты или эффективность боя, что означало, что для продавца они были практически бесценны.

– Ты можешь выбрать одну пару из этих трех.

Как только Баттали произнес эти слова, перед ним появились три пары перчаток.

Перчатки Бессмертного Рыцаря!

Среди различных опций, которые у них были, наиболее значимой являлась та, что повышала Жизненную Силу на 60 000 очков, а также на перчатки было наложено заклинание Воскрешения. Используя эту опцию в случае смерти, можно было воскресать раз в 100 дней и не подвергаться каким-либо наказаниям. С этими перчатками не нужно было волноваться о смерти в любом охотничьем угодье средней сложности.

"Они бы очень мне помогли в сражение, если мне придется сражаться с Бадыреем. Но в долгосрочной перспективе... они не так уж полезны. Вплоть до того момента, пока я не достигну уровня, какой у меня был, когда я был Великим Королем Пустыни, я, скорее всего, не погибну во время охоты, а благодаря моему навыку Ваяния Мгновения не так уж сложно сбежать с поля боя".

Эти перчатки были практически бесполезны, если игрок так хорошо сражался на охотничьих угодьях, что ему никогда не нужно было переживать о том, что он может умереть. Однако выбрав профессию Некроманта, Виид еще получил и Амулет Бессмертной Мудрости, когда охотился на землях Великанов, поэтому не имело смысла собирать набор из этих предметов.

"... но это та роскошь, которую я не могу позволить себе прямо сейчас".

Следующая пара перчаток была "Перчатками Двери между мирами".

Они улучшали разные характеристики, в том числе и Ловкость, на довольно большое количество очков, но самой уникальной характеристикой был эффект Двери между мирами. Если у тебя есть эти перчатки, ты увидишь десять полупрозрачных кругов вокруг них, когда они будут задействованы в сражении. Если кто-то заденет оружием один круг или заступит за круг, то это оружие или сам человек появится в другом круге, соединенным с первоначальным. Например, можно было пронзить кинжалом круг слева, чтобы он неожиданно появился справа.

"Значит, это позволяет атаковать и защищаться с помощью эффекта телепортации на небольшое расстояние?".

В зависимости он искусности человека, который носит эти перчатки, они могли сделать сражение более быстрым и эффективным. Круги появлялись на 0,6 секунды, и круг, в который входишь, и круг, из которого выходишь, мгновенно меняли свое расположение. Поэтому использовать их правильно было непросто. Круги исчезали, пока игрок пытался оценить ситуацию и придумать стратегию, чтобы использовать их. Конечно, такого рода проблема не существовала для Виида.

"Я никогда бы не пропустил эти круги, если я представлю, что в них летают купюры по 50 000 вон".

Минимальный уровень, который требовался для использования этих перчаток, были запредельные 760 уровней, но Виид мог вооружиться ими благодаря своим навыкам кузнеца.

(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9. Баталли, Бог сражений (часть 2)**

- Оставим это пока и посмотрим следующие…
Последняя пара перчаток называлась "Перчатки, которые Пронзают и Разрушают". Странное имя, но это одно из самых страшных предметов экипировки. При каждой успешной атаке перчатки наносят дополнительный крон, равный Очкам Защиты противника, а после серии атак все больше разрушают его защитную экипировку. Перчатки также в пять раз увеличивают урон от критического удара.
Через 7 или больше успешных атак, в зависимости от Жизненной Силы врага, высок шанс того, что они могут стать причиной мгновенной смерти, и в основе этой способности лежала божественная сила игрока, так как Бог Сражений дарил эти перчатки.
Для Виида это была возможность, наконец, хоть как-то использовать характеристику Веры, очки которой он накопил, но так и не имел возможности воспользоваться ими до этого момента.
К тому же, этот предмет улучшал боевые навыки и характеристики, и благодаря этому уровень мастерства повышался быстрее. На самом деле перчатки обладали разносторонними преимуществами, но у них были и определенные ограничения. Только Воины могли использовать их мощь. Когда игроки других профессий надевали эти перчатки, их мощь не могла активироваться. Также для использования этого предмета требовался как минимум 820 уровень. Это тоже говорило о том, что эти перчатки были действительно очень мощной экипировкой, а у Виида когда-то было много предметов высокого уровня, когда он был Великим Королем Пустыни.
"Выше 800 уровня… не так уж редко можно найти такие же хорошие перчатки, как эти".
Будучи Великим Королем Пустыни, он собирал и оценивал огромное количество предметов, которые он получил как военный трофей, когда завоевывал Центральный Континент.
Поэтому ему были очень хорошо знакомы перчатки, которые требовали 800 уровня. Только основными характеристиками этих предметов высоких уровней на голову превосходили характеристики перчаток 400-500 уровня. У них было огромное количество ошеломительных опций, и они часто классифицировались как предметы определенных классов игроков, таких как Дьяволы или Правители.
- Соблазнительно. Но так как я сейчас не Воин, эти перчатки в данный момент будут не особо полезными.
Виид немного поразмыслил. Урон от критического удара в 5 раз сильнее… Ему нравилось это свойство, но нужно было успешно поразить цель, чтобы активировать этот эффект.
- Эти перчатки максимально усиливают только силу атаки… Они также повышают шанс убить врага одним смертоносным ударом, но только прицел на критический удар упростил бы мой боевой стиль.
Пока было бы лучше быстро повысить уровень Некроманта, как и планировалось. Тем временем он улучшил бы и свое мастерство владения мечом и различным оружием, а также остальные навыки искусства и ремесла.
Если бы он достиг пика силы как Некромант, а затем переключился бы на военную профессию, то без проблем смог бы победить любого довольно сильного монстра. Все особые техники создания скульптур, которые он выучил, и толпа нежити, которую он призвал бы, когда бы началась охота… воин, несущийся в битву со всеми теми приспешниками под своим командованием, был бы воплощением переломной силы!
Виид сначала проверил перчатки, которые были на нем в данный момент.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Превосходные Перчатки Легендарного Рыцаря: Прочность 90/90. Защита 54.
Предполагаемое время создания – 250-370 лет назад. Часть экипировки, которая была изготовлена "Кузнецами", тайной ассоциацией лучших портных и кузнецов континента. Эти перчатки были подарены Благородному Рыцарю-Жаворонку и после его смерти хранились как сокровище Империи Каламор.
Необходимые условия:
Уровень 490.
Продвинутый 7 уровень Владения мечом.
Дополнительные эффекты
Сила +170 во время боя.
Усиление эффектов от всех навыков на 15%.
Добавляют 5 разных видов урона к критическому удару.
Временно ослабляют у врага навык владения мечом.
Характеристики Чести и Достоинства увеличиваются быстрее.
Рыцарский навык +2.
Их сложно повредить из-за высокой Прочности.
Добавляют дополнительные 80% очков содействия при совершении достижения для королевства. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Перчатки, которые он получил после убийства Мьюла, Рыцаря на Грифоне!
Они обладали множеством различных хороших эффектов, но и рядом ограничений.
Например, Вииду не нужен был Рыцарский навык, а также ему не было смысла быстрее увеличивать характеристики Чести и Достоинства.
Его статус короля Королевства Арпен уже помогал ему поддерживать Славу и Достоинство на должном уровне.
"Я могу просто продать их на аукционе. Для этих перчаток не требуется высокий уровень, поэтому будет много покупателей. Здесь есть только одна пара перчаток, которая может увеличить мою боевую силу".
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Перчатки Двери между мирами: Прочность 110/110. Защита 132
Загадочный предмет Рыцаря-Эльфа Гуванбедера, который мог передвигаться между границами разных пространств.
История его героических приключений и сражений была настолько длинной, что потребовалось 30 томов, чтобы записать ее в книгах.
На перчатках нет особого украшения, но они дают возможность контролировать пространство на расстоянии 20 метров.
Игрок может перемещаться или наносить атаки через круги, которые образуются в случайном порядке.
Рыцарь-Эльф обдал перчатки своим дыханием, и они гарантируют благосклонность к вам Фей и Духов.
Необходимые условия:
Уровень 750.
Ловкость 1200.
Дополнительные эффекты:
Действие оружия улучшено на 5%.
Боевой Дух +200.
Характеристики Достоинства, Чести, Искусства, Обаяния +51.
Все характеристики улучшены на 5%.
Эффект от навыка Уклонения улучшен на 35%.
Урон, наносимый магией и духами, уменьшен на 31%.
Слава +13 283.
Игроку не будет нанесен урон, если он рукой схватиться за оружие врага, кроме видов оружия с пространственными характеристиками.
Когда игрок наденет эти перчатки, специальные круги, которые можно использовать для телепортации, будут распространяться на 20 метров.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Виид взял Перчатки Двери между мирами.
- Я выберу эти.
Приняв окончательное решение, его ум теперь успокоился.
С этих пор Виид будет заботиться об этих перчатках каждый день!
Однако к нему обратился Баталли, Бог Сражений.
– Твоих Боевых Заслуг все равно немного не хватает, чтобы использовать эти перчатки.
Его Боевых Заслуг все равно не хватало!
Начиная с Бессмертной армии, Виид успешно прошел огромное количество квестов, в том числе и те, что были связаны с Церковью Эмбиню. Боевые Заслуги, которые он накопил за эти приключения, нельзя было недооценивать, но, как и ожидалось, Перчатки Двери между мирами были особой экипировкой. Виид нахмурился.
- Что мне тогда делать?
- Я дам тебе возможность добиться бОльших успехов.
Колизей, посвященный Богу Сражений. Если нужно, он бы с радостью сразился с другими воинами.
Виид сразу же кинул в рот булку ячменного хлеба.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Так как он прошел Тропу Борьбы, Вииду нужно было вывести свое тело на пик формы и что-нибудь съесть.
Наточить меч и почистить броню!
До начала битвы он хотел привести свою экипировку в лучший вид и хорошо подготовиться.
– Ты помнишь Войну Палланка?
– Да. Помню.
Война Палланка.
Согласно записям, это была одна из самых свирепых битв в истории Версальского Континента.
Во время Военной эпохи на Равнине Джаксен столкнулись военные силы семи королевств. К войне присоединились монстры и другие виды существ, и поле боя превратилось в настоящий хаос.
Пройдя Башню Героев, которая являлась центром подготовки среднего уровня, Виид сам присоединился к Войне Палланка, но погиб от камня, брошенного циклопом… Это было единственное поле боя, где Виид потерпел поражение.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
История Версальского Континента. Оригинальный текст Войны Палланка.
В те времена, когда жадность и зависть людей достигли своего предела, Люди стали устраивать одну войну за другой, чтобы расширить свои земли и заполучить больше пшеницы и железа.
Сначала другие виды собирали силы, чтобы противостоять войскам людей, но в конце концов и их намерение пошло прахом.
Под влияние людей, которыми руководили только их собственные эгоистичные желания, эти виды начали сражаться за выгоды для своих собственных рас.
Пока люди бились друг с другом за территории и потихоньку слабели, монстры увеличивали свои ряды и расползались по континенту, как поганки.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Обновление. Тайная история Войны Палланка.
Она написана на очень старом языке, который могут расшифровать только искатели приключений, знающие лингвистику на продвинутом уровне, и археологи.
Говорят, что в те времена монстры обладали довольно высоким интеллектом, что позволяло им использовать самые простые языки и жить большими группами.
На Равнине Джаксен эти монстры сражались за господство на континенте. И в конце концов, они стали победителями, а не люди.
Однако история Рыцаря, которую рассказали некоторые выжившие в той опасной битве, стала довольно известной темой разговоров среди людей.
Говорили, что он получил квест от Принцессы Реми из Королевства Изран и пытался спасти ее.
Он был очень талантливым и великолепно ездил верхом. Однако когда на него напали летающие монстры, он потерял и свою лошадь, и принцессу. Рыцарь, переполняемый яростью, продолжал сражаться до последней капли своей преданности принцессе и скорби за нее, пока, наконец, не встретил свою смерть на поле боя.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
– Так как ты Воин, который может возвращаться назад во времени, иди и предотврати его неудачу!
Виид снова подумал о Войне Палланка.
- В самом деле там была принцесса.
В отличие от записанной истории, настоящая причина, почему умерла Принцесса Реми, заключалась в том, что на нее не обращали внимания. Рыцарь так был занят сражением, что забыл защищать принцессу. В разгар этой хаотичной, леденящей кровь битвы в тяжелом бою смешались самые разные силы, и так как Виид сражался верхом на мухе, он на секунду забыл о ней…
Что уже было сделано отменить нельзя, поэтому после смерти Принцессы Реми он просто продолжил сражаться, пока полностью не выбился из сил, буквально пока не был истощен до смерти. И всё было кончено.
"Исправить свою неудачу…"
Виид готов был с радостью принять любой вызов, так как он смог бы получить в качестве награды Перчатки Двери между мирами.
- Я буду сражаться в Войне Палланка.
\*\*\*
Видео, которое с тревогой ждали и в KMC Media, и в CTS Media, наконец, появилось.
- Менеджер Кан, вот здесь! На видео центр подготовки продвинутого уровня!
Кадры центра подготовки продвинутого уровня, которые стали для телерадиокомпаний насущной проблемой! Это видео немного задержалось, так как не входило в контракт на прямой эфир, который они заключили с Виидом.
Темные круги проступили под глазами Manager Kang, и он закричал:
- Что с Виидом? Он прошел центр подготовки?
- Пока не известно. Это только половина видео, а другую половину скоро пришлют.
- Правда?
Менеджер Кан и команда, занимающаяся планированием телепередач, ожидали, что Виида не убьют в самом начале. Но они думали, что, наверное, он попал в плен и медленно ждал своей несчастной смерти от голода в одиночестве во второй части видео.
- Мы действительно пустим это в эфир? Если мы вышлем сцену, где показана смерть Виида, то все игроки на Равнине Гарнав… их боевой дух просто рухнет.
- Но мы и не может просто отменить эфир. Другие телекомпании тоже начнут действовать.
- Они начнут, да? Постановщики, редакторы; все за работу!
Абсолютно все работники, которые были наготове, сразу же начали готовиться к трансляции. Некоторые другие телерадиокомпании даже начали сразу же крутить клип, а позже принялись за редактуру.
KMC media начала передачу с той сцены, на которой Виид вступил на Тропу Борьбы.
\* \* \*
- Испытание Виида в центре подготовке продвинутого уровня! Его решение бросить центру вызов в одиночку удивило многих. И мы только что получили видео.
О Чжу Ван и До Чанми, любимица девичьих групп, начали телепередачу.
Ее чувственное тело контрастировало с ее милым личиком.
Хотя она начинала играть на Центральном Континенте, позже она ушла на север и стала талисманом отряда Куриной Каши из Культа Травяной Каши.
- Вау, я так волнуюсь.
- Чанми, ты думаешь, вызов Виида закончился удачно?
- Конечно! Думаю, он с легкостью прошел этот центр подготовки. Разве нет?
- Я сам не до конца уверен. Так же как и нашим зрителям, мне нужно увидеть это собственными глазами в этом видеоклипе. Без лишних слов, давай посмотрим видео.
На экране появился Виид, в одиночку идущий по Тропе Борьбы без своих товарищей. Он без труда поразил Улруфов и Валардов одним ударом и пошел дальше… Было очень волнующе смотреть, как он размахивает мечом и, не задумываясь, продвигается вперед.
До Чанми расплылась в улыбке.
- Кия. Он удивителен.
- Глядя на твое лицо, думаю, ты от него без ума.
- Конечно! Два года назад я мечтала о том, чтобы выйти замуж за Виида! На самом деле я впервые узнала о Королевской Дороге, когда увидела видео с ним, которые смотрел мой брат.
- Многие мужчины будут обескуражены, услышав такое.
- Да все в порядке! Это была просто мечта наивной молодой девочки, которая никогда не сбудется.
- Как так? Разве есть мужчины, которым ты бы не понравилась?
- Ну… потому что, знаете, рядом с ним уже есть "она"!
Богиня Травяной Каши!
Из-за нее Виид для многих стал недостижим.
Когда О Чжу Ван смотрел боевые сцены, он вздохнул.
- Он действительно так хорошо сражается, что это даже сложно понять. С этими монстрами не забалуешь…
- Он хорошо сражается?
- Он справляется великолепно. Он полностью использует свои навыки, чтобы воспользоваться слабостями монстров, и это выглядит так естественно. Он использует три-четыре навыка подряд и органично смешивает их в бою. Это не просто совпадение, и это великолепно. До Чанми, твой уровень же тоже выше 350?
- Но я Маг, поэтому я в основном поддерживаю остальных издалека. Я не знаю подробностей близкого боя.
- Игроки высокого уровня среди наших зрителей поймут, о чем я говорю. Там не такие монстры, которых можно легко победить.
Пока шоу продолжалось, стали приходить другие гости, которых впопыхах пригласили на передачу.
В случае с KMC Media список гостей включал Пакласа из Гильдии Гермес, одного из 100 лучших игроков Королевской Дороги, а также еще 7 игроков высокого уровня.
Они еще пригласили гнома-воина Бинделя из Гильдии Черного Льва, думая, что им нужен кто-нибудь со стороны Виида, чтобы сохранять довольно нейтральную позицию.
- …
- …
Обычно они были разговорчивы, но сейчас только могли наблюдать за сражениями, разинув рот.
"Как такое возможно?"
"Он может так? Вот так?"
"Броситься на монстра и рубануть его 4 раза? И он просто убил его, сделав все свои удары критическими?"
"Он нанес два удара и оттолкнул противника, затем еще 3 раза ударил в бок. Это какая-то театральная постановка или что? Его движения полностью предугадывают движения монстров".
Что касается Пакласа, он недавно учил навык фехтования мечом Хераим. Он практиковал различные боевые техники, которые порекомендовала ему Гильдия Гермес. Он выучил их по книгам, квестам и тренировкам и знал, что добиться такой ситуации, когда навык фехтования мечом Хераим на уровень выше других техник, достаточно тяжело.
"Навык фехтования мечом Хераим требует, чтобы ты наносил прямые удары. Риск слишком велик, если не наносить последовательные удары, и так как эффект длится недолго, сложно его усиливать".
Охота была бы такой простой для всех, если бы монстры принимали бы все удары, просто потому что ты атакуешь их постоянно.
К сожалению, когда твой уровень повышается, тебе нужно сражаться с бОльшим количеством монстров и с всё более разнообразными свойствами и сложными навыками.
Значит, даже когда наносишь удары, все движения, которые помогают защищаться и уклоняться, должны быть соединены вместе в один большой поток сражения.
Решить, как ты будешь использовать меч, пронзать или размахивать, провоцировать монстров в подходящее время и разрушать их строй… вот всё, что нужно было учитывать. Это было возможно, только если игрок контролировал абсолютно все элементы боя, что было запредельно сложно.
- Он наконец у Врат Испытания.
- Да, он входит.
Как уже все знали, он вошел во Врата Испытания один.
Даже после этого, когда бы ни появлялись монстры, он пользовался все тем же навыком фехтования мечом Хераим, чтобы уничтожить их всех. В тех местах, где он проходил, можно было увидеть только останки мертвых монстров.
- Даже не похоже, что он устает.
- Он бежит к следующему монстру!
- Он сократил расстояние, используя стрелы. Он направляет лук вверх, вытаскивает меч и снова использует навык фехтования мечом Хераим!
К тому моменту, когда первое видео уже почти закончилось, в воздухе повисла давящая тишина.
- Паклас, что ты думаешь о приключении Виида?
- …
- Некрат, твой комментарий, пожалуйста?
- …
Приглашенным гостям нечего было сказать.
Естественно, лента онлайн-сообщений подогревалась зрителями, которые с нетерпением ждали видео с приключением Виида в центре подготовки продвинутого уровня.
– Они что ли принесли манекены вместо гостей?
– Выглядит так, словно кто-то нажал на паузу.
– Я просто надеюсь, что они хотя бы закрыли рты, когда смотрят…
– О Чжу Ван только что задал вопрос, но никто не может ответить. Кажется, они просто в шоке.
– О, кажется они пригласили и Пакласа. Этот парень несколько часов назад заявлял, что он съест свою шляпу, если Виид сможет пройти центр подготовки продвинутого уровня.
– Технически Виид не прошел его пока.
– О Чжу Ван снова задал вопрос. Он спросил Пакласа, смог бы он пройти Тропу Борьбы как Виид, если бы он был на его месте.
После паузы Паклас ответил, что любой игрок высокого уровня смог бы пройти ее так же хорошо.
– Ага, тем не менее он сказал это, кашлянув. Наверное, он почувствовал себя неловко и виновато, когда произнес эти слова.
– Не то чтобы его слова были неправильными. Игрок высшего уровня смог бы пройти Тропу так же далеко, как Виид.
– Навык Фехтования мечом Хераим, да? Но ты не можешь сражаться так, используя только эту технику.
– В любом случае, я думаю, вторая половина будет важной… Прямо сейчас он может так сражаться, потому что он еще не устал… но скоро он достигнет своего предела.
Ради телетрансляции они промотали многие боевые сцены, но факт оставался фактом: абсолютно во всех схватках Виид одолевал врага.
Второй видеоклип пришел во время шоу, и сотрудники телерадиокомпании быстро собрались, чтобы проанализировать его, так как им нужно было проверить, какого рода там сцены, до того, как пускать их в эфир. Спустя какое-то время среди продюсеров раздались крики удивления.
- Кияаа!
- Вааааауу.
Двое из них, в том числе и режиссер программы, завизжали от восторга, увидев последние несколько сцен.
- Правда? Он действительно прошел всю тропу?
- Да, и он даже не вспотел.
Этот клип был разослан одновременно всем телерадиокомпаниям.
Ведущие первыми сообщили зрителям исход этого приключения, что они и хотели знать больше всего.
- Испытание Виида в центре подготовки продвинутого уровня... Сначала мы покажем конец этого видео.
На экране Виид добрался до конца Тропы Борьбы.
- ...
У остальных гостей снова отвисли челюсти, и даже ведущий О Чжу Ван на этот раз тоже потерял дар речи.
На мониторе Виид появился в изорванной броне.
В его глазах блеснул странный дикий огонек, а сумка, которую он нес, выглядела полной!
Кажется, Виид был безразличен к тому, удивятся ли ведущие и зрители, и он шагнул в портал, который образовался из-за приглашения Бога Сражений.
(Продолжение в следующем томе…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Звезда Палланка (часть 1)**

Война Палланка была одной из самых напряженных сражений, которые когда-либо видывал Версальский континент. Семь королевств людей, другие расы и монстры сражались за господство на континенте во время этой великой войны. Виида призвал на поле боя этого исторического сражения Баталли, Бог Сражений, чтобы он смог заработать себе еще боевых заслуг. 
- Убить их!
- Вы, грязные ублюдки! Убить всех этих отбросов Промба!
- Элитные солдаты Королевства Мапон! Сразимся за нашу победу!
- Да здравствует Ее Величество!
Крики, визги и звуки ударов металлического оружия заполнили воздух над полем боя.
- Я так много раз отправлялся в ад и возвращался, что уже привык.
Виид вспомнил свой старый дом, который наполовину находился под землей, но в нем все равно было удобно вытянуть ноги.
Пройдя уже так много войн, он теперь уже привык видеть монстров, великанов и даже летающих зверей. Для него Костяные Драконы были всего лишь младшими подчиненными, а Рыцари Смерти - сотрудниками на неполный рабочий день. Отправление на войну просто был еще одним днем в офисе.
- Воины Королевства Мапон! Давайте пожнем плоды наших адских тренировок! Пусть наши враги заплатят за нашу кровь и пот!
- Наши мечи не будут знать пощады; давайте покажем, из чего сделаны рыцари Келтона!
- Да здравствует королевство Промб!
Наряду с королевствами Промб и Мапон в бою смешались армии различных народы.
Копыта лошадей с грохотом ударялись о землю, когда вперед мчались отряды рыцарей, слепые стрелы свистели, пролетая на 4-5 метров перед ними. В гуще этой великой битвы стоял Виид.
Помимо армий семи королевств были и другие расы, сосредоточенные на варварах и эльфах. За ними были бесчисленные толпы наступающих монстров.
"Война Палланка… Наверное, я должен удостовериться, что на этот раз у меня все получится".
Рядом с Виидом стояла та, которую он должен защищать прямо как в прошлый раз.
- Отважный господин, ты единственный, кому я могу доверять. Пожалуйста, забери меня в безопасное место, - просила прекрасная принцесса, сидящая верхом на лошади.
Дилинь!
Первая принцесса Королевства Изран, небольшой нации отдаленного региона с населением в 80 000 жителей. Она любила морские пейзажи и хотела провести жизнь на родине, но ее забрали в Королевство Промб, чтобы, заключить брак по расчету, стать пятой королевской младшей женой для наследника престола. Но из-за неожиданно разгоревшейся войны ее увезли на поле боя еще до того, как у них выдался шанс организовать церемонию, как положено. Сейчас она жаждет возвращения на родину.
Уровень сложности: Исторический квест героя
Награды: Непосредственный опыт великой исторической битвы. Можно стать главным героем важной исторической битвы.
Ограничения квеста: Рыцари не могут отказаться от этого квеста, так как это просьба принцессы.&gt;
Несколько раз Виид проваливал квест или охоту.
В прошлом он погиб в Башне Героев и переродился Рыцарем-Скелетом. И хотя он участвовал в Войне Палланка, у него не было нужного уровня и боевых техник, что в конце концов привело к тому, что он пал на поле боя после того, как навоевался до отвала.
Так как Виид не отвечал, Принцесса Реми снова приоткрыла свои рубиновые губы:
- Рыцарь, ты всё, что у меня есть. Ты, высокоуважаемый и гордый человек; я знаю, ты мне поможешь.
Обязательное участие в квесте.
Виид запрыгнул на белую лошадь перед Принцессой Реми.
- О, боже!
- Я защищу тебя, Принцесса, пожалуйста, держись покрепче.
- Да, буду… Я тебе доверяю, Рыцарь.
Армии разных стран схлестнулись в ожесточенной битве, пути отхода были отрезаны. Даже в небе летали драконы, во все стороны извергая пламя, чтобы атаковать пехоту.
Хаос! Смешалось несколько разных сил, сражаясь друг с другом. Даже после того, как они уехали с того места, где только что находились, Вииду приходилось прорубать себе путь через армии различных рас, а также монстров 300-400 уровня.
  "Чтобы увеличить шансы на успех, я должен отправиться в лагерь эльфов".
По природе своей эльфы незлые; они не нападут на них, если Виид объяснит ситуацию и будет надеяться на их понимание. Если подключить сюда еще и хорошую лесть, то ситуация может обернуться еще более благоприятным образом. Он мог бы просто остаться с эльфами, пока не подвернется возможность и убежать от армий монстров, сбежав с поля боя. Это был разумный план с высокими шансами на успех.
"Но это было бы слишком просто".
В прошлом, когда Виид впервые сражался в войне Палланка, его уровень был 356.
Сейчас он добрался уже до 508 уровня и освоил много мощных навыков, в том числе и тайным навыкам создания скульптур. Кроме того, учитывая квесты, которые он уже прошел, более хорошую экипировку и характеристики, которые он так усердно улучшал, боевая мощь прошлого Виида не шла ни в какое сравнение с его нынешней силой. Принимая во внимание ко всему прочему его армию нежити, которую он может призвать, эту разницу можно было сравнить с разницей между самолетом и велосипедом.
- Хмм. Как мне лучше всего их раздавить?
Он огляделся и своим острым зрением изучил поле боя вдоль и поперек.
Когда у тебя довольно высокий уровень, ты начинаешь воспринимать то, что тебя окружает, с другой точки зрения. Первое, что заметил Виид, было то, насколько грамотно сражались солдаты, и какая у них была экипировка.
"Они плохонькие, но все равно грубые. Я мог бы смести их всех, просто призвав немного зомби".
Даже рыцари были всего лишь пугалами в поле, с точки зрения Виида с его текущим уровнем силы.
Это была возможность продемонстрировать подавляющую силу, прямо как во времена, когда он был Великим Королем Пустыни.
- Время собирать камни.
Виид дернул поводья и пустил белую лошадь галопом.
Тыбыдык-тыбыдык!
Белая лошадь помчалась к лагерю армии королевства Промб.
"Навык копья ревущей бури!"
Виид вытащил Копье Грома и взмахнул им в воздухе, создав сильный порыв ветра, который ударил по солдатам.
- Кууэгх!
- Аррргхх!
- Э, враг!
Солдат, на которых обрушилась эта атака, откинуло на десять метров, а затем они стали серыми и исчезли. Так как уровень многих солдат в Военную эпоху был ниже 50, их можно было легко убить одним масштабным навыком.
Буууууум!
В качестве дополнительного эффекта от Копья Грома в землю ударили разряды молний. Когда молнии попали в землю, сильная ударная волна сотрясла всё поле боя.
Десятки солдат неподалеку тоже мгновенно погибли.
"Вот как надо".
Показать свою мощь после того, как стал сильнее!
Предметы, упавшие с мертвых солдат, привлекли внимание Виида.
Иголка с тупым концом, сломанная свеча, потрепанный канат; большинство из этих вещей были хламом и единственный предмет, который, по мнению Виида, чего-то стоил, был чем-то наподобие потрепанной кожаной брони.
Она была такой старой, что ее цвета поблекли, а в ней самой было много дыр, и ее плачевное состояние снижало и степень Защиты.
- Починка! Чистая Броня!
Как только Виид использовал эти навыки, она превратилась в новый блестящий предмет экипировки. Ее степень Защиты была равна всего лишь 16, но сейчас она увеличивала максимальную Жизненную Силу на 1 850 очков.
- Принцесса, пожалуйста, наденьте вот это.
 Виид починил броню, потому что хотел, чтобы ее надела принцесса.
- А это обязательно? Она довольно сильно пахнет потом.
- Чтобы выжить, вам нужно ее надеть.
- Но она выглядит такой неудобной и большой…
- О-он демон!
- Этот слишком сильный. Нам нужно оставить его здесь и позвать на подмогу рыцарей.
Пока Виид спасал кожаную броню, солдаты Королевства Промб, вооруженные копьями и мечами, приблизились к нему.
Так как один из них выглядел особенно мощным, Виид подпустил их достаточно близко и начал атаковать.
 - Волна молний!
Псссссст!
Используя навык молний Копья Грома, Виид сразил наповал целый блок находящихся неподалеку солдат, которые ступили в зону его атаки. Обычно он не использовал масштабные навыки слишком часто, так как они пожирали больше количество маны, но сражаться с такими солдатами по одиночке было бы просто худшей тратой времени.
- Волна молний!
Еще один удар навыка молний!
- Ааааррргх!
Все приближающиеся солдаты или погибали или теряли сознание.
- Мне-мне страшно.
Принцесса Реми сидела позади Виида на спине белой лошади и дрожала от вида резни.
- Это поле боя. Тебе нужно надеть кожаную броню.
- Но ты точно не знаешь, спасет ли она мне жизнь. Я верю в твою силу, дорогой рыцарь.
- Волна молний!
Бууууууум!
- Электрошок!
Виид щедро пользовался масштабными навыками, запечатанными в Копье Грома. Напропалую пустив лошадь в гущу армии, он во все стороны стрелял атакующими навыками.
- Киииаааа!! Я надену ее. Я сказала, я надену ее!
Можно было сказать, что Принцессе Реми не повезло, что ей в рыцари выбрали Виида.
Конечно, он мог быть добрым и душевным, но эта черта его характера проявлялась только в кругу его семьи.
Хоть Принцесса Реми и была прекрасной девушкой, стандартом красоты для Виида стала Со Юн еще до того, как он узнал об этом, поэтому, естественно, Реми не смогла произвести на него большого впечатления.
Стоя рядом с Со Юн, любой в сравнении с ней будет похож на асцидию.
- Я н-надела ее.
Принцесса Реми надела кожаную броню, которую носили солдаты, поверх платья, и Виид взял кожаный плащ, чтобы укрыть ее получше.
- Лучники. Стреляйте!
В этот момент около 2 000 лучников Королевства Пробм отпустили тетиву, целясь в Виида и Принцессу Реми. Град стрел закрыл небо, а все летел в них.
- Сюда летят стрелы. Киииииаааа! – завизжала Принцесса Реми.
Виид на высокой скорости начал вращать в руке Копье Грома; очень продвинутый навык вращения копья с помощью только тыльной стороны вытянутой правой ладони. Хотя у Воинов были похожие защитные навыки, такие как Вращающийся Щит, Виид никогда им не учился. Он энергично привел в исполнение навык, используя только собственное тело.
Бабабабааааааам!
Вращаясь, копье рассекло воздух. Большинство стрел, летящих на Виида и Принцессу Реми, рикошетом отлетели от древка копья. Несколько стрел смогли просочиться, но на их пути встало кое-что еще.
- Ветерок, иди делай свою работу!
- Да, мастер. Это честь быть призванным вами. Я буду работать, не покладая рук, чтобы обеспечить вам комфорт и безопасность.
Он призвал духа ветра, который так же усердно, как раб, старался ослабить атаку стрел. Экипированный тяжелой броней Фабио и Адским Плащом Бэрекена поверх нее Виид просто принял на себя весь урон от летящих стрел. Виид закрыл Принцессу Реми собой, и естественно, принцесса, сидящая позади него, осталась целой и невредимой.
- Стрелы на него не действуют.
- Его сила за гранью разумного.
- Это герой, которого послали с небес? Как рыцарь может быть таким сильным…
Было заметно, как удивились королевские лучники Промба.
Губы Виида скривились в дьявольской улыбке.
На самом деле такие атаки стрелами можно было бы заблокировать, призвав еще больше духов ветра или используя магию. Так как он уже был не на Тропе Борьбы, то он мог использовать свои навыки Некроманта, что означало, что он мог бросить Костяной Щит или возвести стену из костей. Несмотря на то, что у него было много других способов противостоять действиям лучников заранее, он подождал, пока они выпустят стрелы, ради впечатляющей сцены.
"Вот что называется стилем".
Это действительно был тот подход, что и подобает профессиональной знаменитости, которая думает о своих зрителях.
\* \* \*
KMC Media в прямом эфире показывало видео, на котором Виид проходил центр подготовки продвинутого уровня.
- Менеджер, наши рейтинги уже больше 44%.
- Да, только что закончилась еще одна схватка. Быстро переключите на Равнину Гарнав. Давайте покажем, как там радуется толпа.
Почти все игроки Королевской Дороги уже наблюдали за испытанием Виида в центре подготовки продвинутого уровня. Все каналы, которые сейчас показывали это приключение, переживали самые высокие рейтинги за всю свою историю.
Вся работа в школах, компаниях и правительственных учреждениях была временно приостановлена, а места, где можно было отведать пиццы или курицы, даже были рекорды по посещаемости и количеству покупателей.
- Мы бы хотели заказать одну курицу со специями, одну жареную и одну соевую с нарезанным зеленым луком.
- У нас сейчас так много заказов, что вам, наверное, придется подождать примерно пять часов, хорошо?
- Конечно, никаких проблем.
Как только трубка приземлялась на телефон, он снова звонил, и следовал еще один заказ.
Во всех куриных ресторанах в холодильниках было запасено по минимум 500 куриц, чтобы выполнить заказы, которые будут поступать во время Битвы на Равнине Гарнав, но эти запасы уже заканчивались из-за неожиданного испытания Виида в центре подготовки продвинутого уровня.
- Эй, босс, те люди, которые съели уже сегодня курицу, наверное, не будут есть ее завтра опять, верно?
- Наверное.
Куринные рестораны и кафе собрались с духом, думая, что им надо продержаться всего лишь один тяжелый день.
З-з-звонок!
- Здравствуйте, можно сделать заказ на завтра? Я бы хотел пять куриц, одна половинка курицы приправленная, а вторая – жареная, и на косточке.
Но рестораны начали получать заказы уже заранее на завтра.
Сначала только в Корее были зрители, которые ели курицу, запивая ее пивом, за просмотром видео о приключениях Виида, но с тех пор как Королевская Дорога стала хитом, когда бы в эфире ни появлялись эти видео, таких зрителей появлялись уже по всему миру. Это явление происходило по всему земному шару днем и ночью.
О Чжу Ван и До Чанми на канале KMC Media с волнением продолжали телевизионное шоу.
- Да. Мы только что закончили свои подсчеты, и кажется, Виид совершил 73 успешных атаки подряд с помощью навыка фехтования мечом Хераим. Паклас, это новый рекорд?
- …
- Паклас. Пожалуйста, ответьте.
Остальные эксперты, в том числе и Паклас, не проронили ни слова за всю первую половину программы, из-за чего получали большое количество сообщений от зрителей. Его еще несколько раз пригрозила съемочная группа, поэтому он попытался прийти в себя и открыл рот.
- Кхм. Да. Ну, это действительно впечатляющая цифра. Но это было простое сражение с монстрами.
- Но это все равно рекорд, да?
- Рекорд это просто рекорд. Кто-нибудь так же побьет его в один прекрасный день.
 После этих слов Паклас повесил голову. У него было хорошее настроение, когда он впервые за долгое время появился в качестве гостя на ТВ-шоу – он не ожидал, что он будет давать такие жалкие и несчастные комментарии.
- Некрат. Я не знал, что навык фехтования мечом Хераим может быть таким мощным. Что вы думаете об этой технике владения мечом?
- Я не совсем понимаю, почему он настолько сильный. Конечно, можно накапливать урон благодаря продолжительным последовательным атак, но должен сказать, что это возможно не потому, что навык владения мечом сам по себе мощный, а скорее потому, что Виид такой… \*кхм\*, в смысле потому что он на Тропе Борьбы.
- Потому что он на Тропе Борьбы?
- Да, вам нужен один узкий прямой коридор, который кишит монстрами, чтобы получить максимальный эффект от навыка фехтования мечом Хераим.
- Но обнаружить такое преимущество навыка фехтования мечом Хераим и знать, как его использовать на Тропе Борьбы само по себе умный ход, вы так не думаете?
- Да, я признаю это частично. Но это просто вопрос кто сделает это первым. И любой смог бы пройти Тропу Борьбы, пользуясь таким методом.
После этого лента комментариев на сайте компании взорвалась комментариями зрителей.
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Звезда Палланка (часть 2)**

– Ха-ха-ха-ха-ха. Я сейчас умру от смеха. Должно быть, это комедия года. 
– Любой может это сделать, он сказал? Неужели вся игра незаметно для меня изменилась так, что у любого среднестатистического игрока есть все продвинутые навыки создания скульптур и техники владения мечом, что он может выбить почву из-под ног любого воина?
– Честно говоря, я не очень-то уверен, что смогу сделать то же самое, что и он. Идти вперед и так точно наносить удары мечом, когда на тебя одновременно прыгают сразу все пять Свирепых Гончих ... И это была не автоматическая атака или навык уклонения? Как такое вообще возможно?
– Есть один сумасшедший прием. Если ты сможешь сделать что-то наподобие этого, когда охотишься вместе с другими игроками, ты сразу же станешь героем этой компании.
– Просто все наблюдают со стороны и не понимают, что происходит. Их полностью захватило это видео.
– Есть всего лишь небольшая горстка людей, которые могли бы превзойти Виида, если бы сражались в тех же условиях, что и он: все навыки заблокированы, никакого мощного оружия и в твоем распоряжении только один длинный меч.
– Я бы хотел заранее выразить Вииду горький упрек. Как минимум сотня людей отправится и бросит вызов центру подготовки продвинутого уровня, утверждая, что они постигли хитрость навыка фехтования мечом Хераим, и просто-напросто погибнут страшной смертью.
– Честно, что меня смешит больше всего, так это то, что сказал Паклас. Кто-то еще сможет побить этот рекорд, правда? В этом нет ничего особенного?
– Они сами с большим трудом прошли эту тропу, даже когда их было так много, и у них было их великолепное дорогое вооружение, но посмотрите, как они пытаются преуменьшить заслуги Виида.
– Ну, мы все знаем, что Гильдии Гермес никогда не было знакомо чувство стыда.
В ленте комментариев было полно сообщений зрителей, которые бросали камни в экспертов и Гильдию Гермес. Случайно там оказалось несколько игроков высокого уровня, которые озвучили свое мнение, подтвердив, что их уровень был выше 450.
– То физическое истощение, которое ты испытываешь от участия в битве, когда собственными руками размахиваешь оружием, можно сравнить с той усталостью, которую испытывает футболист, проведший на поле 90 минут без перерыва в финальном матче.
– Если не брать во внимание его способность быстро оценивать ситуацию и его талант чувствовать бой... Как человек может сражаться так долго, когда все целятся в него?
– Разве ты не знаешь, как Виид вернулся, когда играл в Землю Магии? Как-то раз он сражался 204 часа без перерыва; этот парень - настоящий монстр в фарминге. Любой, кто узнавал о нем в те дни, знал, что его очень недооценивали в Королевской Дороге.
– Давайте... Давайте просто думать, что Виид принадлежит к совершенно другой расе. Не потому что нам будет так легче... А потому, что это правда.
– Когда бы Виид ни выходил онлайн в Земле Магии, все остальные игроки в соседних регионах сразу же бросали игру. Они сбегали.
– Виид действительно был таким тираном в Земле Магии?
– Он был настоящим дьяволом. Может быть, даже хуже.
– Он убивал всех, кто вставал на его пути. Один человек совершил ошибку - расплатилась вся группа, в которой был этот человек.
– Однажды он стер с лица земли весь город.
– Вы имеете в виду Аарингит, город у реки?
– Если его уничтожил сам Виид... Думаю, после этого он стал популярной достопримечательностью для туристов.
– Ну, нет. Виид затопил весь город водой из реки. После этого город пропал.
Истории о том времени, когда Виид играл в Землю Магии, спустя долгое время снова стали предметом жарких дискуссий в ленте комментариев
Игроки, которые присоединились к Королевской Дороге позже, ничего не знали об этих историях.
– Если Виид и в самом деле такой тиран, разве люди не должны его осуждать?
– Наверное, это просто ложные слухи. Виид, которого видел я, не совершил бы такого.
– Но это всё правда! Все, кто играл когда-нибудь в Земли Магии, знают об этом.
– Дурная слава… Действительно не было никого, кто не слышал бы об этом. Есть куча видеоклипов с названиями что-то типа "Жестокая расправа Виида".
– Он очень прославился как беспощадный ассасин и бог войны.
– Все игроки, которые играли в Землю Магии, думали об одном: не профессия Виида дает ему такую силу; скорее, именно потому что он скульптор, Гильдия Гермес еще дышит.
\* \* \*
Равнина Гарнав!
В этом месте, где одновременно проходил фестиваль и строительство скульптур, лишь единицы не смотрели видео, на котором Виид прорубал себе дорогу через центр подготовки продвинутого уровня.
- Ура! Он сделал это!
- Он действительно сделал это в одиночку?
- Вау... с ума сойти можно. Серьезно.
Видео свело с ума более 100 миллионов игроков, которые с волнением ждали развязки. Добраться до конца Тропы Борьбы само по себе было удивительно, но сражаться на протяжении 37 часов в одиночку было еще более выдающимся достижением. Он проходил одного соперника за другим и не уставал, а его движения напоминали движения бога. Многим игрокам казалось, что в основе его невероятной выносливости лежат какие-то тайные уловки, но они с головой ушли в то, что они смотрели.
Уничтожение врага всей своей мощью и продвижение вперед… Вот как должен был выглядеть настоящий воин, о котором они мечтали с тех пор, начали играть в Королевскую Дорогу. То, что игроки на Равнине Гарнав видели в этом видео, казалось, зажгло их сердца.
- Давайте сражаться!
- Эта Гильдия Гермес – ничтожество!
Так радостно закричали игроки с севера, у которых в волосах были травинки.
\* \* \*
Виид осмотрелся в поисках добычи.
Вайс, герой войны из Королевства Промб, был грозным противников, и его уровень был выше 400. Сейчас он сражался с армией Королевства Мапон, командуя отрядом из 100 рыцарей верхом на черных лошадях.
"Они похожи на вкусную мишень".
Виид пришпорил свою белую лошадь и помчался к ним, держа в одной руке Меч Лоа, а в другой – Копье Грома.
- Враг наступает.
- Щитоносцы! Присоединитесь к тяжелой пехоте и остановите его!
Следуя приказу королевского главнокомандующего, солдаты пехоты зашевелились.
По сравнению с монстрами и демоническими существами, чей уровень был выше 500, расправиться с ними было проще простого!
- Хуааааа!
Каждый раз, когда Виид взмахивал мечом или копьем, солдат разбрасывало в воздух во все стороны.
Он стал наездником, разрывающим ряды противника мощными ударами.
Принцесса Реми крепко обняла Виида со спины.
- Я – я боюсь!
Рыцарь со своей прекрасной принцессой – любимое клише для романтического рассказа. Какая будет драматичная сцена, когда он верхом на лошади ворвется в центр поля боя с красавицей, сидящей позади него!
Виид на мгновение задумался.
"Она постоянно мешает мне, когда я взмахиваю оружием. Мне просто нужно доставить ее живой, поэтому, может быть, мне просто вырубить ее ненадолго?"
Ему в голову пришла мысль, что, может быть, было бы легче сражаться, если бы он ударил ее по голове, и она бы потеряла сознание. Однако мысль, что все зрители смотрели трансляцию, остановила его.
"Давай просто оставим пока ее в покое. Если уж она станет слишком тяжелым бременем, я просто вырублю ее, когда нас не будут показывать".
С помощью своей техники секущего ножа лунного света Виид с легкостью поразил одного из командиров вражеской армии.
- Принцесса. Нам действительно, абсолютно точно, безусловно нужно пройти этой дорогой, чтобы выжить.
- А мы не можем пойти другим путем?
- Мне нужно взять то, что я смогу, даже несмотря на то, что я занят… Даже если что-то пойдет не так, я защищу тебя, так что не переживай. Я не планирую умирать так просто в подобном месте.
- Я- я доверяю тебе.
Принцесса Реми, казалось, наконец перестала переживать; частично на нее повлияло большое Обаяние и Харизма Виида.
Все еще помня о зрителях, которые наблюдают за ним, Виид нежно сказал принцессе:
- Эти воины-варвары выглядят довольно сильными. Тебе не нужно переживать о них прямо сейчас, но позже тебя может прикончить летящий топор, который может вылететь с любой стороны.
- Что?
- Или тебя может испепелить огненное дыхание дракона. О, и те стрелы, которые пускают эльфы, будь осторожна и с ними. Если вдруг пропустишь одну, она может прилететь тебе прямо в голову.
- Ч-чтоооооо?
От этих мягко сказанных слов Принцесса Реми замерла от страха. Тем временем Виид продолжал размахивать мечом и копьем и ломать ряды солдат.
- Я Вайс, лорд замка Рахалнов, командир легиона Громтер и предводитель Отряда Королевских Черных Рыцарей. Ты, кто ты и откуда? Если ты хочешь сразиться со мной, то сделай это хотя бы с честью и назови свое имя сначала.
Увидев, какой урон Виид нанес его армии, Вайс выступил вперед из толпы солдат и поднял копье, готовый к атаке. Вайс, знаменитый генерал Королевства Промб, приводил свои войска к победе в множестве сражений с королевскими рыцарями из других королевств.
Рыцари под его командованием шли недалеко от него, но, казалось, что они не собирались вмешиваться в сражение один на один.
Всегда беспокоясь о рейтингах зрительских просмотров, Виид пустил свою белую лошадь галопом на рыцаря.
- Я - Скульптор Лунного Света.
- Что ты сказал?
- Король Королевства Арпен, исследователь окраин земли, бессмертный воин, прославленный командир армии нежити.
- Я все равно не знаю, кто ты!
- Подожди, я еще не закончил! Я терпеливый рыбак, искатель приключений, открывающий историю Континента. Еще я король, признанный богами, герой, который спас континент, охотник за дьявольской чумой, сеятель катастроф, странник пустыни, заклинатель дождя, жадный и отвратительный… кхм, забудь это. Я тот, кто противостоит Реву Дракона, благородный король королей, художник драконов и искусный мастер по редким металлам.
- Какая чушь!
- У меня еще много титулов, но я быстро сказал первые, которые пришли мне в голову!
Белая лошадь Виида и черная лошадь Вайса пустились галопом, и они уже вот-вот должны были столкнуться копьем к копью.
- В любом случае просто зовите меня Виидом. Навык копья ревущей бури!
Вайс, герой войны из королевства Промб, прижался к лошади. Копье Грома пронеслось мимо него с оглушительным шумом, от которого завибрировал воздух.
- Глупо с твоей стороны совершать такую масштабную атаку, я научу тебя, как нужно сражаться на лошади!
Вайс пришпорил лошадь и направился на Виида, готовый к контратаке. Благодаря впечатляющему умению держаться в седле он подошел близко со спины, но там его уже дал Меч Лоа.
\*Вжжииик!\*
Первым и единственным ударом Виид с помощью одной только силы выбил копье Вайса, а затем нанес второй и третий удар по его телу.
Вы успешно нанесли мощную атаку, которая уменьшает Жизненную Силу противника минимум на 20%.&gt;
Враг будет ошеломлен на короткое время. &gt;
Броня с высокой степенью защиты, в которую был облачен Вайс, практически спасла его от мгновенной смерти. Профессия рыцаря тоже относилась к занятиям, которые по своей природе обеспечивали высокую Жизненную Силу. Но это только означало то, что Вииду нужен был еще один удар, чтобы убить его, и к несчастью для Вайса, Копье Грома в этот момент уже раскручивалось в другой руке Виида.
- Вперед, Копье Бури!
Копье, вращаясь, могло наращивать силу атаки. После пяти поворотов копье Виида пронзило тело Вайса.
Навык владения копьем улучшен.&gt;
Вы получили броню с превосходной степенью защиты.&gt;
Когда умер, Вайс оставил после себя броню, окрашенную в красное, а также пару ничего не стоящих предметов. Виид прыгнул в группу оставшихся рыцарей.
- Электрошок!
Это был один из навыков, заключенных в Копье Грома. Копью полностью зарядилось мощью молнии и начало выстреливать ею во все стороны. Вырвался ослепительно белый свет, и вскоре сама земля начала вздыматься, когда лошади, бегущие галопом, спотыкались и падали.
Даже участвуя в сражении, Виид нашел время оценить броню, которую он получил от Вайса. Помимо ее высокой степени защиты, к ней прилагалось довольно много бонусных боевых характеристик и навыков; эта броня была одной из самых трудоемких работ известных кузнецов во время Военной Эпохи.
"Неплохая, а?"
Конечно, она была недостаточно хороша, чтобы ее носил Виид, но все равно неплохая.
Чтобы ей пользоваться не требовался высокий уровень, что делало эту экипировку привлекательной для многих других. В добавок ко всем этим преимуществам этот предмет также даровал огромное количество очков Славы, а также титул "Герой Войны"!
"У меня есть кое-что, что я могу продать по высокой цене. У этих героев, сражающихся в Войне Палланка, должно быть довольно много особенного оружия и экипировки, как эта".
Виид издал Рев Льва.
- Давайте, сразитесь со мной все сразу! Я всех вас лишу жизни!
Баталли, Бог Сражений, снова отправил Виида на Войну Палланка, чтобы он попробовал добрать недостающие Боевые заслуги, но в нем проснулась его тайна натура суперзлодея, которая угрожает миру во всем мире.
"Всё, что я могу получить от этой войны, это несколько предметов хорошего качества, требующих низкий уровень. Тех предметов из класса Легенды или Героя достаточно, чтобы пустить их на аукцион".
Ему пора было начинать другую охоту!
Еще лучше было то, что он уже не был на Тропе Борьбы, и это означало, что теперь он мог есть, и никакие правила его не ограничивали.
- Разрушение статуи!
Виид вытащил одну из своих скульптур и разбил ее. С помощью навыка Разрушения статуи он превратил все свои очки за характеристику Искусство, которых было более 3600, в Мудрость. Его максимальный запас маны и способность восстанавливаться значительно возросли, а мощь и радиус действия его магических заклинаний увеличились. Что касается дополнительных преимуществ, его навыки Некроманта стали сильнее, и он получил защиту от заклинаний, вызывающих иллюзии. Было очевидно, что увеличение очков Мудрости означало только одно: максимальное усиление его способностей Некроманта!
Виид прочитал магические заклинания, направляя их на павших рыцарей и тела остальных, находящиеся рядом.
- Вставайте, неупокоенные души. Отомстите живым, тем, кто убил вас. Призыв нежити.
Мертвые рыцари, в том числе и Вайс, восстали в виде Рыцарей Смерти. Их плоть растаяла, но они все еще были вооружены тем же оружием и броней, что и при жизни. Несмотря на то, что они воскресли, нежить была еще более сильной, чем при жизни.
- Леонард. Как ты мог…
- Ты, злой Некромант! Как ты смеешь поднимать нежить…
Королевских солдат Королевства Промб захватили мука и ужас от этого зрелища.
- Убить их всех, - приказал Виид нежити.
Рыцари Смерти взмахнули оружием и без промедления бросились на своих бывших товарищей. Они разрезали им кости мечами, а некоторые скелеты обезглавливали врагов.
Так как скелеты обладали такой высокой Жизненной Силой, их нельзя было убить, даже если разрубить их тело пополам, и тела, уменьшенные до костей, все равно ползали по земле.
Появление армии нежити с ее ужасной силой!
Так как сейчас в сражении перемешалось не менее семи королевских армий, недостатка трупов не было.
- Призыв нежити! Восстаньте все!
Виид снова и снова призывал нежить, и его армия скелетов и Рыцарей Смерти увеличивалась в размере. Естественно, солдаты из числа нежити пустились в жестокое сражение с ближайшей армией из Королевства Промб.
- Призываю Рыцаря Смерти Ван Хока! Призываю Лорда Вампиров Торидо!
Он призвал еще и своих обычных приспешников.
Появился Ван Хок, окутанный черным дымом, вместе с Торидо, который был облачен в плащ.
- Ван Хок, прими командование Рыцарями Смерти.
- Какова наша цель?
- Нет никаких ограничений. Убивайте всех, у кого есть оружие в руках.
Виид приказал Ван Хоку стать предводителем рыцарей Смерти. Так же как и его сила, когда он действовал один, его способность командовать армию нежити была просто выдающейся.
Торидо снова завернул все тело в плащ.
- А что мне делать?
- Иди и сей хаос в сердца людей. Ты можешь пить столько крови и создавать столько новых пленников, сколько пожелаешь.
- Понял, хозяин.
Торидо довольно улыбнулся, обнажив острые клыки.
Так как Виид уже добыл немного новых Боевых заслуг и получил немного Славы, он решил пока не беспокоиться о возможно плохой репутации, которая у него может появиться после этого.
"Я могу просто отправиться еще в пару приключений или сделать несколько скульптур, чтобы компенсировать это".
Боевая мощь Рыцарей Смерти очень возросла под влиянием ауры Ван Хока.
Сейчас заклинание Виида о Призыве нежити находилось на среднем 8 уровне, а его остальные поддерживающие заклинания, такие как Поручение Нежити, Создание Яда, Костяной Щит и Призыв Големов еще даже не достигли среднего уровня. Пока призыв Ван Хока действовал на силу армии нежити даже сильнее, чем обычные заклинания.
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Звезда Палланки (часть 3)**

- Прорывайтесь через вражеские ряды! 
В мгновение ока Ван Хок взял Рыцарей Смерти под свой контроль и приказал продвигаться вперед.
– Атакующие Шаги Мертвых!
Рыцари Смерти грубо разрывали оборонительный строй армии Королевства Промб.
Торидо схватил одного из солдат, укусил его в шею и начал крупными глотками высасывать кровь, словно пытался утолить свою жажду. Когда его запасы Жизненной Силы и Маны сильно увеличились, он начал создавать вампирскую магию.
- Кровавая Буря!
Капли крови пронеслись по всему полю боя, убивая солдат одного за другим.
- Ах, ты злая тварь!
Один из рыцарей поднял меч и нанес удар по Торидо, но тот заблокировал его своими длинными когтями и снова вонзил зубы ему в шею.
- Мы должны спасти Ландерка!
- Окаменение!
Остальные рыцари, которые неслись на спасение своего товарища, мгновенно превратились в каменные статуи и не могли пошевелиться. До этого момента Виид призвал Ван Хока и Торида только для того, чтобы они помогли ему проходить квесты. Он держал их на коротком поводке и часто призывал их на сложные миссии и трудную охоту. Хотя их способности росли вместе со способностями Виида, Рыцари Смерти и Вампиры по своей природе были злыми существами.
Рыцари, кровь которых выпил Торидо, становились его верными рабами.
- Идите и сразитесь с ними.
- Да, мой Господин!
Вампиры тоже могли увеличивать количество своих рабов, хоть это было и не так просто, как призывать нежить.
- Здесь так много живых. Никогда не думал, что попаду в такое чудесное место!
Торидо захватил власть над отрядами лучников, используя очаровывающее заклинание, и заставил их стрелять в других солдат Королевской Армии.
- Засада!
- Наши войска пускают стрелы в нас же!
Вскоре Королевская Армия Кролевства Промб развалилась и превратилась в беспорядочное месиво.
Так как Война Палланк было событием, которое уже произошло в прошлом, эти солдаты временно существовали благодаря квесту.
Ради этого события Виид снял все ограничения, которые он наложил на Ван Хока и Торидо, разрешив им убивать столько, сколько они хотят.
- Р-рыцарь?
Виид почувствовал, как за его спиной дрожала Принцесса Реми. Откуда ей было знать... рыцарь, которому, как она думала, она могла доверить свою защиту на поле боя, на самом деле оказался предводителем жестокой толпы нежити!
- Как так получилось, что ты смог использовать заклинание "Призыв Нежити"?
- Это просто один из дешевых трюков, которым я научился за свою жизнь.
- Но… как же твоя честь рыцаря?
- На самом деле я всегда был скульптором.
- …
\* \* \*
Примерно два дня назад.
История о забытом.
- Хмм, не плохо.
Питон был в затруднительном положении. Его оставили одного на Тропе Борьбы после того, как Виид один вошел во Врата Испытания.
- Ну, теперь, когда все обернулось таким образом, думаю, я должен войти.
Питон немного сомневался, но подошел и открыл Врата Испытания.
Одинокий участник!
Центр подготовки продвинутого уровня призвал на Тропу Борьбу огромное количество новых врагов.
- Кугхххх…
Убив всех врагов, он опустил свой великий меч. Чтобы управлять великим мечом требовалось много выносливости, но сила его атаки была огромной, и он очень пригождался и для обороны.
По правде говоря, ему нравилось напрягать всю свою мощь, сражаясь с сильным врагом. Расправляться с большим количеством врагов на протяжении долгого времени вообще было не в его вкусе, но будучи воином, он знал, что не должен быть разборчивым относительно противников, с которыми он сражался.
- На этом я не остановлюсь.
Он прошел дальше, тщательно расправляясь с монстрами по пути. Он устроил себе небольшой перерыв и отправил личное сообщение Вииду:
- Это довольно… забавное место.
Он никак не показал, насколько он сейчас истощен, как и подобает человеку, который никогда не отступает от боя.
– Виид: Мне не так весело.
На мгновение Питона переполнило счастье от той мысли, что на этот раз он справлялся лучше Виида. Даже если у него не получится пройти центр подготовки продвинутого уровня, он все равно одержал победу в соревновании с Виидом как настоящий мужчина.
- Ха-ха. Но разве не весело сражаться с потоком врагов, достойных твоей силы? И бросать вызов более сильным монстрам довольно интересно.
- Виид: Правда? Ты думаешь, это так сложно?
- А?
- Виид: В смысле что это за "Врата Испытания", где даже нет каких-нибудь ловушек или механизмов, чтобы нанести тебе удар в спину? И всех монстров, которые там появляются, можно легко победить, просто нанося по ним удары; они не могут даже использовать какие-нибудь раздражающие уловки, как, например, проклятия или сдерживающие навыки.
Это было еще до того, как Виид получил благословение Бога Сражений Баталли. Тем не менее он уже поражал монстров, используя только свое чувство боя и опыт! К тому же, при его невероятно высоких характеристиках относительно его текущего уровня он прорывался по Тропе Борьбы, сражаясь по пути со всеми монстрами.
- Виид: Тем не менее я думаю, это охотничье угодье стоит того, чтобы тратить на него силы, с точки зрения вознаграждения, хоть и не очень большие.
- Он называет центр подготовки продвинутого уровня охотничьим угодьем…
Питон заскрипел мозгами.
"Может быть, он просто выделывается? Но это не может быть полностью блефом, учитывая возможности Виида в бою. Но, скорее всего, он все равно устал".
Так как они проходили испытание отдельно друг от друга, они не могли встретиться, пока не пройдут Врата Испытания полностью. Но так как они ступили на тропу практически одновременно, они могли сравнить, кто сможет дольше продержаться и уничтожить больше врагов.
"Я горжусь тем, что я настоящий воин. Я никогда не потерплю поражение".
Питон продолжил сражаться.
Так как великий меч быстро сжигал выносливость, слабые воины не могли долго продержаться.
У него не было другого выхода, кроме как периодически отдыхать и совершать марш-бросок, действуя более методично, чем обычно.
Так прошло 10 часов, и Питон гордился собой.
"Думаю, я неплохо справился. Отлично. Я хорошо сражался".
Ему казалось, что он должен уделить себе минутку и похвалить себя. В любом случае ему нужно было немного передохнуть, так как сейчас у него оставалось мало выносливости. Он знал, что будет все сложнее восстанавливаться с течением времени, так как он ничего не ел, но все равно хотел дать своему уставшему телу немного отдохнуть.
- Ха-ха. Должен сказать, это трудновато.
Он надеялся, что Виид начнет говорить более честно и по крайней мере извиниться за то, что пошел во Врата Испытания в одиночку.
"Я не должен прощать его так просто. Может быть я могу попросить у него несколько полезных предметов? Наверное, пару скульптур… Он бы с радостью отдал бы мне их в качестве сувенира, верно?"
- Виид: Ты шутишь, да? Эта тропа слишком легкая.
- Ты сказал "легкая"?
- Виид: Я ожидал от нее большего… Но это место просто никуда не годится. Меня это разочаровывает.
- Разочаровывает…
- Виид: Ты получишь благословение, когда еще немного посражаешься. Очень просто.
- …?
Виид, который был впереди Питона, начал давать, как он, должно быть, подумал, совет другу-участнику.
- Как только ты получишь благословение во время сражения, с этого момента все получится.
Просто, но никто другой не знал, как правильно использовать этот трюк. Баталли, Бог Сражений, даровал свое благословение только тем, кто бросил вызов тропе в одиночку и провел тяжелый бой, выцарапав победу. Благословение бога помогало притупить голод, усилить мощь атаки или восстановить Жизненную Силу.
Это было все равно что панацея, которая позволяла поддерживать состояние организма выше среднего на протяжении всего прохождения Тропы Борьбы и вести качественный бой с сильными врагами. Как и подсказывало само название: тропа, на которой нужно бороться, а не место, где нужно голодать, пока не упадешь и умрешь.
"Но как так получается, что я почти ничего не получил?"
Проблема заключалась в том, что, чтобы получить действительно хорошее благословение, нужно было подгонять себя к своему пределу. Это означало, что до этого момента у Питона, когда он сражался, все еще оставался некоторый запас сил.
 "Понятно… Я должен больше сражаться".
Питон поднялся и пошел навстречу следующим врагам.
О выносливости нужно было думать не в первую очередь; он начинал психологически уставать от вида бесконечных толп монстров, так как сражался уже больше 10 часов.
"Это место так сложно пройти… Даже если я знаю, как прорваться, все равно ужасно".
- Виид: Тебе даже не надо отдыхать. Если у тебя хватает сил, чтобы держать меч, то просто сражайся. Как-то это работает, пока ты не останавливаешься.
"Это жестокое испытание. Если я его пройду, я ближе к нему не подойду, даже если просто буду проезжать мимо".
Он также умел пользоваться навыком фехтования мечом Хераим.
Было нелегко непрерывно атаковать с помощью великого меча, но эту технику можно было еще и применить разными способами. Например, выбить у врага оружие, а затем нанести удар.
- Виид: Теперь, когда я приноровился, становится все легче и легче.
После тяжелой борьбы Питону тоже даровали благословение, которое притупило его голод. Виид сказал ему, что это благословение очень легко получить, но он заработал его, приложив много усилий. Он был так счастлив… Пока не получил еще одно личное сообщение.
- Виид: Я снова получил благословение. Теперь я почти что чувствую себя сытым.
- …
Он уже хотел передохнуть после 16 часов непрерывного боя; он был всего лишь человеком, и его уже так тошнило от вида того, как все больше монстров несутся на него. Они не были какими-то простыми врагами, которых можно было с легкостью одолеть: ему приходилось напрягать все силы и навыки каждой схватке.
- Виид: Теперь мне стало теплее. Думаю, тебе весело?
От каждого монстра, которого видел Питон, он чувствовал себя изнуренным и измученным, но личные сообщения Виида становились для него невыносимыми.
"Этот парень… он не человек".
Он всегда воспринимал Виида как соперника, но во время этого приключения он уже точно понял, что он был совершенно другим.
"По крайней мере я узнал, что это за место, Тропа Борьбы. Я все равно могу пройти ее, двигаясь медленно и не пытаясь соревноваться с Виидом".
Питон решил делать небольшие перерывы и продолжать проходить тропу более терпеливо.
Наверное, он не получал бы благословение Бога Сражений как можно чаще, но он решил смириться с этой небольшой потерей. Он знал, что уже получал невероятно большое количество благословений, столько, что остальные игроки, которые не были Виидом, не могли даже сравниться с ним.
"Для меня это довольно хорошо. Я всего лишь человек, в конце концов".
\* \* \*
Меч так же, как и другие инструкторы и ученики, прибыл на Равнину Гарнав несколько дней назад.
- Мастер! Вот, попробуйте эту еду.
- Ммм. Вкусно.
Меч и инструкторы решили перекусить куриными шашлыками между завтраком и ланчем. Так как там была самая разнообразная кухня со всего континента, они набивали животы, съедая по восемь блюд в день.
На огромной кристаллическом шаре можно было увидеть видео со сражениями Виида в центре подготовки продвинутого уровня, которые сейчас транслировались по телеканалам.
– Ура!
– Виид снова победил!
– Травяная Каша,Травяная Каша, Травяная Каша!
Равнину Гарнав охватила истерика ликующей толпы.
- Наш Малыш хорошо справляется, да?
- Время, за которое он проносится через защиту врагов, действительно очень мало.
- У него также хорошо получается создавать возможность для атаки. Он специально показывает уязвимое место, которое легко мог бы защитить. Было бы тяжело не заглотить эту наживку.
Даже когда Меч и тренеры ели, они обсуждали, как Виид ведет бой, словно гарнир. Остальные обычные игроки просто бросали взгляд на сражение и думали, что это грандиозная битва, но они лучше понимали скрытый смысл этих взмахов мечами.
Сложно было правильно использовать навык фехтования мечом Хераим, когда не можешь мыслить на три-четыре шага вперед. Нужно было очень хорошо знать особенности и обычный стиль атаки монстров, когда ведешь бой в выгодное для тебя русло.
Меч испытывал гордость, когда смотрел на движения Виида.
- Он правильно использует то, чему я его научил.
- Спрыгнуть с ноги соперника и нанести удар в голову и 4 атаки в воздухе. Похоже, он учел изменение направления движения врага и его оставшуюся Жизненную Силу.
- Ну, он действует, как надо. Думаю, он использовал более размашистые движения в угоду зрителям.
- Я бы хотел, чтобы он был более агрессивным... но и так превосходно.
Меч и тренеры очень редко хвалили ученика.
Боевой стиль Виида был идеальным, но странным; он специально подстраивал обманки, но никогда не ошибался. Если его общая боевая способность была выше 100, он не только мог выжать из нее все в любой ситуации, но и мог использовать свою силу так, что казалось, что ее количество равнялось 200 или 300, а у противника она составляла всего лишь 80 или 90.
Меч2 положил сразу три куриных шашлыка себе в рот.
- Наша техника владения мечом - это такая техника, которая используется при сражении с другими людьми. \*Ням-ням\*. Способности нашего Братика были подогнаны для Королевской Дороги, было бы сложно соревноваться с ним с точки зрения использования навыков, - согласился Меч3.
- Да, так как он учитывает даже такие факторы, как боевой дух врага и остальные разнообразные характеристики, когда сражается...
Виид стал таким сильным, что теперь видео, на котором он вел бой, производило на них такое сильное впечатление. Он был грубым, быстрым и броским, но за этим боевым стилем скрывались глубокие познания теоретических аспектов боевых искусств, что и было причиной его продолжительных серий Суперходов, которые просто изумят любого обычного игрока, скрыв за собой крепкие основные навыки.
Меч поставил кружку с пивом.
- Наш Малыш пошел в такое веселое место сам...
- Я завидую, - согласился Меч 2.
Но у них была своя собственная миссия.
60 000 Пустынных Воинов!
Тренерам нужно было принять на себя командование элитными войсками с Южного пустынного региона.
Некоторых учеников тоже назначили командовать отрядами Культа Травяной Каши, и для выполнения этой задачи им даже пришлось прочесть несколько книг, которые они так редко читали.
– Выносливый рыцарь: стандартная процедура командования.
– Введение в правила ведения войны в Королевской Дороге.
– Начало совместной охоты.
– Лидерские навыки, чтобы клиент был доволен.
Большинство книг, которые они принесли, они нерешительно взяли в книжных магазинах в отделе бестселлеров.
\* \* \*
Рыцари Смерти были основной силой, а скелеты помогали им.
Виид призвал огромное количество зомби с поля, полного трупов.
- Ккккквиииииик!
- Па-па-пам!
С точки зрения базовых боевых навыков эти зомби, размахивающие руками усопших, были довольно слабыми. Однако их было удобно использовать для увеличения количества нежити за короткое время.
- З-зомби!
- Слава Королевству Промб! Отразите нападение этих зомби!
Орда зомби быстро схватила Королевскую Армию Королевства Промб.
Ассорти из 17 разных типов зомби, в том числе и зараженных, испорченных и полусгнивших!
Пока легион скелетов, который составлял центральную колонну армии нежити, сражался с основными силами других королевств, с окрестных земель толпами вставало еще больше зомби.
Восставшие тела были еще и прекрасным инструментом для того, чтобы посеять хаос и неразбериху.
- Не бойтесь зомби. Просто убейте их!
Во время Военной эпохи Королевство Промб славилось своей тяжелой пехотой. Рыцари и солдаты объединяли силы, останавливая продвижение зомби.
Заметив это, Ван Хок поднял меч и отдал приказ Рыцарям Смерти.
- Стройся!
По этому приказу Рыцари Смерти верхом на лошадях-призраках выстроились в шеренгу.
- Несите смерть на эти земли!
Жизненная Сила будет тратиться со скоростью 796 очков каждые 10 секунд. Боеспособности Рыцарей смерти будет временно улучшена, и на них не будут действовать никакие задерживающие навыки.&gt;
Рыцари Смерти помчались на лошадях-привидениях вперед.
Их задача состояла в том, чтобы сражаться с врагами до того момента, пока они не упадут замертво.
- Гнилое Облако, Сметающий Страх, Союз Длинных Темных Теней.
Виид радостно обстреливал поле боя масштабными проклятьями, на чем и специализировались Некроманты.
- Взрыв Трупа!
Также обычной практикой было время от времени накладывать заклинание "Взрыв Трупа" в тех местах, где было много трупов, чтобы воспользоваться разрушительной силой навыка!
Королевские солдаты Королевства Промб могли выстоять против нежити, но их оборона постепенно начала разрушаться от свирепых атак Рыцарей Смерти, которыми командовал Ван Хок...
- Этого должно хватить. Мы отправимся на север.
Он призвал еще Рыцарей Смерти и Воинов-Скелетов, чтобы начать сражение с армией Королевства Келтон.
- Достопочтенные солдаты из Королевства Келтон, толпа нежити идет к вам.
- Давайте сражаться. До конца. Им никогда не сломить наш рыцарский дух и наши мечи, - закричали королевские солдаты Королевства Келтон. Их мечи блестели на солнце, и боевой дух и выносливость солдат восстановились.
Люди сражались, чтобы остановить нежить, завязался ожесточенный бой.
Война Палланка, в которой друг с другом сражалось 7 королевств!
Виид отправлял свои войска нежити то туда, то сюда, топя каждый клочок земли в беспорядочных сражениях. Его целью, конечно, было получить как можно больше трофеев.
- Ты! Некромант! Тварь, питающаяся трупами, зараженными личинками! Это место станет тем местом, где ты умрешь и сгоришь в адском пламени!
Герои Королевской Армии Королевства Промб все кинулись на него, когда Виид еще не поманил их.
- За справедливость!
- Вместе мы убьем его!
- Некромант!
- Вперед, мечи Королевства Промб!
Поразительные кличи предводителей рыцарей Королевства Келтон и героев Королевства Промб! Они пришли остановить Некроманта, а не умереть, сражаясь в Войне Палланка.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Звезда Палланка (часть 4)**

- Я приму твой вызов.
Пять героев Королевства Промб и семь королевских рыцарей из Королевства Келтон... Виид поднял свой Меч Лоа, чтобы сразиться с ними. Воины, которые пришли, чтобы победить злого Некроманта, падали на землю один за другим от великолепной техники владения мечом вышеупомянутого Некроманта. Каждый раз, обмениваясь ударами своих оружий, нанося их верхом на лошади, их сила не шла ни в какое сравнение с силой их противника и его техниками, которые были намного лучше. Герои использовали навыки, чтобы сражаться с ним, но Некромант проникал в их слабые места и сражал их одним ударом.
- Куаргх... У тебя такие внушительные навыки владения мечом, но ты призываешь нежить?
- Ну, злодей всегда старается больше.
Расправляясь с солдатами, Виид чувствовал, что он явно стал сильнее, чем раньше.
"Похоже, моя боевая мощь выросла больше чем на 15%, пока я проходил Тропу Борьбы, но мне нужно еще сражаться, чтобы узнать наверняка. Мои способности значительно улучшились, в том числе и характеристики, навыки и увеличенная самовосстанавливающаяся сила Истребителя Сражений".
Собиралось все больше героев из Королевства Промб и рыцарей из Королевства Келтон.
- Мы можем быть врагами, но сейчас время объединить наши силы.
- Чтобы уничтожить Некроманта, нам нужно действовать вместе.
Вииду пришлось вытащить еще и свое Копье Грома, чтобы сражаться с большим количеством соперников верхом на лошади.
- Попробуй мощь истиной Техники владения копьем Хеланберг королевства Промба!
- Мечи Келтона не сломить. Вот тебе! Навык владения Мечом Баррет!
Виид пустил свою лошадь галопом. Он мчался вперед, слева сражаясь с воинами королевства Промб и с рыцарями Келтона справа.
- Кияааа!
Принцесса Реми была очень занята паникой, крича, что есть мочи, и ничего не могла поделать. Копья и мечи проносились мимо ее тела, даже когда Виид защищал ее.
Воины из Королевства Промб нападали на них обоих без разбора, но рыцари из Королевства Келтон, народа, известного своим рыцарством, специально старались не направлять свои атаки туда, где была Принцесса Реми.
"Я все равно буду блокировать всё просто для безопасности".
Виид без остановки размахивал мечом и копьем, отклоняя все атаки.
\*Ду-ду-ду-ду!\*
Быстрый обмен атакующими и оборонительными атаками верхом на лошади! В отличие от воинов его профессия не давала ему каких-либо навыков, которые позволяли бы ему защищать другого человека, поэтому он сам блокировал все атаки вручную. Так как Виид превосходил своих врагов с точки зрения основной силы, каждый раз, когда он выбивал у них из рук оружие, ударной волной откидывало и несущихся на него рыцарей и их лошадей.
Было сложно сражаться сразу с несколькими врагами верхом на лошади, но так было веселее. Виид следовал зову своего сердца, которое пылало боевым духом с тех пор, как он прошел Тропу Борьбы, и полностью наслаждался опасным сражением.
 Ваша Слава в Бою увеличивается на 1 382 очка.
Ваше мастерство владения мечом значительно повышается.&gt;
Увидев сообщение, которое говорило уже не о его боевых достижениях, Виид проверил статус копья.
- Оценка!
Величайший шедевр одного из искуснейших кузнецов-гномов, Рондханда!
В конце жизни гном Рондханд пытался наделить свое оружие разрушительной силой самой природы, чего не было ни у одного магического предмета.
Это копье, закаленное несколько десятков раз, оказалось в Королевстве Сабейн на горе, в которую постоянно ударяли бесконечные разряды молний. Выдержав сотни лет под ударами миллионов молний, копье наконец переродилось в новое оружие, в котором заключена сила грома.
# Требования:
• Его могут использовать только рыцари.
• 570 уровень и выше.
• Продвинутый 6 уровень навыка владения копьем.
# Возможности:
• Может вызывать разряды молний – используя ману игрока, копье вызовет удары молнии, которые уничтожают определенный участок.
• Дает 97%-ную устойчивость ко всем световым заклинаниям
• Усиливает действие всех световых заклинаний и атакующих навыков на 228%.
• Улучшает Скорость Атаки на 21%.
• Если оружие врага касается копья, он гарантированно получает удар током.
• В случае нанесения более слабому, чем игрок, врагу критического удара, вероятность оглушения врага равна 33%.
• Если нанести подряд семь ударов, копье или выпустит ряд молний, или образует световой щит.
• Копье позволяет игроку использовать следующие световые навыки: Электрошок, Волна Молний, Шторм Молний, Световое землетрясение, Централизованная атака молниями и Буйство Грома.
# В данный момент мощь Копья Грома запечатана:
• Сейчас копье задействует только 76% от его максимальной силы атаки. Печать на копье спадет, когда его будет использовать человек с достаточным уровнем боеспособности.&gt;
Так как у Виида улучшались навыки владения копьем, печать, сдерживающая истинную силу Копья Грома, тоже начинала медленно открываться. В конце концов герои, ринувшиеся в бой, чтобы убить Виида, были полностью уничтожены, к сожалению.
Падение Справедливости!
- Вставайте, неупокоенные, неспящие духи. Отомстите живым, тем, кто убил вас! Призыв нежити.
Каждый раз, когда Виид восстанавливал нужное количество манны, он призывал дополнительные полчища нежити туда, где сражался Ван Хок.
Убить Некроманта!
- Мы не можем дальше так сражаться. Этот Некромант – заклятый враг Королевства Кросс!
Королевские армии из различных королевств, которые до этого сражались друг с другом, начали атаковать нежить.
Вдобавок ко всему сейчас на Виида надвигалась армия численностью почти 10 000 солдат.
- Вижу, они наконец-то дошли до ситуации «пан или пропал». Взрыв Трупа!
Серия гигантских взрывов после призыва врагов к себе!
Виид не упускал шанс, когда подворачивался подходящий момент, и так добивался больших боевых успехов!
Он использовал обширное пространство поля боя, отступал и находил хорошие места для засады.
- Ван Хок. Бери отряд воинов-скелетов и идите на север. Надо отбросить врага назад.
- Я их всех убью.
- Нет, просто отбросьте их.
Он заставлял войска, а также паладинов и священников сражаться с армиями из других вражеских королевств, а не с его легионом нежити. Нежить необязательно проиграла бы, даже если бы сражалась, но он старался поддерживать враждебность между этими народами.
- Ван Хок. На этот раз ударьте по Королевству Мапон и спасите войска Королевства Кросс.
- Понял.
Он даже время от времени при необходимости пытался поддерживать баланс между разными силами в сражении. Так как он управлял боем, он зарабатывал больше боевых заслуг.
Его очки опыта копились со страшной скоростью!
Бой, бой, бой, бой!
Нежить становилась все сильнее, проворнее и многочисленнее.
Ваш навык Призыва Нежити улучшился.&gt;
Войска семи королевств ослабевали с каждой минутой. Драконы в небе плевались огнем, а армии варваров и эльфов атаковали их с окраин.
- Отомстим за нашего лорда, графа Грегтайда!
- Гордость Келтона нельзя так просто сломить!
Даже несмотря на всю эту ерунду, у войск семи королевств не получалось объединить силы.
Через какое-то время первым пало Королевство Промб, за ним последовали Королевство Мапон и Королевство Кросс, которых атаковали объединенные силы. Келтон, королевство рыцарей, держалось до самого конца, но победителем оказалось Королевство Байнер!
Даже несмотря на весь этот беспорядок, войска семи королевств все равно не объединили свои усилия.
- Мы победили!
- Королевство Байнер выиграло сражение!
Рыцари подняли вверх окровавленные мечи и закричали.
Однако меньше чем через пять минут радостные возгласы Королевства Байнер полностью исчезли, так как сейчас на них яростно неслись дикие варвары в короткой кожаной броне. Кроме этого, они видели, как по воздуху летят камни, которые в них бросают одноглазые Циклопы.
\*\*\*\*
- Появился странствующий воин Граторг!
Студия KMC Media.
Граторг, известный тем, что достиг уже 750 уровня, показался на Тропе Борьбы. В этот момент зрительские рейтинги уже перемахнули отметку в 32.8%.
О Чжу Ван вздрогнул и сказал Пакласу:
- Паклас, думаю, Граторга не было, когда Гильдия Гермес проходила тропу?
- Да… верно…
Паклас рассеянно смотрел на экран. Виид безжалостно сражал монстров, проходя по Тропе Борьбы.
"Что же за человек может так сражаться?"
Вперед, а потом снова вперед.
Он бился уже не один час, а больше 30 часов без перерыва. И это были не бои один на один; в каждом сражении он расправлялся с жесткими и грозными врагами, и люди чувствовали пыл и боевой дух Виида даже через экран телевизора.
- Давай. Я сражусь с любым. Думаешь, ты можешь со мной справиться?
Отношение Виида будто бы говорило эти строчки, но он не произносил их вслух.
Кто посмел бы остановить этого человека, когда он бежит по Тропе Борьбы со своим Мечом Лоа в руке? Даже врагу с более высоким уровнем было бы сложно столкнуться с такой силой.
- Согласно имеющейся у нас информации, Граторг чрезвычайно мощный противник. Кажется, не было еще игрока, который в одиночку смог бы сразить его. Думаете, Виид сможет справиться с этой задачей?
- …
- Паклас. Виид снова выживет в этой схватке с Граторгом?
- Думаю… наверное, да.
Паклас не хотел этого признавать, но других вариантов не было. Он уже знал, что Виид прошел центр подготовки продвинутого уровня. Он, наверное, смог вообще уйти от боя или сбежал от Граторга, но он должен был выжить в конце.
"Пожалуйста, пусть будет так, что он проиграл. Даже лучше будет, если он опозорится во время сражения…"
Он знал, что люди глумились и смеялись над ним не только в ленте комментариев на главной странице KMC Media, но и во всех группах и форумах, связанных с Королевской Дорогой. Ему казалось, что он смог бы восстановить сломленную гордость и достоинство, если Виид проиграет Граторгу, находясь на волоске от смерти, и едва сможет сбежать.
- Виид нападает на Граторга. Он использует навык фехтования Мечом Хераим и наносит удары, а затем сразу же отступает… Даже в такой ситуации у него получается наносить серию атак. Ох. Он пострадал от контратаки… но нет, это был навык Клонирования Меча! Тайный навык владения мечом был использован за такое рекордно короткое время!
В следующих сценах даже Граторг пал.
Паклас, Некрат и Биндел думали, что не смогли бы повторить эти движения, даже если бы смотрели видео.
"Он настоящий воин. Наверное, он не выбирал себе профессию Воина, но это у него в крови, плоти и сердце!"
Они видели, что он заряжен боевым духом, а не страхом. Вот именно сейчас они поняли, что настоящей причиной, почему они смогли пройти центр подготовки продвинутого уровня, было то, что их было много, а не потому что они хорошо сражались. Как и подсказывало название «Тропа Борьбы», центр подготовки продвинутого уровня изначально должен был быть очень суровым испытанием.
- Он добрался до конца Торпы Борьбы, убив всех врагов!
Паклас и Некрат хотели только одного: чтобы программа поскорее закончилась, и они бы пошли домой.
- А что это за голубой портал?
- Не знаю. Может быть, это портал, ведущий к выходу…
- Некрат, ты же тоже проходил Тропу Борьбы?
- Да, но я не видел там никакого портала, дойдя до конца.
Паклас надеялся, что там нет ничего особенного. Он думал, что умер бы от зависти, если бы узнал, что Виид получил огромное количество наград, пройдя Тропу Борьбы.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Звезда Палланки (часть 5)**

Все люди, которые сражались в Войне Палланка, в конце концов пали. 
Затем их трупы поднимались уже в виде нежити Виидом.
Армия нежити, которая состояла из зомби, скелетов, вампиров, Дуллаханов и Рыцарей Смерти!
- Сначала Некромант!
- Источник всего зла. Избавимся от этого отвратительного существа, которое идет против природы!
Чтобы сразиться с Виидом, в первый ряд, на передовую, выступили вожди племен и воины нечеловеческих рас.
Эльфы были прирожденными стрелками, шаманами и магами, и они неплохо справлялись с мечом... Раса, чьи способности оптимально подходили для сражения, несмотря на то, что они любили мир!
Что касается варваров, там было много разных племен, все они обладали поразительной силой и физической крепостью. Но самым выдающимся персонажем среди них был Варвар, который носил костяное ожерелье.
Давным-давно Виид связался с KMC Media и запросил все имеющиеся материалы на исторических персонажей Версальского Континента.
Среди 10 томов документов, объем которых в общем составлял 500 страниц, он нашел запись об одном особенном человеке.
Он был коронован главнокомандующим легиона из 32 разных варварских племен. Одаренный огромной силой он мог разломить огромный валун и даже разрушить гору!
Он любил странствовать по самым отдаленным регионам Континента и был известен тем, что никогда не проигрывал в бою.
В мирное время бесчисленные солдаты и варвары толпами стекались к нему, чтобы постичь искусство владения топором.&gt;
Вот это практически всё, что было в его биографии, но в записях о различных исторических событиях, в которых он участвовал, было много чего, на что стоило обратить внимание. Записи гласили, что у него на его счету несколько великих подвигов, например, победа над монстром 600 уровня, а еще он разрубил железную дверь крепости топором.
"Варвар, который, скорее всего, мастерски владеет топором. Его способности Воина такие же выдающиеся".
Один удар воина с топором наносил самый сильный урон, а если добавить к этому силу и крепость расы варваров, то получался чрезвычайно опасный противник. Остальные варвары, которыми он командовал, тоже славились прекрасными навыками.
- Сначала перестройтесь в позицию защиты.
- Понял.
Ван Хок отдал приказ нежити построиться для обороны, но это означало чуть больше, чем просто встать близко друг к другу и ждать атаки, их оружие и броня были не так хороши, как у людей.
Эльфы неслись на воинов-скелетов словно ветер. Варвары, которые шли за их главнокомандующим Наринтургером, взмахами топора разбивали кости скелетов.
- Уррааххх!
Дуллаханы и Рыцари Смерти ринулись на них с мощным кличем, но их хватало ненадолго. У эльфов были странные артефакты, которые испускали яркий луч зеленого света и дотла сжигали скелетов и Дуллаханов.
Бессмертный легион Виида безнадежно рассыпался под действием объединенных сил нечеловеческих армий.
- Рыцарь, ты собираешься и с ними сражаться?
Виид покачал головой.
- Нет, бежим сейчас.
- Что…?
- С ними трудновато справиться, и не похоже, что от сражения с ними я получу что-то стоящее.
- Но… как же твоя гордость рыцаря?
- Я скульптор.
- А разве у скульптора нет гордости?
- Ну, я обменял ее на кусок хлеба. И должен сказать, что это хорошая цена за мою гордость.
- …
Виид вырвался из хватки нечеловеческой армии, бросив на нее своих подопечных из числа нежити.
Эльфы и варвары, которые ненавидели нежить, с яростью их атаковали, но вскоре и их раздавили такие монстры, как Циклопы. Бесконечный поток монстров атаковал всех эльфов, варваров и Королевство Байнер.
Наринтургер и остальные варвары не могли сражаться еще отважнее. Сказать, что каждый из них мог сравниться по силе с сотней врагов, это ничего не сказать про то, насколько грандиозный бой они вели, да и стрелы, пущенные эльфами, тоже пронзили многих монстров.
Однако история диктовала свои правила: победителем в Войне Палланка должны были стать монстры.
Виид с Принцессой Реми верхом на лошади-призраке мчался к далекой горе.
- Здесь мы в безопасности, пока.
Большая часть нежити, которую Виид оставил на поле боя, исчезла в сражении.
Но в данный момент он собирался пройти квест, связанный с Принцессой Реми во время Войны Палланка.
Он очень сожалел, что не мог сыграть более значительную роль в битве, но на этот раз его приоритетом была Принцесса Реми.
- Спасибо тебе, я смогла вырваться в более безопасное место, Рыцарь.
- Не за что.
- В знак благодарности моему… эм… достопочтенному… Рыцарю я награжу тебя одним из предметов, которые у меня есть.
Принцесса Реми вытащила маленькое зеркальце.
Это зеркало украшено изумрудами и сапфирами.
Это сокровище, которое передавалось из поколения в поколение в королевской семье Королевства Изран, и оно очень ценно.
# Возможности:
• Если зеркало получено как подарок, оно усиливает эффект от характеристик Славы и Чести.
• Достоинство +50.
• Улучшает действие навыка торговли на 4%.&gt;
 Хоть это был и не магический предмет, все равно довольно много людей хотели бы им обладать. Виид взял у принцессы украшенное драгоценными камнями зеркало и уже хотел положить его в сумку, как вдруг почувствовал себя как-то немного странно.
"Материал немного… грубый".
Предмет совершено точно назывался "Украшенное драгоценностями Зеркало", но та часть, которая была изготовлена из металла, на ощупь была невероятно твердой.
Виид достал кузнечный молот и положил Украшенное драгоценностями Зеркало на пол.
- Что-то не так?
- Я немного сомневаюсь…
- В зеркале?
- Да, Принцесса. Немного стыдно… но я могу сделать такое же, если ошибусь!
Он ударил молотом по зеркалу.
Дзынь!
Украшенное драгоценностями Зеркало сразу же разбилось на кусочки.
При изготовлении оружия или брони этот материал давал дополнительные характеристики изготовляемой экипировке, и он был замечательным подспорьем в создании редких предметов.
Пятый этаж Башни Героев.
Виид смог добыть последний спрятанный джекпот, который только мог получить во время своего приключения в сражении Палланка.
\* \* \*
KMC Media.
У менеджера Кана и его подчиненных выступили темные круги под глазами.
- Надеюсь, после этого я не упаду в обморок.
- Об этом я и говорю.
- Фу, интересно, будет ли у нас время в туалет сходить, когда начнется сама трансляция…
KMC Media и остальные телерадиокомпании готовили специальные видео для эфира.
– История жизни Бадырея
– История жизни Виида
– История развития Гильдии Гермес
– История Королевства Арпен
– Подготовка к войне на Равнине Гарнав
– Текущее положение дел в Замке Арен
– Знакомство со знаменитыми игроками, участвующими в войне
– Знакомство с разными группами Культа Травяной Каши
– Устройство военных сил Империи Хэйвен
– Эпизоды последних сражений
– Прогнозы военных экспертов
Эти видео готовились для того, чтобы пустить их в эфир за по крайней мере 10 часов до начала сражения на Равнине Гарнав, но теперь в них не было смысла, так как видео, на котором Виид проходил Тропу Борьбы, сменилось видео о Войне Палланка. Было не просто принять решение остановить прямое вещание в самом разгаре, когда вышеупомянутая телерадиокомпания показывала приключение никого иного, как Виида. Если говорить на языке бейсбола, это решение было все равно что неожиданно прервать трансляцию матча в прямом эфире для выпуска новостей на девятом иннинге, когда уже было два аута - худшая ситуация, которую только можно представить.
Ответы зрителей на видео тоже были довольно взрывными.
– Это Некромант. НАСТОЯЩИЙ Некромант.
– \*дрожа от страха\*. Неужели он настолько силен? Воин и Некромант. Скульптор – это просто небольшое дополнение.
– Его отправили на Войну Палланка, просто чтобы спасти Принцессу Реми, а он вместо этого зачистил всё поле боя.
– Все Некроманты такие сильные?
– Нет, только Виид.
– Не так много времени прошло с тех пор, как он сменил профессию после того, как стал скульптором. Как такое вообще возможно?
– Это словно крупная корпорация зашла на новый рынок… Хоть я и не уверен, можно ли скульптора как профессию сравнивать с крупной корпорацией.
Даже телерадиокомпании были поражены впечатляющими боевыми способностями Виида.
На канале KMC Media появился известный игрок по имени Дженна. Говорят, она была самой сильной среди ныне активных игроков-Некромантов.
- Не так много времени прошло с тех пор, как Виид сменил профессию и стал Некромантом. Обычно в этой профессии можно быстро расти?
- Сама не совсем понимаю. Но у меня есть догадка.
- И какая же?
- Для такой профессии, как Некромант, сила очень зависит от понимания игрока навыков этой профессии. Очень важно четко понимать характеристики профессии и правильно их использовать.
На онлайн-форумах разгорелось много споров о том, насколько сложно быть Некромантом. После того, как выбрать Некроманта в качестве профессии стало возможно в игре благодаря Вииду, много игроков бросили вызов и стали Некромантами. Некоторые из них рекомендовали эту профессию как один из лучших вариантов, но остальные называли ее худшей профессией, которую только можно придумать. Призывать нежить было бессмысленно, пока ты не наловчишься их призывать, попробовав это сделать сотни раз, потому что уровень навыка был низким. Для Некроманта было привычным делом бродить с парой слабых воинов-скелетов, и он часто становился первой мишенью для нападения монстров и погибал. Призыв нежити и проклятья – это всё, что было доступно на ранней стадии освоения этой профессии, поэтому едва ли можно было дать отпор в рукопашном бою.
Также Некроманты не могли охотиться в компании, и им приходилось все делать самим.
Дженнна уверенно продолжила рассказ.
- Виид открыл стезю Некроманта как одно из возможностей класса. Именно он победил Бессмертный Легион, и думаю, его понимание этой профессии, основанное на опыте управления армией нежити на большом поле боя, превосходит мое.
- И в этом понимании кроется источник его силы?
- Это только одна из причин. Кроме того, его лидерские качества и большой выбор тактик, которые он использует при командовании своими войсками, тоже вносят свою лепту в его силу… Слабые стороны Некроманта, похоже, не особо его касаются. Даже если бы был Некромант с точно такими же навыками и экипировкой, как у него, думаю, его скорость охоты была бы минимум раза в два меньше, чем у Виида.
Эпизоды, в которых армия нежити Виида расчищала поле боя в Войне Палланка транслировались в прямом эфире, из-за чего зрительские рейтинги еще больше выросли.
\* \* \*
Клац! Клац! Клац!
Фабио и Герман построили кузницу.
- Что за опрометчивый план они придумали, сделать 3700 скульптур!
- Фух. Рад, что смог хоть немного помочь.
Не только они, но и все гномы-кузнецы Курысо помогали с этими строительными работами.
Они плавили железо и строили все особенные скульптуры обстоятельно и красиво.
Игроки, которые выбрали в качестве профессии ремесло, получали удовольствие, что-то создавая. Было приятно трудиться самостоятельно, но от ощущения того, что ты работаешь вместе с другими игроками, чтобы создать произведение искусства, они испытывали особое счастье.
- Доставка 30 острых клювов. Сделано.
- Нам нужна изогнутая антенна. Мы вчера сделали заказ…
- Вернемся через час!
В кузнеце толпились игроки.
Они изготавливали различные формы и части, которые требовались для строительства огромных скульптур, и мастерили стальные конструкции. Так как они еще и тайно делали экипировку для войны вдобавок ко всему прочему, в кузнице было очень неспокойно. В тех отделах, где изготавливались такие расходные материалы, как щиты и стрелы, им даже помогали игроки, которые еще не определились с выбором профессии.
- Вау. Потрясающе.
- Здесь так жарко. Так значит, вот как выглядит рабочее место кузнеца, да?
Преследователь, искатель приключений, принес Камень, запечатывающий лаву, чтобы увеличить производительность. Он создавал колодец из лавы, который могли использовать опытные кузнецы.
Фабио отложил на мгновение молот, которым он отбивал сталь, и залпом выпил стакан пива.
- Пламенный Дождь почти готов.
- Кууу. Склизкий Липкий Глист тоже почти готов.
Это было тоже довольно новое ощущение заниматься искусством создания скульптур в качестве искусных кузнецов. Их способность управляться с такими материалами, как золото и дерево, была на высочайшем уровне, что придавало их большим скульптурам особенную ценность. Так как на Равнине Гарнав было очень много скульпторов, которые собрались сюда со всего Континента, нередко можно было наткнуться на Отличную Работу.
Художественный конкурс по созданию больших скульптур!
Игроки соревновались друг с другом, чтобы собрать много новых идей. Как только они решили, какая форма будет у новой скульптуры, они не жалели ни сил, ни материалов, чтобы построить ее, и это в свою очередь вело к созданию Отличных Работ, а в редких случаях даже Шедевров.
Сейчас там было две Лучших Работы.
Произведение искусства, воплощающее легендарное мифическое создание, которое часто появляется в сказках старых эльфов! Говорят, что когда эта мистическая птица расправляет крылья, ее тело может протянуться от одного края Земли до другого. Металл, земля, дерево, вода и ветер слились воедино в этом шедевре. Количество игроков, которые строили это произведение вместе, составляет не менее 23 742 человека.
Художественная ценность: 9 837.
# Особые характеристики:
• Те, кто увидят статую Птицы Рух, закрывающей всё небо, увеличат их максимальную Жизненную силу и Ману на 24%.
• Статуя будет увеличивать силы летающих существ, находящихся неподалеку.
• Справедливая Рух подавит силы зла. Она уменьшает мощь Черной Магии, Некромантии и Проклятий.
• Все характеристики увеличатся на 34 очка.
• Только для однократного применения, можно использовать навык "Крылатый Прыжок".&gt;
Статуя Рух была невероятно широкой, что и следовало из ее названия.
Они создали скульптуру птицы, которая в длину была 500 метров, а крылья ее были сделаны из быстрорастущих деревьев, которые были собраны эльфами. Так как шаманы наделили птицу качествами ветра и воды, вся скульптура выглядела действительно очень мистически.
На самом деле между игроками возникли некоторые разногласия после того, как они закончили эту скульптуру, из-за эффекта, который подавляет навыки призвания нежити.
- Для Виида это плохо?
- Да, но… Думаю, будет тратой времени и сил, если мы просто забросим эту Лучшую Работу.
- Ну, Некроманты редки. Это наказание, которое применяется далеко не ко всем, но Виид не просил нас об этом, поэтому давайте просто подождем и посмотрим.
Дни, когда Хестигер и Верблюд разрушили весь мир!
Тот, кого звали Великим Королем Пустыни, со своими храбрыми воинами завоевал обширный континент.
Безжалостный король, алчный и мерзкий негодяй и гнусный, печально известный злодей! Все города, на которые нападали его войска, были полностью уничтожены, и от них остались только груды обломков и пепла. За это их осуждали везде, куда бы они ни пришли.
Однако он был тем, кто положил конец Военной эпохе, которая затягивала всех в бешеный хаос, и именно он уничтожил Церковь Эмбиню, которая в тьме наращивала силы.
После того, как он нанес поражение Асоллету, Дракону Хаоса, он наконец предстал в другом свете.
Художественная ценность: 11 394
# Особые характеристики:
• У тех, кто увидит статую Великого Короля Пустыни, максимальная Жизненная Сила и Выносливость увеличится на 27%.
• Сила увеличится на 10%.
• Каждый раз, когда враг будет повержен, будут дарованы дополнительные очки опыта, а боевые способности будут временно улучшены.
• Боевые навыки Пустынных воинов будут повышены на 1 уровень.
• Все характеристики увеличатся на 41.
• Стойкость и Прочность увеличатся на 30.
• Воины смогут призвать верблюда на тот период времени, который позволит им их уровень, но максимум на 20 минут.
• Кузнецы, которые прикоснутся к скульптуре Великого Короля Пустыни, станут более искусно владеть навыком Заточки Металла.&gt;
Скульптура изображала Пустынного воина Виида размером более 5 метров в высоту и поэтому считалась относительно маленькой статуей по сравнению с остальными. Скульптор по имени Деббс руководил созданием скульптуры, и он расплавил кое-какие драгоценные металлы, которые принесли искатели приключений и торговцы. Некоторые самые талантливые кузнецы, в том числе Фабио и Герман, тоже приняли участие в создании этого произведения.
- Оооххх. Хочу быстро его закончить и выпить холодного пива.
- Мы уже почти закончили.
Кузнецы немного улыбались, даже когда суетливо носились по кузнице, зная, что эта тяжелая работа скоро закончится.
Не так много времени осталось до начала битвы с Империей Хэйвен. Как только война начнется, роль кузнецов уже не будет такой важной.
Много больших скульптур было еще не закончено, но у них оставалось совсем мало времени. Теперь они сконцентрировали все свои силы на тех статуях, которые они действительно могли закончить, поэтому вскоре их работа будет завершена.
В этот момент по пространству в одном из уголков кузницы пошли волны, и оттуда вышла Юрин, которая использовала свой навык Картинной Телепортации.
- Фабио. Герман. Я хочу попросить вас об услуге.
- Какой?
Оба уже встречались с Юрин, младшей сестрой Виида, раньше – художница красками, которая свободно бродила по континенту, встречая людей и рисуя картины. Они также знали, что на самом деле для самого Виида ее привычка сновать то тут, то там была настоящей головной болью.
- На самом деле это просьба моего брата. Думаю, вы делаете меч из гелия?
- Хммм. Ну… как бы да…
От слов Юрин Фабио и Герман немного помолчали. Им дали задание изготовить прекрасное лезвие из гелия, но они еще ничего не сделали. Так как эти искусные мастера соревновались друг с другом, они оба пытались сделать меч, который точно превзойдет работу соперника.
- Мой брат прислал еще материал.
Юрин открыла рюкзак и вытащила предметы, которые принесла с собой. Шкура и сердце Эссен-Поратта, первоклассный кристалл маны, Железная Булава Граторга, Металл Разрушений. Так как у Виида увеличились очки содействия Империи Арпен, он мог даже достать "Слезы Дракона", хоть и немного.
- Хм-хмм…
- Такие драгоценные предметы…
Все эти материалы были для них новыми, но они все равно могли сказать, что это были ингредиенты очень высокого качества.
- О, это прям сюрприз.
- Он собирается сделать из этого просто меч? Здесь хватит, чтобы сделать целую экипировку, разве нет?
Другие гномы-кузнецы, Бамби и Марк, тоже пришли посмотреть.
Юрин широко им улыбнулась, из-за чего у нее появились ямочки на щечках.
- Тогда, пожалуйста, сделайте для него броню; мой брат в вас верит.
- Думаю, ты немного знаешь о работе кузнеца. Мы, наверное, не сможем сделать броню до завтра.
- Да. Нам нужно сначала изучить материалы, так как мы будем их ковать... Найти лучшие пропорции этих материалов. Также требуется время, чтобы подобрать форму для новой брони.
- Хмм. Значит, изготовление меча откладывается, и сейчас вы и броню не сможете быстро сделать?
- …
- Ну, я думала, вы лучшие кузнецы на всем Континенте, но если вы так уверены, что скорее всего не сможете это сделать... Думаю, мне придется попросить кого-то еще.
Фабио и Герман знали, что не будут спать и отдыхать. Единственный вариант, который у них остался, это работать ночью, но также их подхлестывала мотивация после того, как они увидели все эти редкие материалы.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Призыв Пылающих Метеоров (часть 1)**

Лафэй стоял в самой высокой башне Замка Арен. 
- Сначала Тропа Борьбы… а теперь Война Палланка. Остальные с трудом справились бы только с одним таким опасным приключением, не говоря уже о двух, но он так легко с ними расправился… Должен сказать, он действительно выдающийся человек.
Прямо перед битвой на Равнине Гарнав Виид сумел перехватить инициативу, перетянув на свою сторону СМИ. Вспоминая всё, что он сделал до этого момента, и какие плоды это принесло, Лафэй не мог не переживать как человек, возглавляющий Гильдию Гермес.
- Ты собираешься дальше следовать плану?
Бадырей в полном вооружении поднялся на верх башни. Гильдия Гермес дала Бадырею лучшую экипировку и совершенно новое оружие для надвигающейся войны.
Лафэй спокойно ответил Бадырею:
- Да, мы будем действовать так, как задумали.
- А цели?
Они разработали план, по которому хотели вызвать три пылающих метеора, одновременно нацелив их на Виида и лагерь Королевства Арпен. Однако им еще нужно было решить, куда именно должны упасть эти метеоры. Лафэй развернул карту Равнины Гарнав и показал на место, где раньше проходил концерт барда Марея.
- Нам надо бросить два сюда, где собирается самое большое количество людей.
- А что насчет третьего?
- Я выбрал строительную площадку, где возводят фигуры. Так мы сможем разрушить оружие, которое они готовят для войны.
В большинстве случаев Бадырей был доволен решениями Лафэя, и этот раз не был исключением. Гильдии Гермес было сложно управлять своей большой империей. Понемногу они подходили к обрыву, и единственный выход, который у них остался, это полностью положиться на свои военные силы. На самом деле именно в этом Гильдия Гермес по-настоящему преуспела.
\* \* \*
\*Ввввшшшш…\*
Тростник закачался на ночном ветру.
Армия Гильдии Гермес расположилась у реки Деллавуд, которая находилась в 30 минутах езды от Равнины Гарнав, если скакать на лошади.
Войска Империи Хэйвен тоже выглядят величественно.
- Ага. Превосходный вид.
- Фуух. Наконец, грандиозная битва начнется уже сегодня.
 Больше ста тысяч игроков смотрели на берег реки с горы вдалеке. Вид больших военных палаток, колесниц и боевых лошадей, стоящих ровными рядами, действительно сильно впечатлял.
- Гильдия Гермес всегда оправдывала свое имя в сражениях, в которых задействовались настоящие главные силы.
- Те ребята не просто проявили себя. Они никогда не проигрывали в войне, когда ими командовал сам Бадырей.
- Насколько я помню, никогда еще у них не было равного соперника. Все их победы были одержаны с подавляющим преимуществом, убедительно, абсолютно… и все такое.
Было много игроков с Центрального Континента, которые преклонялись военной силе. Они видели все победы Гильдии Гермес и верили, что и на этот раз победителем будет Империя, снова. Они не присоединились к игрокам Северного континента и пошли за Гильдией Гермес к месту сбора, мечтая стать частью Гильдии Гермес или надеясь получить крошки с их стола.
- Но все равно, разве они не в проигрышном положении с точки зрения численности по сравнению с игроками с севера?
- Размер армии не все определяет. Что действительно важно, так это передовая боевая мощь. Обычный магический свиток может убить тысячи людей, и раз уж они сами хотят тратить деньги…
- Но такого рода магические свитки сложно достать, ты не можешь просто закрыть глаза на общее количество. Империя Хэйвен тоже терпела поражение в прошлом из-за их небольшой численности, даже несмотря на то, что они хорошо сражались во всех схватках.
- На этот раз все по-другому. Они тщательно подготовились к этой войне, и все военные силы Империи Хэйвен соберутся здесь.
- И сейчас в лагерь Королевства Арпен будет собираться куча разношерстных игроков со всего Версальского Континента. Это будет день величайшей битвы в истории Версальского Континента.
- Будет просто потрясающе, когда две силы схлестнуться вместе.
Империя Хэйвен и Королевство Арпен!
Было не так просто предсказать, кто из них выиграет. Люди думали, что возможно, одна сторона резко переломит ход событий в свою сторону, как только начнется битва, но сейчас они никак не могли знать, как именно все обернется. На берегах реки Деллавуд продолжали собираться игроки, которые были уверены в победе Империи Хэйвен.
\*\*\*
Час до начала битвы на Равнине Гарнав!
В Замке Арен Империи Хэйвен один за другим появлялись высокопоставленные игроки.
- Наконец, сегодня – великий день.
- Мы сможем очистить земли на севере в конце концов.
Ключевые участники гильдии собирались в Замке Арен, а не в лагере Империи на берегах реки Деллавуд. Вооруженные лучшим оружием и самой современной и готовой к бою экипировкой игроки попивали вино и отдыхали.
Сейчас там были установлены врата телепорта, поэтому они могли мгновенно перейти из Замка Арен на Равнину Гарнав, когда захотят. Чтобы выполнить задание по установки тайных врат, Стир, который возглавлял Разведывательное бюро и Отряд ассасинов, проделал много сложной работы.
- Добро пожаловать, Бомонг.
- У меня есть лабрис… и я сегодня буду сражаться, пока он не развалится на кусочки.
- Неро еще нет?
- Я слышал, у него много работы, связанной с Магическим Отрядом.
- Если ты о Ледяном Отряде, то не удивительно, что они так заняты. До меня дошли слухи, что Неро уже почти достиг продвинутого уровня в создании ледяных заклинаний…
- Не знаю, правда это или нет. Магия – это та область знаний, в которой очень сложно повысить уровень навыка. Тем не менее он, наверное, достиг довольно высокого уровня.
Прошло уже много времени с тех пор, как собрались все эти важные представители гильдии, которые обычно разбегаются далеко друг от друга по охотничьим угодьям и подземельям по всему Континенту. Командиры, в том числе и влиятельные лорды и предводители рыцарских отрядов, тоже наслаждались беседой и вместе ели.
- У меня уже руки чешутся что-нибудь сделать, у нас уже давно не было крупных сражений.
- Эта война точно будет крупной с точки зрения количества людей, хотя тот факт, что там будет полным-полно мелких рыбешек немного убавляет интерес.
- Думаю, уже запланирована экспедиция на север после этой войны?
- Конечно. Кажется, мы начнем наше продвижение на север, как только выиграем эту битву.
Хотя они знали, что игроки с севера были сильнее, чем ожидалось, и что довольно много игроков с Центрального Континента перешли на их сторону, гордость от того, что они были господствующей силой на Центральном Континенте, все еще позволяла им сохранять самообладание. Они были уверены, что все игроки, собравшиеся в этом замке, смогут голыми руками уничтожить около тысячи игроков-новичков. Если честно, они практически не считали игроков, которые еще не достигли 100 уровня, за людей.
Драка, бывший главнокомандующий экспедиционными отрядами империи на Северный Континент, которые вторглись в Королевство Арпен, обратился с вопросом в Бомонгу, Гигантскому Рыцарю.
- Кстати, каковы наши конкретные планы сражения?
- Планы сражения?
- Да. Я имею в виду, что масштаб битвы слишком велик для простой лобовой атаки.
- Как я понимаю, ты в 13-ом Дивизионе, Драка?
- Да. Но нам никогда не говорили, какая именно роль отведена нашему отряду, и как нам к этому подготовиться.
Пока Драка говорил твердым голосом, который звучал как жалоба, внимание остальных в банкетном зале было приковано к Бомонгу. Их тоже волновал этот вопрос, так как они не получали никаких сообщений или приказов, кроме как о размещении войск.
Бомонг мог только пожать плечами, потому что он тоже ничего не знал.
- Я тоже не так много об этом знаю. Единственное, что точно известно, это то, что эта битва будет отличаться от наших предыдущих сражений.
- Значит, ты ничего не слышал?
- Мне сказали, что нам просто надо готовиться убить как можно больше врагов.
- Просто готовиться убивать, и всё…?
Даже когда члены Гильдии Гермес были озадачены отсутствием подробных планов, они улыбались, преисполненные уверенностью. Массовое убийство было их любимым фирменным блюдом.
Вскоре вся 1000 участников, которых пригласили, заполнила банкетный зал. Все лорды и предводители рыцарей, сильнейшие игроки высших уровней, чьи имена были широко известны, и те, у кого была собственная армия - абсолютно все собрались в зале.
Когда пришло время, внутренний круг Гильдии Гермес, в том числе и дуумвират, тоже стали появляться один за другим. Бадырей под аплодисменты встал в центре комнаты.
- Так как многим из вас, наверное, интересно, я начну объяснять наш план сражения. Сначала, пожалуйста, посмотрите на кристалл в центре комнаты.
Посредине комнаты стоял огромный кристальный шар; он показывал, что сейчас происходит на Равнине Гарнав. Казалось, снимки были сделаны с очень большой высоты, так как все люди, собравшиеся на равнине выглядели бесконечно маленькими.
- Хммм…
Кто-то в зале немного заворчал. Огромная равнина была заполнена кострами, факелами и магическими фонарями. Казалось, везде, куда проникал свет, были люди. Даже с такого расстояния гигантские скульптуры и оборонительные укрепления, такие как деревянные баррикады и рвы, бросились им в глаза.
"Нам надо сражаться в этом месте…?"
"Ну, выиграем мы или проиграем, но сегодня будет сумасшедший день".
Лучшие воины снова зажигали свой боевой дух. Они могли потерять все, что у них есть, если проиграют в этом сражении, но тем не менее именно этот момент они так долго ждали.
Выиграть целый мир одной силой – вот что Гильдия Гермес всегда старалась сделать с первых дней.
Речь Бадырея продолжилась.
- Сейчас 12 часов. Наконец настал день, который определит судьбу Версальского Континента.
День битвы! Этот судьбоносный день наконец приблизился к ним, когда полночь возвестила о наступлении нового дня.
- Внимание, посмотрите на небо.
Кристальный шар теперь показывал прекрасное ночное небо над Равниной Гарнав, усеянное мерцающими звездами.
Небо и земля. Наверное, именно такая захватывающая дух красота этого мира рождала у них желание захватить его и присвоить себе навсегда.
Игроки Гильдии Гермес ждали, что дальше скажет Бадырей, но в ответ была только тишина.
1 минута.
2 минуты.
Время медленно текло в банкетном зале.
"Как долго он хочет, чтобы мы смотрели на это…?"
"Что мы должны увидеть?"
В тот момент, когда несколько нетерпеливых членов гильдии заскучали и стали смотреть по сторонам:
"Погодите-ка, там что-то ЕСТЬ!"
Глаза игроков, которые с недоверием смотрели на кристальный шар, сверкнули от осознания. Крошечные точки, которых не было еще мгновение назад, вдруг появились в ночном небе.
Три маленькие точки!
Они не заметили их сразу, но эти точки постепенно увеличивались в размере.
- Это же не… да…?
- А, метеоры!
Когда всё повернулось таким образом, члены Гильдии Гермес быстро смекнули. Они знали, что Бадырей не заставит их смотреть на небо просто так в такой момент.
Призыв Пылающих Метеоров!
Было использовано одно из последних магических заклинаний в Королевской Дороге, и метеоры теперь неслись к Равнине Гарнав.
\*\*\*
- Ураа. Я наконец добрался до вершины.
Волларк, игрок из Порта Варны, вскарабкался на вершину статуи жирафа, словно лез по отвесному склону. Это был один из шедевров на Равнине Гарнав, который мог похвастаться своей высотой в колоссальные 650 метров от земли до макушки.
- Сегодня наконец мы сразимся.
Все улицы, которые он мог видеть с головы этого жирафа, были запружены людьми и наполнены мерцающим светом, что открывало взору ослепительно прекрасную картину.
Рядом с Волларком стояло еще много людей, которые тоже взобрались на верх скульптуры, чтобы оценить вид.
- Выглядит просто фантастично. Я и правда надеюсь, что это место останется таким навсегда.
- Да. Для нас это место станет незабываемым тоже до конца наших дней.
Завершенные скульптуры огромного размера были обиты блестящими камнями, которые принесли гномы. Каждую ночь статуи загорались сказочными цветами, так как они отражали свет луны, звезд и костров на земле.
- Наверное, мы никогда больше не увидим такое, кто знает.
Волларк широко ухмыльнулся. Ночной бриз освежал, и было слышно, как где-то вдалеке играли на музыкальных инструментах. Он почувствовал себя так, словно это будет день, когда всё великолепно сработает.
– Юдин: Где вы?
– Воксайд: Мы сейчас уже всё закончили и готовы встретиться.
Он получил личное сообщение от друзей, с которыми он готовился сразиться в битве.
- Наверху статуи жирафа.
– Воксайд: Вы уже закончили свои приготовления?
- Мы все подготовили для сражения.
– Юдин: Да? Тогда мы начнем продвигаться к вам.
- Ага, идите сюда быстро.
Когда он закончил переписываться со своими друзьями и ждал их, несколько людей подошли к нему, чтобы поделиться едой.
- Вот, возьми немного хлеба.
- Спасибо.
Бесчисленное количество людей стекалось на Равнину Гарнав – все они, естественно, ждали битвы с Империей Хэйвен. Хотя обе стороны поставили дату сражения на сегодня, время, когда должна начаться битва, не оговаривалось.
"Думаю, мы, наверное, начнем после рассвета? Нам сначала надо подождать, пока они доберутся до Равнины Гарнав, а потом уже начинать битву".
Он слышал разговор, который происходил между людьми, столпившимися на вершине статуи жирафа.
- Версальский Континент изменится после этой битвы, да?
- Я уверен в этом. Я слышал, что на Центральном Континенте построят еще один аквапарк.
- Я помню, как Пухольский аквапарк состоял наполовину из людей, а наполовину из воды не так давно. Некоторые даже говорят, что там больше людей, чем воды.
- Ага, там не хватало места, чтобы плавать, во время праздников и сезона отпусков. И по выходным.
- Еще ходит слух, что Торговая Компания Манауэ построит дорогу, которая соединит весь континент. Она начнет действовать как торговый путь для торговцев, но в конце концов станет дорогой для игроков-новичков, чтобы они могли безопасно путешествовать.
- Думаю, будет еще больше новых городов…
Все представляли светлое будущее, полное надежды. Волларк поднял голову, чтобы посмотреть на звезды, сияющие в небе.
"Сегодня мы должны выиграть это сражение".
В этот момент, когда он смотрел в небо, пока ждал друзей, он вдруг забеспокоился о трех маленьких звездочках на востоке. Сначала он не почувствовал ничего необычного, но вскоре понял, что эти крошечные, размером с зернышки, звездочки летели к ним, оставляя за собой пламенеющие красные хвосты.
"Падающие звезды? Я слышал истории о том, как они приносят удачу людям, которые их видят… Подождите, что за чертовщина…?"
Волларк прыжком вскочил на ноги. Три метеора с красными хвостами, летящие с далекого неба, медленно становились все больше и больше.
"Не может быть… Не может быть. Такого просто не может быть".
Метеоры продолжали увеличиваться в размере, даже когда Волларк смотрел на них. Они сокращали расстояние, оставшееся до земли, а не летели в каком-то другом направлении.
- Метеоры! Метеоры падают сюда!
Волларк закричал что есть мочи. Люди обернулись, чтобы посмотреть на него, словно он говорил какой-то бред.
- Что с ним не так?
- Не знаю. Он вдруг стал кричать.
Но вскоре они посмотрели наверх в небо, куда показывал Волларк.
- Что это такое?
- Я что-то вижу.
- Это падающие звезды. И они… Они летят прямо сюда?!
- Аааааааааааа!!
Оглушительный визг.
Помимо людей на скульптуре жирафа были и другие, которые стояли на других огромных скульптурах, наслаждаясь видом. Они, должно быть, тоже заметили метеоры, так как со всех стороны раздались крики и визги. Фонари на земле Равнины Гарнав тоже начали дрожать и качаться, а музыка, которую исполняли барды, постепенно замолкла через какое-то время.
Он не знал, что случилось с фестивалем или делали что люди на улицах, но он мог догадаться, что они, должно быть, устроили столпотворение.
- Нет, мы не можем сбежать от них.
- Они движутся слишком быстро…
Ночное небо медленно окрашивалось в темно-красный цвет, пока люди смотрели на метеоры. Метеоры, которые быстро прилетели с востока, пронзили атмосферу и озарили небо белым светом.
- Они летят!
- Аааахххх…!
\*Бббуууууууум!!\*
Три метеора врезались в Равнину Гарнав.
Людям показалось, что содрогнулась вся земля. Столпы пламени без конца поднимались в небо, и казалось, те, кто собрался там, чтобы насладиться фестивалем, мгновенно рассыпались со скоростью ослепляющего света.
\* \* \*
Банкетный зал Замка Арен.
Члены Гильдии Гермес, которые стали свидетелями действия заклинания Призыва Пылающих Метеоров, от удивления какое-то время молчали. Даже для них, прошедших через многочисленные битвы, это было шокирующее зрелище.
"По крайней мере сто тысяч человек было убито. Может быть, больше, так как они были все в одном месте".
"Значит, у гильдии было… заклинание такой разрушительной силы все это время".
Они видели огромный взрыв, от которого содрогнулась вся равнина, и части огромных скульптур отпали и рухнули на землю.
Сложно было оценить нанесенный ущерб.
После первой ударной волны, которую они почувствовали от силы заклинания, они подумали, что это был очень выигрышный ход в сражении. Игроки на Равнине Гарнав были потрясены и с ума сходили от страха от действия метеоров. Как только Императорская Армия воспользовалась этим шансом и начала наступление, они увидели громадные преимущества раннего начала сражения.
Громким голосом Бомонг закричал.
- Дайте я поведу авангард. Я возьму контроль над Равниной Гарнав.
Калькус вытащил меч, а потом сказал:
- Четвертый Дивизион закончил приготовления к сражению. Если мы выйдем сейчас через врата телепорта, мы сможем атаковать Равнину Гарнав за 15 минут.
Даже когда на Бадырея обратились горящие страстью взгляды военных командиров и игроков высших уровней, он ничего не ответил.
Кристаллический шар сейчас показывал, как равнину объяли языки пламени. Образовались огромные кратеры, когда земля вылетела от удара, и игроки с севера в панике бегали вокруг горящего пламени. Это выглядело так, словно там было много игроков-новичков, которые погибли несмотря на то, что они были далеко от эпицентра.
- Скорее, отдайте нам приказ вступить в битву!
- Нам нужно ухватиться за эту возможность, пока мы еще можем это сделать!
Бомонг и Калькус поторапливали Бадырея, но он только отпил из своей чашки, продолжая отдыхать.
Когда все начали всё больше задумываться о его отношении, Аркхим выступил вперед и заговорил с ними.
- Пожалуйста, посмотрите еще немного. Мы пока еще не готовы.
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.1. Призыв Пылающих Метеоров (часть 2)**

- …Ууугх…
- Священника сюда! Пожалуйста, он умрет в любую минуту!
- Игроков засыпало землей. Давайте все соберемся и спасем их.
Равнина Гарнав превратилась в адское место всего лишь за несколько минут.
В тех местах, куда непосредственно упали метеоры, никто не остался в живых, и даже те, кто находился недалеко от этих мест, погибли от ударной волны. Когда горящие метеоры упали на землю, температура неожиданно и резко поднялась, и разгорелся огромный пожар.
- Дух воды. Призывай Капли Дождя! Потуши огонь немедленно.
- Разливающаяся Река!
Шаманы и маги, не покладая рук, старались потушить пожар, но там были и такие игроки, кто просто застыл на месте, совершенно растерявшись: это были те, кто еще не достиг 10 или 30 уровня.
Для них использовать магические заклинания при охоте на монстров было чем-то необычным, и получить магический удар тоже было скорее исключением, чем правилом. Магия сама по себе была для них любопытным и редким явлением, и поэтому одного вида того, как летящие падающие звезды, созданные одним из последних магических заклинаний, Призывом Пылающих Метеоров, ударились о землю, на которой они стояли, было достаточно, чтобы дезориентировать их.
- Эй, мы еще живы?
- Да, если так можно сказать. У меня осталось меньше половины от Жизненной Силы.
- Я так испугался. Секунду мое тело летело по воздуху, когда приземлился метеор.
- А мы были на расстоянии больше километра от этой штуки. Нас бы, наверное, прибило на месте, если бы мы были чуть ближе.
Игроки были напуганы разрушительной силой заклинания Призыва Пылающих Метеоров. Они все были намерены сражаться до последнего вздоха с Империей Хэйвен, когда сначала вступили в войну, но испытать на себе такую невиданную магию, было уже совершенно другое.
- Как мы теперь будем сражаться?
- Не знаю. Кто знает, наверное, прилетит еще больше метеоров, если мы будем находиться слишком близко друг к другу.
- Но сколько людей погибло?
- Сейчас никак об этом не узнать. Думаю, все, кто стоял там, мертвы.
- Черт. Там была Продуктовая Аллея. Все постройки рухнули.
Выжившие игроки дрожали от волнения и тревоги и, гадая, упадет ли еще один метеор, смотрели на в данный момент спокойное небо.
Тем временем тайно продвигалась группа людей.
- Фгел: Мы на месте.
- Дананго: Вылей это в огонь и сматывайся. Оно быстро распространяется, поэтому будьте все осторожны.
Около сотни игроков тихо прокрались на равнину, прихватив с собой бутылки с какой-то жидкостью, и брызгали это содержимое в огонь. Толпы людей, топтавшихся недалеко от этих игроков, замечали их, но никто не пытался остановить их, не видя в этом никакой проблемы.
– Фгел: Миссия выполнена. А теперь уходим.
Люди, которые вылили жидкость из бутылок в огонь, быстро убежали из этого места.
Остальные игроки носились по Равнине Гарнав, которая сейчас утонула в беспорядке и скорби.
- Я член отряда Каши из Осоки. В нашем отряде много паладинов и священников, поэтому, если вас ранило, заходите сюда!
- Куриная каша готова предоставить свою помощь.
- Мы раздаем бесплатные бинты всем нуждающимся!
Игроки ухаживали за ранеными, тушили огонь и пытались восстановить разрушенную землю. Благодаря тем крепким отношениям, которые сложились между игроками с самых первых дней в Море, они искали способы помочь друг другу несмотря на весь тот хаос, который создало заклинания Призыва Пламенеющих Метеоров.
Но в этот момент:
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Странное головокружение и высокая температура терзают ваше тело.
Каждую секунду Жизненная Сила теряет по 14 очков.
Ваша максимальная Жизненная Сила и Мана уменьшены.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
- А?
- Болезнь Элкина?
- Что на этот раз?
Загадочная болезнь, которая начала одновременно расползаться из разных мест!
Игроки, которые подхватывали эту болезнь, отправлялись на поиски священников, думая, что это что-то несерьезное.
- Я бы хотел попросить об исцеляющем заклинании. Думаю, я подхватил какую-то болезнь. Я могу подождать, если вы хотите… Похоже, вы очень заняты.
- Нет, все в порядке. Я исцелю тебя прямо сейчас.
Священник накладывал исцеляющее заклинание… Обычно оно сразу же вылечивало большинство болезней.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Вы будете терять 47 очков Жизненной Силы в секунду.
Ваша выносливость снизится на 52% от ее максимального значения.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
- Что это?
- Исцеляющее заклинание не может это излечить… Как?
Состояние заболевших игроков продолжало ухудшаться, даже когда они в панике смотрели друг на друга. Так как их Жизненная Сила уменьшилась, они в конце концов совсем не могли двигаться и падали на землю, медленно окрашивались в серый цвет и погибали.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Игроки, которые находились рядом с этими пациентами, даже священники с их необыкновенной устойчивостью к заразе подхватывали эту болезнь. Новость о появлении заразной болезни, которую нельзя было вылечить исцеляющим заклинанием, начала распространяться по местным чатам, засасывая всю Равнину Гарнав в пучину страха.
\* \* \*
Члены Гильдии Гермес, которые собрались в банкетном зале Замка Арен, не могли сдержать восторг.
"Это так сурово. Наша гильдия точно справиться с той работой в битве, которая ей уготована".
"Мы нашли лучшее решение, как справиться со стратегией людских волн".
Так как во внутренних делах Империи творился беспорядок, компетенция Лафэя как лидера несколько раз ставилась под вопрос. Он часто выглядел довольно немощным, когда дело касалось Виида или Империи Арпен, но никто бы не подумал так сейчас, ведь он полностью и бесповоротно нейтрализовал толпу людей на Равнине Гарнав.
Аркхим выступил вперед и сказал:
- Это еще не всё.
- …
Нужно было пройти огонь, воду и медные трубы, чтобы подняться на высокий пост в Гильдии Гермес. Но даже этим ветеранам приходилось сдерживаться, чтобы не воскликнуть от страха.
"Еще не всё?"
"У них еще есть один или два туза в рукаве после такого… Знаю, это моя гильдия, но должен сказать, это жестоко".
"Дьяволы. Вот кто они".
В их головах пронеслась мысль, что Виид и Королевство Арпен, наверное, выбрали себе не того врага.
То, что появилось перед их глазами по кристальному шару в банкетном зале, представляло собой Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей! Выскочив из тех мест, куда упали пылающие метеоры, они начали убивать всех игроков, которые на свою беду оказались рядом.
Ланселот, который до этого момента молча наблюдал за происходящим, задал вопрос:
- Нежить, да?
Аркхим кивнул.
- Их зовут Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей.
- Хмм. Похоже, у них довольно высокий уровень.
- Думаю, их уровень примерно 620.
На первый взгляд казалось, что Отряд Фанцелоп состоял из примерно 250 участников. Отряд призрачных рыцарей выглядел не так грандиозно по сравнению с заклинанием Призыва Пылающих Метеоров или болезнью Элкина; двух вооруженных групп из Гильдии Гермес хватило бы, чтобы уравнять силы с этим отрядом.
"Они точно хорошо запутают наших врагов после этих двух событий… Но все равно кажется, они не представляют такой уж большой угрозы".
"От них немного будет толку, если только им специально не подобрали оружие и не подготовили их к такому случаю. Но опять же, может быть, такое ощущение остается, потому что заклинание, призвавшее метеоры, произвело слишком большое впечатление".
Игроки с севера пошли вперед, чтобы остановить Отряд Фанцелоп. Тех, у кого уровень был ниже 200, смели почти сразу же, как только они кинулись в бой, поэтому игроки 400 и 500 уровней собрались вместе. Также на Равнине Гарнав оставалось довольно много игроков с Центрального Континента.
Взрыв многочисленных магических заклинаний!
Призрачные рыцари подверглись практически по-зверски свирепым атакам со стороны разъяренных игроков. Так как это была не полномасштабная битва против основных сил Империи Хэйвен, вся главная их мощь сейчас была сосредоточена только в этом отряде нежити.
- Хах…
- Как они…?
То, что произошло дальше, удивило всех, кто наблюдал за равниной.
Казалось, Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей не брала ни одна магическая атака, которую направляли на него игроки. Некоторые призрачные рыцари растворялись в воздухе, но их нельзя было полностью разрушить, сколько бы атак на них ни было выпущено. Даже когда путь им преграждали Воины, Солдаты и Паладины, они перемещали свое астральное тело, чтобы перепрыгнуть любое препятствие, и неслись дальше.
Аркхим объяснил.
- Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей. Их основной отличительной чертой является то, что они невосприимчивы ко всем типам урона. Но они могут принять на себя много ударов и не канут в лету, пока не уничтожат абсолютно всех врагов на своем пути.
- …
Группа рыцарей-нежити, которые не боятся никакого урона; это был третий припрятанный туз, который вытащил из рукава Гильдия Гермес.
- Мы действительно так далеко зайдем, что будем уничтожать их?
- С помощью всех редких магических заклинаний и военной силы, которые есть в нашем распоряжении, чтобы разгромить их… Им действительно не на что надеяться.
В банкетном зале Замка Арен теперь не было никого, кто не верил в победу Империи Хэйвен.
В конце концов члены Королевской Гвардии Бадырея начали раздавать командирам дивизионов бумаги с планом операции. Информация о маршрутах передвижения каждого легиона, цели миссии и боевой строй - всё это было указано в бумагах. Командиры легионов прочитали заголовок плана операции, расположившегося наверху страницы.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
План полного уничтожения
Шаг 1. Использовать заклинание Призыва Пламенеющих Метеоров и ударить им по Равнине Гарнав.
Шаг 2. Распространить болезнь Элкина. Быстро разлетающаяся заразная болезнь лишит врагов боевой силы и посеет страх среди игроков.
Шаг 3. Появление Отряда Фанцелоп из Призрачных Рыцарей. Привнести еще больше отчаяния в умы врагов.
Шаг 4. Императорская Армия начинает полномасштабное лобовое наступление на поле боя с севера, юга, востока и запада. Использовать Стальных Рыцарей и Истребляющие Копья.
Шаг 5. Использовать заклинание Призыва Пламенеющих Метеоров еще раз. Убить или подчинить Виида и ключевых игроков с севера во время неразберихи на поле боя.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Каждый шаг был снабжен инструкциями с подробностями плана операции на десять страниц. Основная цель миссии – убить более 40% игроков, собравшихся на Равнине Гарнав, в том числе и Виида.
- С этим планом миссии легко будет выполнить его на отлично.
- Все эти ловушки и засады… Никто не сможет ускользнуть, даже Виид.
- Мы просто будем всех убивать. Смысл заключается в том, чтобы удостовериться в том, что у них больше никогда даже мысли не возникнет противостоять нам.
Командиры легионов и воины высших уровней, собравшиеся в Замке Арен, начали с улыбкой на лице расходиться по своим делам. Их ничто не беспокоило кроме мысли о том, что надо выйти на поле боя, как можно скорее.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.2. Призыв Пылающих Метеоров (часть 2)**

Некоторое время назад после войны Палланка Виид вернулся к Баталли, Богу Сражений. 
- Война Палланка теперь отображена в истории по-другому, и ты отличился замечательными боевыми достижениями. Не как воин, как я ожидал… Но ты сделал то, что ни один воин не может.
- Я просто хотел приложить максимум усилий, - сказал Виид вежливо, но уверено.
- Да… Думаю, если воин использует не всю свою силу, то это нельзя считать хорошим поведением, присущим настоящему воину. Вот перчатки, как и обещал. В следующий раз, когда мы встретимся снова, я заставлю тебя сражаться с одним из моих собственных воинов.
- За это тоже будут более существенные награды?
- Тот, кто сразиться с ними и победит, будет награжден славой и мощью.
- Я обязательно встречусь с вами снова.
После этих слов Виид вышел из Великого Колизея Бога Сражений, где собрались сильные воины из всех рас, в том числе и из людей.
"Я одолею их всех, как только доведу до совершенства свои навыки владения мечом, луком и копьем".
После этого Виид наконец вернулся к Пэйлу и остальные спутникам и сейчас готовился к битве. Он починил поврежденную экипировку с помощью навыков кузнеца и портного, и еще ему нужно было что-нибудь поесть. Важно было пополнить силы до боя, отведав вкусной еды. Теперь, когда ему не нужно было постоянно заниматься ручным трудом, чтобы повысить уровень навыка создания скульптур, так как он довел его до совершенства, уровень остальных его навыков быстро рос.
- Были призваны метеоры!
Он получил срочную новость с Равнины Гарнав.
На видео, которое он смотрел по кристальному шару Ромуны, было видно, как вся равнина полыхает словно подожжённое море во тьме. Когда появилась болезнь Элкина и Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей в придачу, игроков с севера быстро уничтожали.
Гильдия Гермес действительно выложила ужасно сильные карты. Однако если посмотреть под другим углом, это еще и означало, что они очень рано показали врагу всю свою силу, а игрокам с севера нужно было как-то перетерпеть и пережить эти атаки.
Виид отправил личное сообщение Лемон, святой из Культа Травяной Каши.
- Занята?
- Лемон: О, здравствуй? Здесь всё немного в хаосе, но ты можешь продолжать, Виид.
- Как сейчас обстоят дела?
- Лемон: Ну, мы вообще ни на шаг не можем продвинуться и как-то разобраться со всей этой кашей. И система управления вообще не к черту.
Культ Травяной Каши разделил всех своих участников на многочисленные отряды каши. Наверное, именно поэтому сложно было справиться с кризисом, когда упали призванные метеоры, но опять же никакой стиль управления особо не изменил бы ситуацию в случае такой катастрофы.
- Лемон: Тем не менее наши священники и паладины изо всех сил стараются помочь раненым игрокам.
- Понятно. Как и ожидалось.
Связь между игроками с севера, которая скрепляла их воедино, действительно была сильной. Она стала частью их культуры – добровольно помогать тем, кому угрожает опасность.
- Лемон: Люди всё больше беспокоятся насчет чумы. Она никак не лечится… Эти призрачные рыцари тоже создают довольно много проблем.
- Нам нужно остановить это любыми возможными средствами.
Виид был так же беспомощен, как и все остальные. Он не мог немедленно начать действовать, чтобы разрулить ситуацию. Он впервые слышал о болезни Элкин или об Отряде Фанцелоп из Призрачных Рыцарей… Хоть Виид и был очень осведомленным человеком, он не знал абсолютно всех многочисленных секретов Королевской Дороги.
- Лемон: Виид! Мы только что получили сообщение от Авиаков. Императорская Армия Империи Хэйвен появилась на севере, юге, востоке и западе Равнины Гарнав – они повсюду!
\* \* \*
 Двадцать легионов, составляющих Императорскую Армию Империи Хэйвен, начали свое неожиданное наступление. Помимо их основного военного лагеря у реки Деллавуд у них были еще и секретные базы, откуда и вышло еще больше солдат и направились к Равнине Гарнав.
- Начинаем полномасштабную атаку!
Воины высших уровней, которые наготове ждали в Замке Арен, тоже появились на равнине, пройдя через телепорт. Они вели за собой последователей Гильдии Гермес - в основном игроков самых высоких уровней - в битву.
- Отныне не только каждый город Центрального Континента, но и каждый уголок этой земли будет покрыт флагами Империи Хэйвен!
- Вперед. Мы должны закончить эту войну до рассвета! - уверенно закричали воины высших уровней и военачальники Гильдии Гермес.
Всего лишь мгновение назад они все переживали за то, как будет разворачиваться
это сражение, но увидев три мощных спрятанных карты Империи - призыв метеоров, болезнь Элкина и Отряд Фанцелоп - у них не осталось и тени сомнения в своей победе. Поэтому в поступи членов Гильдии Гермес не было и намека на нерешительность, а их голоса были наполнены силой.
- Мы атакуем Равнину Гарнав. Как и положено Гильдии Гермес, мы больше не проявим ни капли сострадания по отношению к тем, кто бросил нам вызов!
Север, юг, восток и запад. Со всех направлений двадцать легионов Империи начали продвигаться к Равнине Гарнав. Картинка этого наступления также транслировалась всему миру через СМИ. Ведущие телепередач уже орали во все горло, и от такого крика вены на их шеях раздулись, а битва только-только началась.
- Невероятно. Мы думали, что они аккуратно соберут свои силы и столкнутся с игроками с севера, но они решили открыть битву вот так...!
- Кажется, они собираются показать, на что действительно способна Гильдия Гермес.
- Полагаю, они смогли идеально вернуть нас в те далекие дни, когда они завоевывали Центральный Континент.
- Да они просто пылают от распирающего их боевого духа. Похоже, они ничуть не сомневаются в своей победе.
Даже гости шоу на канале KMC Media, которые обычно были высокого мнения о Вииде и игроках с севера, очень хорошо отзывались об Империи Хэйвен. Взглянув на видео, на которых Императорская Армия Империи Хэйвен появлялась в разных местах, О Чжу Ван прокомментировал:
- Даже если учесть их провалившуюся попытку завоевать Северный Континент, а также некоторые неудачные решения при подавлении восстаний, должен сказать, что тогда у них не было особого выбора. С другой стороны, кажется, Императорская Армия, которую мы видим сейчас, такая же сильная, как и в то время, когда она славилась своей непобедимостью.
- Королевство Арпен сможет остановить их?
Син Хе Мин сама тоже хотела присоединиться к битве, как и Мэйлон, но ей нужно было вести эту телепередачу, так как это была ключевая передача для компании. Если начиналась вторая часть программы, ведущих должны были тоже заменить, чтобы дать им отдохнуть, поэтому она была готова выйти онлайн в Королевскую Дорогу и сразиться.
- Если честно, я на самом деле сейчас не очень уверен. Империя Хэйвен одержимы разгромом севера… Судя по тому, что они решились на такие крайние меры, как призыв метеоров или болезнь Элкина, кажется, они готовы рискнуть вызвать недовольство общественности. Они ни о чем другом больше не думают, кроме как о победе.
Вмешалась До Чанми, участница женской музыкальной группы:
- Они напоминают мне тигра из пословицы, который поднимается во весь рост после того, как его загнали в угол.
- Ммм. Думаю, это подходящая аналогия, учитывая то, что они решили открыть такие мощные скрытые карты. Теперь у них ничего больше нет, и я думаю, стратегия Лафэя и военная мощь Бадырея – это отличное гармоничное сочетание.
Син Хе Мин что-то посмотрела в своем планшете и сказала:
- Похоже, очень мало информации опубликовано про эту болезнь Элкина и Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей.
- Думаю, Гильдия Гермес готовила эти козыри в режиме тотальной секретности. Они, скорее всего, сильно повлияли на сражение, поэтому нам и дальше надо смотреть, как Королевство Арпен будет их останавливать.
Во всех городах Версальского Континента игроки наблюдали за передачей по кристальным шарам. Те, кто сейчас находился в горах, подземельях и на морских побережьях, тоже собрались вместе и оставляли следующие комментарии:
- Думаю, я и правда должен отдать свой голос за Империи Хэйвен в этой битве.
- Это так потрясающе, что они так тщательно подготовились.
- Еще более удивительно то, что это, должно быть, еще не все, что они приготовили; истинная суть силы Имерии – это ее Императорские войска.
Всё больше игроков предвкушали победу Империи и присоединялись к армии Империи Хэйвен всякий раз, когда она передислоцировалась. Игроки высших уровней с Центрального Континента утратили родное для себя место с тех пор, как их гильдия рухнула. Казалось, Северный Континент не был слишком развитым, но этого было достаточно, чтобы продвигаться дальше, и что еще важнее, у них были и собственные корыстные цели, которые они достигали, принимая активное участие в диктатуре своих старых престижных гильдий.
- Может быть, нам присоединиться к Королевству Арпен?
- И что это нам даст?
- Ну, там нет ограничений на охоту, и еще мы можем свободно участвовать в любых квестах.
- Не знаю… Мне кажется, раньше было гораздо лучше, чем сейчас. Мы жили так, как нам нравилось, и, тем не менее, у людей было к нам особое отношение относились к нам по особенному, что и подразумевает наша сила.
- Ага. Если начистоту, мне не нравится, что мне приходится постоянно угождать этим новичкам, что бы я ни делал.
Соответственно, эти игроки уже давно хотели примкнуть к Гильдии Гермес, и сейчас им наконец выпал такой шанс – Лафэй сделал объявление для всех игроков Центрального Континента:
Завоевание Версальского Континента!
Любой игрок, кто внесет свой вклад в эту войну, получит разрешение вступить в Гильдию Гермес.
Поэтому сейчас много игроков высших уровней Центрального Континента стремились присоединиться к ним, так как более ранние события на Равнине Гарнав убедили многих в том, что у Королевства Арпен призрачные шансы на победу в этой битве.
- Я не хотел идти на такие крайние меры. Но именно вы затянули Империю Хэйвен в такой кризис, поэтому вам и нести ответственность за последствия.
Лафэй направлялся к телепорту в Замке Арен и хотел сам отправиться на Равнину Гарнав.
- Сегодня мы напишем историю Континента.
В этот момент женщина в доспехах подошла к Лафэю.
- Ты думаешь, что в этой битве ты победишь?
Лафэй медленно повернул голову и посмотрел на женщину, которая с ним заговорила.
"Дайни".
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Призыв Пылающих Метеоров (часть 3)**

Когда Королевская Дорога еще только начиналась, Лафэй и Дайни часто встречались на охотничьих угодьях и вместе играли. Тогда Лафэй искренне наслаждался охотой ради нее самой.
"Я был счастлив, когда чувствовал, что становлюсь сильнее, и… мне еще нравилось отправляться в приключения с остальными, объединяя наши силы"».
Это было самое начало Гильдии Гермес; много игроков горело честолюбием, а Лафэй и Бадырей были самыми выдающимися, но им еще только предстояло образовать такую крупную организацию, какая у них есть сегодня. Королевская Дорога сама по себе казалась им такой новой и веселой, поэтому они получали удовольствие просто от того, что бродили по Континенту, в основном по Региону Хэйвен. Естественно, приключения и исследования составляли значительную часть их жизни, даже несмотря на то, что у них в приоритете стояла охота на монстров, чтобы стать сильнее.
- Мир действительно полон веселья.
Лафэй любил лучезарную улыбку Дайни, она дарила ему ощущение, словно он хозяин всего мира.
Тогда они думали, что тот момент счастья будет длиться вечно, но…
- Нам нужно начать с Королевства Хэйвен и полностью завоевать его. С нашей силой нам всего лишь надо будет готовиться шаг за шагом.
- Мы не можем просто придерживаться обычных мер, если хотим изгнать все силы с этой земли. Мы должны готовиться к тому, чтобы оказаться как можно в более выигрышном положении с минимальными издержками, а что еще важнее, мы должны удостовериться, что достигнем наших целей.
- Давай тайно организуем отряд ассасинов; они будут расправляться с теми, кого нам надо устранить.
Дайни всё больше общалась с Бадыреем и Лафэем, и она вскоре узнала истинную сущность Гильдии Гермес.
- Это всё действительно необходимо?
Когда Дайни задала этот вопрос, Лафэй просто отвернулся и посмотрел в сторону.
- Даже если бы мы этого не сделали, это сделал бы кто-нибудь другой. Так как это всё равно случится, не думаешь, что лучше, если это сделаем именно мы?
Хоть она и видела, как ведет себя Гильдия Гермес, она не ушла. И так их приключения и охота продолжились. Дайни была очень способным игроком как шаман, и ее навыки многогранно проявлялись на охотничьих угодьях. Отсутствие одного или двух игроков не вызвало бы никаких проблем, когда в сражении вместе боролось более 50 игроков, но такой игрок, как Дайни, чьи навыки и способности затрагивали все сферы ее ремесла, в том числе и проклятия, исцеление, благословение и бой, был очень ценным активом.
Как-то раз Дайни сказала что-то странное, когда они находились в летающем городе Лавиас.
- Боюсь, теперь я не смогу часто выходить онлайн.
- Как так?
- Здоровье… не в самом хорошем состоянии.
- Я подожду тебя.
- Я не знаю, когда смогу вернуться. Минимум через 6 месяцев? Может быть, это займет и больше года.
Лафэй ради собственного роста не мог позволить себе в пустую тратить время. Когда Дайни не выходила онлайн три дня, Бадырей и остальные ключевые игроки решили уйти.
- Кажется, здесь мы осмотрели все важные охотничьи угодья. Давайте двигаться дальше к следующему месту, о котором мы уже разведали.
- А как насчет Дайни?
- Она уже какое-то время не выходит онлайн… Давайте просто оставим ей уведомление. Или мы могли бы отправить ей личное сообщение попозже.
В этот момент между членами высших уровней из Гильдии Гермес шла ожесточенная борьба за высокие места. Хотя Бадырей, занимающий лидирующую позицию, оторвался от остальных очень сильно, борьба за второе, третье место и так далее была очень напряженной. Никто не хотел тратить время на Дайни, и поэтому Лафэй решил уйти с остальной частью гильдии.
"Я принял неправильное решение. Я должен был остаться и ждать ее, даже несмотря на то, что все остальные ушли".
С запозданием вместе с чувством вины он осознал, что на самом деле испытывает к ней.
"Я никогда не испытывал радости, играя в Королевскую Дорогу, после того дня".
С тех пор, как он потерял связь с Дайни, Лафэй больше не проходил квесты и не отправлялся на охотничьи угодья. Он просто пытался достичь одну цель: господство Гильдии Гермес на всем Версальском Континенте. Ему пришлось бросить Дайни, когда он решил вместе этого преследовать свою цель, и он был решительно настроен на победу.
Когда Дайни вдруг в один прекрасный день вернулась, он был так счастлив, что хотел что-нибудь сделать для нее. Поэтому он назначил ее на пост лорда Замка Эвалюк в Каламоре, важном для империи регионе. Она замечательно управляла замком, и ее репутация в народе была превосходной.
Всякий раз, когда Лафэй смотрел на лицо Дайни, он не мог сдержать улыбки.
- Мы победим, я обещаю. Гильдия Гермес, которую я построил с нуля, никогда не проиграет.
\* \* \*
Кребулта.
Один из десяти игроков высших уровней в Королевской Дороге, он возглавлял 7-ой легион.
- Мы авангард этой армии. Наша миссия: убить всех врагов до последнего. Покажите всю нашу мощь.
Седьмой Легион в основном состоял из тяжеловооруженной пехоты и рыцарей. Классическое построение ударной группы, они гордились своей свирепой ударной мощью и способностью совершать прорывы.
Бум! Бум! Бум! Бум!
Громкий звук, который пошел от легендарного предмета "Барабан Бури", эхом прокатился по полю боя.
- Убить всех и расчистить путь!
Как только 7-ой Легион подошел к южному краю Равнины Гарнав, они начали продвигаться вглубь, убивая всех игроков, кто только попадался им в поле зрения. Войска, облаченные в черную броню и шлемы в форме головы носорога, ворвались на равнину по приказу их командира.
- Куууууаааааххх!!
Рыцари издали могучий рев, и казалось, воины в тяжелой броне изнутри наполнялись новой энергией.
- Уйди с дороги!
- Как легкомысленно.
С помощью своей ужасной силы и разрушительной мощи они откидывали игроков щитами.
- Ярость Разрушителя!
- Удар Земли!
Игроки Гильдии Гермес тоже охотно выходили на передовую. Каждый раз, когда они использовали масштабные навыки, игроки в радиусе 10-20 метров исчезали, словно испарялись.
- Остановите их!
- Но как?!
- Просто делайте всё, что можете!
Игроки, стоявшие на окраине Равнины Гарнав в растерянности разбегались и разваливались, так как становились мишенью неожиданной атаки врага.
Шестым Легионом командовал Грос. Он редко принимал участие в войне, но всегда был на третьем или четвертом месте в зачете гильдии с точки зрения уровня игрока.
- Я не позволю другим легионам превзойти нас, моя честь этого не позволит.
Принцип Гроса в управлении войсками был прост: разместить лучников на передовой и дать им проходить вперед. Суть его стратегии – большой обхват и разрушительная сила. Мало кто из игроков с севера, кто смел приблизиться к ним, чтобы атаковать с близкого расстояния, но даже те, кто решался подойти, сталкивался с рыцарями, которые поджидали впереди.
- Склон, хмм… Бомбардируем с восточной стороны.
- Да, сэр.
Каждый раз, когда участок вызывал у них подозрение, они использовали магию. Гора камней посыпалась с неба и упала на то место, где прятались игроки.
Шестнадцатый Легион находился под командованием Мокса Гладиатора. Довольно интересно, что он тоже возглавлял легион гладиаторов таких же, как он сам; все сто тысяч солдат, которые были в его армии, были исключительно гладиаторами.
Превосходная сила нападения, физическая стойкость и выносливость!
Они нанесли серьезный урон, сражаясь на передовой во время завоевания Центрального Континента, но они также внесли и самый большой вклад в эту войну. Они превратились в элитную силу благодаря опыту, полученному в сражениях, и с тех пор они продолжали наращивать силу, участвуя в экспедициях в подземелья и охотничьи угодья.
- Дай сигнал. Мы выступаем.
Даже толком не построившись, гладиаторы буйным потоком помчались на игроков на Равнине Гарнав. С виду это была совершенно неорганизованная толпа, но так как каждый из них мог по силе сравниться с сотней человек, они сразу же превратили поле боя в поле резни.
- Кровь! Спустя так много времени я наконец наслажусь кровью!
- Дайте мне испить, и ваша смерть будет еще более мучительной!
Легион сумасшедших гладиаторов уничтожал бесчисленное количество игроков. До конца войны они должны были выполнять только одну миссию: сражаться так, как они считают нужным. Такая стратегия была невозможна, потому что игроки с севера были очень слабыми. Они сражались просто так, как и сражались всегда во всех остальных боях.
\* \* \*
Через телепорт Бадырей попал на военную базу у реки Деллавуд. Там располагались 1-ый, 2-ой и 3-ий легионы Императорской Армии, а личный отряд Императора уже стоял в полной боевой готовности и ждал его; было подготовлено 150 тысяч боевых големов из Отряда Стальных Рыцарей, а также исключительная собственность Черных Магов: армия Химера. Там были даже ведьмы, черные маги и легион зверей, которые все сейчас были частью личного отряда Бадырея. Гильдия Гермес также прислала и специальное войско, которое состояло только из солдат высшей элиты Императорской Армии, чтобы пополнить отряд императора. Эти войска, которые возглавлял Бадырей, были символом Империи, и поэтому они должны были отвечать престижу, чтобы господствовать на всем Континенте.
- Мы получаем доклады о том, что битва проходит еще более гладко, чем мы ожидали.
- Говорят, что игроки с севера гибнут еще до того, как у них появляется шанс вступить в полноценное сражение.
- Так как их там собралось слишком много, большинство из игроков просто сметается ходом битвы. С такой скоростью мы сможем нанести им огромный урон всего лишь за час.
Новости о битве на Равнине Гарнав продолжали приходить в отряд императора.
- Доклад от 6-ого Легиона. Они наткнулись на группу из примерно 1000 игроков предположительно с Центрального Континента, которые оказывали сопротивление, но без особых проблем их побороли.
- 19-ый легион смог отбросить вражеские силы, насчитывавшие более миллиона солдат. Число умерших вражеских солдат – 450 тысяч. Остальные сбежали.
Большинство подробных докладов, которые они уже получили с поля боя, сообщали о победах. Бадырей, Аркхим и остальные игроки Гильдии Гермес сияли от радости.
- Звучит так, словно начало битвы идет в нашу пользу.
- И битва и дальше будет складываться в нашу пользу.
- Вражеские войска в определенный момент распадутся. Они не смогут долго держаться.
Личный отряд Бадырея ждал, чтобы присоединиться к битве. Все они были одеты в броню, украшенную золотом и серебром, и с головы до ног экипированы самыми разнообразными магическими предметами. Такую экипировку было очень сложно достать, даже если у тебя были деньги, но гильдия нашла оружейный склад Королевства Келтон, который был построен давным-давно в Военную эпоху. Это было одно из многочисленных преимуществ того, что они контролировали весь Центральный Континент, и впервые они решили использовать это оружие.
Один из лейтенантов подошел к Аркхиму и сказал:
- CTS Media просит нашего разрешения на трансляцию сражения 11-ого легиона.
- А как там обстоят дела?
- Воины, владеющие сразу двумя орудиями, ведут бой на передовой. Кажется, они привлекли внимание потому, что их стиль необычный.
- Им нужно показать разрушительную огневую мощь. Достаточную, чтобы все задрожали от страха.
- Уверяю вас, они произведут довольно сильное впечатление.
- Это будет прямая трансляция, поэтому отправь туда еще участников гильдии в качестве усиления и скажи им, чтобы они не сдерживали свою силу.
Теперь Империя Хэйвен даже готовилась устроить психологическую войну с помощью СМИ. Они проигрывали по всем позициям, когда Виид устраивал всё на Равнине Гарнав, но в тот момент, когда началась непосредственно сама битва, они вернули себе и боевую мощь, и инициативу, которую отдали врагу за эти 15 дней.
\* \* \*
Гильдия Облака, Гильдия Роам, Гильдия Звездного Льва, Наёмники Чёрного Меча и гильдия Черного Льва.
Войска пяти бывших престижных гильдий ждали вдалеке, откуда могли видеть Равнину Гарнав на расстоянии.
- Хух…
Гюнтер из Гильдии Звездного Льва, находясь под впечатлением, выдохнул, когда заметил яркую вспышку света, озаряющего равнину.
- Гильдия Гермес… Они стали сильнее, чем раньше. И похоже их стало больше.
- Думаю, противника нельзя даже сравнить с ними с точки зрения только военной силы. Мы все собрались здесь еще раз, но я не думаю, что даже мы сможем сравниться с ними, если будем снова сражаться с ними.
Мичел из Наёмников Чёрного Меча тоже, нахмурившись, наблюдал за полем боя. Глядя на то, как армия Империи Хэйвен откидывала игроков с севера, он видел, насколько же гильдия увеличилась в размере с тех пор, как завладела Центральным Континентом. Некоторые члены Гильдии Гермес раньше были членами этих пяти гильдий. После того, как пали все престижные гильдии, Гильдия Гермес мастерски перехватила только самых сильных членов этих гильдий.
- Думаю, Виид может проиграть это сражение, - сказал Шервуд, но остальные все еще проявляли осторожность.
"Это не то, о чем мы можем так просто сделать вывод".
"Шервуд всегда был таким".
"Интересно, он действительно думает, что такое поведение, когда он постоянно противоречит Вииду, делает ему честь?"
Пять престижных гильдий уже дали письменную клятву, обещая, что они полностью перейдут под юрисдикцию Королевства Арпен. Они знали, что в действительности они сами ничего не смогут достичь, находясь при таком ослабленном и сокращенном составе. Хотя это решение не было простым, Гильдия Черного Льва и Гильдия Роам получили шанс стать свидетелями события, которое навсегда войдет в историю после того, как они сделают этот выбор. Они видели, как Виид поднял восстание и в конце концов завоевал Регион Бриттен только с помощью флагов. Если Гильдию Гермес сравнить с огромным медведем, Виид был бы львом в самом расцвете сил. Не было сомнения, что обе стороны очень сильны, но казалось, что у этого льва могли быть даже крылья.
Они продолжили наблюдать за битвой, и Гюнтер пробормотал:
- Гильдия Гермес нанесла им огромный удар. Не станет ли такое положение слишком опасным для Королевства Арпен?
Они все видели Равнину Гарнав всего лишь день назад. Они наслаждались фестивалем и участвовали в постройке скульптур. А теперь они волновались, что убито слишком много преданных игроков Культа Травяной Каши и Королевства Арпен.
Карлиз усмехнулся:
- Несмотря на то, что Призыв Метеоров и Отряд Фанцелоп – сильный ход, битва только началась. Виид еще даже не появился.
У лидеров и остальных членов пяти престижных гильдий закипала кровь. Они до смерти хотели сразиться с Императорской Армией, которая так жестоко атаковала игроков с севера, и доказать всем, что у них еще есть порох в пороховницах.
Проблема заключалась в том, что они все еще ждали сигнала, о котором им сказал Виид.
\* \* \*
- Это невероятно.
- Ух-ох, мистер! Берегись!
Барт, торговец, сейчас был на Равнине Гарнав.
- Ииик!
Он едва увернулся от горящего камня, летящего на него, благодаря тому, что стоящий рядом с ним человек предупредил его.
- Здесь еще опасно. Смотри по сторонам.
- Спасибо.
Барт встал с земли, на которую упал, на ноги.
Он помнил, как застыл на месте, словно его парализовало, когда сюда летели метеоры, чтобы разрушить тут всё.
"Это был невероятный опыт".
Барт упал в нескольких сантиметрах от очага поражения. В момент падения метеоров священники читали заклинание Жертвоприношения, а воины, использовав навыки Защиты, бросались на метеоры.
Было не ясно, насколько они смогли уменьшить разрушительную силу метеоров, но именно это зрелище позволяло понять истинную силу игроков с севера.
"В любом случае для этого парня битва будет не из простых…"
Барт вскарабкался на повозку, которую он с таким трудом прикатил с собой, и закричал:
- Здесь есть множество трав и бинтов для восстановления! Всё бесплатно, поэтому берите столько, сколько вам нужно!
- Ты уверен?
- Да. Пожалуйста, используйте их.
Торговец!
Он был тем, кто до этого момента занимался продажей, но теперь настало время завоевывать сердца людей. Он твердо верил в то, что впереди у всех будет лучшее и более светлое будущее после того, как эта война закончится.
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Песня Виида (часть 1)**

Перед глазами Меритаса, фермера, открывалась вся Равнина Гарнав, объятая пламенем.
- Нет… Как они могли такое сделать…
Вокруг него стояли игроки-эльфы с заостренными ушами.
- Это отвратительно.
- Повсюду кричат люди. Духи огня тоже неистово разбегаются в страхе.
Эльфы, которые могли слышать и понимать речь духов, говорили о загадке, произошедшей с этим местом. От побочного действия заклинания Призыва Пылающих Метеоров духи всех элементов растерялись.
- Мы должны пойти и помочь людям, находящимся там. Им нужны наши навыки исцеления.
После того, как эльфы поспешно удалились, Меритас остался стоять там один, глубоко задумавшись над своей мрачной мыслью.
"Значит, вот она какая, Королевская Дорога? Люди, обладающие большой силой ничуть не беспокоятся о том, что вредят другим людям, просто потому, что у них есть силы, чтобы это делать?"
Он вспомнил свое прошлое, когда он был игроком-новичком.
Из-за высоких цен на землю в крупных городах он, чтобы выращивать овощи, выбрал землю с галькой и прокопал канавы для воды на пустыре за пределами замка. Он испытывал счастье и удовлетворение, когда видел, как семена, которые он посадил, начали проклевываться и расти сантиметр за сантиметром… Когда остальные игроки получали деньги, участвуя в квестах и охоте на монстров, он зарабатывал на жизнь, продавая овощи, которые он вырастил сам, на рынке.
- Меритас, пойдем вместе поохотимся. Мы нашли хорошее охотничье угодье и в прошлый раз заработали там 10 золотых. Еще там можно заработать много очков опыта.
- Я пойду в следующий раз.
- Просто оставьте его в покое. Фермеры – плохие охотники.
Постепенно он начал проводить все меньше и меньше времени со своими друзьями, теми, кого он знал с самого детства. Во время сильных дождей или засухи он заботился о своих растениях, переживая, что что-то может с ними случиться. Иногда растения действительно уничтожались монстрами или дикими зверями, но он садил семена и вспахивал поле снова и снова.
Когда Королевская Дорога еще только начиналась, мало кто из игроков интересовался сельским хозяйством. Весь огромный Континент, наполненный приключениями, ждал абсолютно всех, и выращивание простых овощей днями напролет, чтобы продать их за жалкие гроши, считалось не подходящим занятием. Однако будучи фермером, Меритас педантично выращивал различные культуры и подружился с торговцами в семенных магазинах или на рынках, занимающимися сельскохозяйственной продукцией.
- Ты всегда усердно трудишься. Попробуй посадить и эти семена.
- Такого я раньше не видел. Что это?
- Что-то вроде цветка… он в почете у знати. Я слушал, что этот цветок особенно ценят как редкий продукт в регионе Бриттен, поэтому было бы здорово, если бы и мы смогли вырастить его здесь.
У этих загадочных семян были какие-то скрытые условия прорастания, и казалось, что был какой-то трюк в том, чтобы заставить их расти. Даже после того, как он с большим трудом смог прорастить семена, ростки вяли и погибали, если солнечный свет был слишком ярким или ветер дул слишком сильно. Растения также нуждались и в особом количестве воды; если полить их чуть больше или не долить им воды, они вскоре увядали и погибали.
Относясь с любовью к своему делу, думая и наблюдая, Меритас наконец смог вырастить цветы Парадории, и они зацвели.
- Вот оно! Всем знатным людям понравится этот прекрасный цветок!
Его Парадории продавались по высокой цене на местном рынке и позже были зарегистрированы как одна из особенностей региона после улучшения их качества. Когда у него появилась возможность сразу же продавать все цветы, которые он сам выращивал больше года, как особенные товары, Меритас сколотил состояние. Он смог насладиться славой и состоянием, но он бросил себе вызов вырастить и другие растения. Он купил надел земли и посадил там различные травы, фрукты и цветы, а также разнообразные редкие, магические и морские культуры. Выращивая различные магические ингредиенты, которые, как известно, существовали только в чрезвычайно маленьких количествах, он снова заработал много славы, сколотил состояние, а также преуспел в разведении улучшенных сортов растений.
Даже когда престижные гильдии опустошили земли во время своих войн и ввели высокие налоги для населения, он едва сводил концы с концами.
"Этот мир – прекрасное место. Я буду использовать свои навыки фермера, чтобы обогатить жизнь каждого".
На бывшей территории старого Королевства Дэйл он продолжил свой фермерский бизнес, чтобы снабжать вкусными и сытными блюдами не только игроков, но и всех жителей этого региона. Он наконец переехал в Королевство Арпен после многочисленных испытаний, но он все равно не ожидал, что Гильдия Гермес будет так жестоко уничтожать своего врага.
"Я был слишком самодовольным, думая, что хватит того, что я приготовлю боевые растения. Я был доволен той долей работы, которую отвели одному человеку… Но сейчас я покажу им всю мощь земли и деревьев".
\*\*\*
- Больно…
- Уррггхх… Не могу поверить, я умру вот так…
Игроки, которые подхватывали болезнь Элкина, лежали на земле; так как это была чрезвычайно заразная болезнь, так они показывали, что они больны и не давали остальным людям подойти близко.
- Продержитесь еще немного. Массовое Исцеление!
Даже исцеляющие заклинания от самых целеустремленных священников никак не действовали. Состояние пациентов быстро ухудшалось, и болезнь мало-помалу съедала Жизненную Силу.
- Сила святых духов, спасите этого человека, страдающего в агонии. Исцеляющее Прикосновение!
- Сюда!
- Здесь тоже больной человек. Думаю, он умирает.
Священники пытались пополнить Жизненную Силу людей, но количество игроков, распростершихся на земле, с течением времени только увеличивалось. В конце концов, священники исчерпали всю свою Ману до такой степени, что не могли больше использовать Священную Божественную магию.
Болезнь проникла в ваш организм, когда защитные барьеры тела ослабели. Ваши конечности дрожат, и у вас начинает кружиться голова.
Вы теряете 11 очков Жизненной Силы каждую секунду.
Ваша максимальная Жизненная Сила и Мана уменьшены.
Ваша Священная Божественная магия становится менее эффективной.&gt;
Даже священники с их превосходной устойчивостью к заболеваниям и проклятьям благодаря божественной защите начали один за другим подхватывать болезнь Элкина.
- В сторону! Мы ничего не можем с этим поделать.
- Не приближайтесь к ним!
- Внимание все, пожалуйста, спасайте остальных, даже если вам придется бросить нас здесь.
- Прости. Прости.
Несмотря на то, что они перепробовали всё, чтобы вылечить больных, в конце концов у игроков святых божественных профессий не осталось другого выхода, кроме как избегать контакта с зараженными.
Игроки, которых оставили, лежали на земле, они были подвержены карантину и медленно умирали.
- \*Всхлип\*. Я действительно хотел устроить хорошее сражение, даже несмотря на то, что я бы проиграл… Но сейчас…
- Мой уровень выше 300. Никогда не думал, что меня убьет какая-то болезнь.
- Эти грязные подонки из Гильдии Гермес…
Некоторые игроки всё еще сохраняли надежду и пытались продержаться как можно дольше, жуя травы, которые помогали восстанавливать Жизненную Силу. Несмотря на их усилия, они не могли уйти от неизбежного. Те, чей уровень был достаточно высок, могли продержаться дольше, чем остальные, но все они в конце концов отходили в иной мир.
Люди пытались решить эту проблему, изолируя игроков, подхвативших болезнь, но число инфицированных болезнью Элкина было довольно большим; даже игроки, которые далеко убежали, тоже подхватывали болезнь, а число больных продолжало расти до того, как успел подействовать карантин.
\*\*\*
Хальма, Марго, Ревис и Гран.
Квартет бекстабберов веселился на Равнине Гарнав.
- Пусть себе воюют, как хотят, мне наплевать.
- И то верно. Нам действительно не о ком волноваться.
- Ха-ха-ха. Надеюсь, они устроят грандиозное сражение. Мы проделали такой большой путь сюда, чтобы посмотреть войну. Я хочу, чтобы она стоила наших усилий.
Они заходили в известные рестораны на Продуктовой алее, где можно было найти самые разнообразные деликатесы, а также подружились с некоторыми игроками из Культа Травяной Каши.
- Знаете, бекстабберу тоже нужны личные связи для его работы.
- Ты чертовски прав. Нам нужно сначала выяснить, кто самый легкий слабый игрок, и сопроводить его до подземелья. И тогда… Удар!
Квартет совершенно ни о чем в этом мире не беспокоились, когда проводили время на Равнине Гарнав; и у них было на то полное основание, так как их план заключался в том, чтобы избегать каких-либо стычек и просто наслаждаться шоу издалека. Эта группа бекстабберов веселилась бы и дальше, если бы сам Версальский Континент вот-вот был готов разрушиться.
Даже когда пылающие метеоры упали на Равнину Гарнав, они были просто впечатлены. Гигантское облако в форме гриба поднялось от земли, земля затряслась, и обжигающий вихрь горячих языков пламени поднялся от мест падения метеоров, от которого, казалось, даже они, находясь на таком большом расстоянии от эпицентра, начали задыхаться… Это действительно было событие, которое увидишь только раз в жизни.
- Вау, невероятно.
- Это удивительно. Вот это настоящий масштаб войны!
- Гильдия Гермес точно не разочарует.
- Хотел бы я, чтобы мы были как Лафэй или Бадырей. Тогда бы я насылал метеоры на города в качестве хобби.
- Ага, снося все эти городишки… Было бы так весело.
Это был эмоциональный момент для квартета бекстабберов. Что за прекрасное это было зрелище… И что еще лучше была возможность, которая представится им, как только вся эта сумятица уляжется: возможность извлечь выгоду из раненых игроков.
- Давайте найдем людей, которые умирают от ран.
- Да. Мы можем претвориться, что хотим помочь им, и подойти, а потом… Удар!
- Ха-ха-ха-ха. Мы уже решаем, как осуществить эти гадкие планы, так рано? Это интересно.
Четверо бекстабберов на всей скорости побежали к месту падения метеоров. Воздух был горячим как над сковородкой, и пылающие языки пламени выстреливали вверх с земли.
- Здесь опасно.
Игрок сделал шаг вперед, чтобы преградить им путь, но Хальма серьезным голосом сказала:
- Ничего страшного. Нам нужно попасть туда, чтобы помочь людям.
- Вы можете все погибнуть, если пройдете дальше!
В прошлом они, наверное, прошли бы мимо этого игрока с помощью силы, но со временем квартет превратился в более продвинутых злодеев.
- Что значат наши жизни, когда мы пытаемся совершить правильные поступки? Какой смысл в том, чтобы сохранять мою жалкую жизнь такой большой ценой?
- Ах…
- Мы идем туда. Если там есть кто-нибудь живой, мы найдем его и приведем назад.
Тронув до глубины души игроков, стоящих неподалеку, они подошли ближе к месту падения метеоров.
- Недавно это была Продуктовая алея. Помню, здесь был ресторан с морской едой. Я донимал хозяина, чтобы получить еще морских ушек.
- Но теперь здесь ничего не осталось.
В земле была большая дыра, и здания превратились в руины. Несколько человек то тут, то там всё еще шевелились, но казалось, они долго не протянут, так как из трещин на земле выстреливали языки пламени.
- Уууургх…
- Эй, здесь живой.
Квартет бекстабберов радостно побежал к нему. Хотя всё вокруг было ярко освещено пожаром, они могли творить свои злодеяния, пока у остальных людей перекрыт обзор. Человеку, к которому они подошли, большим камнем придавило нижнюю часть туловища. Даже в таком положении они видели его широкие плечи, развитые мышцы на шее и ухо-пельмень.
Это был не кто иной, как Меч3.
- \*Вздох\*!
- О, вы здесь, чтобы помочь?
За пугающим первым впечатлением последовал его низкий и сильный голос. Сомнение охватило бекстабберов, и они уже были готовы спрятать свои лезвия за спину.
"От него исходит очень опасная аура".
"Его действительно можно убить?"
"Нам точно ничего не будет после этого?"
Обменявшись друг с другом оценивающими взглядами они осторожно подошли к нему поближе, но их человеческий инстинкт не давал им напасть.
"Вау, посмотрите взгляд убийцы у этого мистера".
"Ему действительно надо выглядеть таким страшным? Я бы лучше сразился с монстром".
Впервые они почувствовали страх, просто глядя на мышцы, выпирающие на руках. Одновременно они поняли, кем был этот человек.
"Это один из тех дьявольских мечников".
Меч и его наставники с учениками были известными в Королевстве Арпен.
Гран с тревогой сказал ему:
- Вы ранены, сэр.
- Ничего серьезного. Вы можете отодвинуть этот камень?
- Конечно. Мы поможем. Все сюда, мы нашли здесь выжившего, пожалуйста, помогите!
Четверо бекстабберов отодвинули большой камень, который придавливал тело Меч3 вместе с несколькими другими игроками.
- \*Вздох\*!
- А… У вас сломана нога.
Бедро Меч3 было вывернуто наружу под каким-то ужасным углом. Так как люди могут чувствовать боль в Королевской Дороге, естественно, ему, должно быть, было больно в такой ситуации. Он, наверное, смог выжить после удара метеора благодаря своему высокому уровню, но было очевидно еще и то, что он, скорее всего, потерял значительное количество Жизненной Силы и Выносливости.
Четверо бекстабберов просто хотели убраться отсюда.
- Мы пойдем и позовем священника для вас прямо сейчас, сэр.
- Священника. Не надо, я могу сам себя исцелить.
- Вы не похожи на священника… Может быть, вы паладин?
- Нет, не совсем. У вас есть какие-нибудь лечебные травы?
Ревис достал из рюкзака немного трав красного цвета, которые помогали залечивать раны.
- У меня есть немного, но они не особо помогут…
- Спасибо, этого хватит.
Меч3 слегка приложил красную траву к сломанной ноге, а затем схватил ее обеими руками.
\*Хррряяяясь!!\*
Раздался звук, характерный для вправления костей, и его нога снова стала правильной формы.
- Да. Я не делал это какое-то время, но это всегда срабатывает. Но я впервые сделал это в Королевской Дороге.
- …
- Ла-ла-ла.
Меч3 оборачивал рану бинтом, напевая какую-то мелодию. Из любопытства Хальма спросила его:
- Этого же все равно будет недостаточно, чтобы вы снова начали ходить, ведь так? Вам нужен священник, чтобы он наложил на вас исцеляющие заклинания, сэр.
- Ну, я Истребитель Сражений.
- Вы имеете в виду Церковь Баталли…?
- Да, ее самую.
Титул "Истребитель Сражений" вдруг стал известен не так давно благодаря Вииду.
- Как это называется, "Свежая Сила Восстановления"? Благодаря этой способности я могу быстро восстанавливаться от любых ранений. Это на самом дело послужило начало моего нового хобби.
- И что же это?
Меч3 протянул левую руку к огню рядом с собой.
\*Вспышка!\*
Его плоть загорелась, но он смотрел на это, ничуть не удивившись.
- Этого хватит, чтобы получить ожог четвертой степени. Довольно весело так повышать свою устойчивость к огню.
- …
Хотя люди не чувствовали столько же боли в Королевской Дороге, сколько они бы почувствовали в реальной жизни, все равно это было достаточно больно. К тому же рана вела и к умственным расстройствам, от которого сложно было оправиться обычному человеку, так как он должен был смотреть, как горит его собственная плоть.
- Я узнал, что если я буду сжигать свое тело до тех пор, пока не буду на волосок от смерти, иногда это повысит мою Прочность и устойчивость к огню. Довольно ловкий трюк, вы так не думаете?
- Д-да. Конечно.
- Королевская Дорога – это, конечно, весело, но недавно я начал ощущать, что живу в этом мире слишком беззаботно. Я думаю, пора бы мне стараться больше, чтобы стать сильнее.
- Я, я думаю, вы уже стали достаточно сильным, сэр.
Невероятно, Меч3 встал на ноги и ухмыльнулся.
- Поэтому, мои дорогие друзья, пойдемте и будем вместе спасать людей.
В конце концов квартет бекстабберов кротко, словно стадо барашков, отправился вместе с ним с миссией спасать остальных выживших.
\* \* \*
Игроки, которые относились к центру по стратегии действий в чрезвычайной обстановке игроков с севера, с горечью ощущали собственную халатность.
- Мы и представить себе не могли, что они такие сильные. Военная сила Империи Хэйвен невероятна, она может мобилизовать 20 легионов на одно поле боя.
- Мы должны признать, что они постоянно улучшают свою боевую силу в несколько раз, пока правят на Центральном Континенте.
- Не ожидал, что они с самого начала прибегнут к таким крайним мерам.
Империю Хэйвен можно был назвать непобедимой, но игроки с севера всегда выигрывали у империи. Они доверяли бесчисленному множеству людей, собравшихся на Равнине Гарнав, но сейчас они все были загнаны в угол в самом начале войны.
Сожаление и самокритика глубоко врезались в их сердца, но факт оставался фактом: они были приговорены к атакам, которым очень сложно противостоять.
- Вражеские войска наносят удары со всех направлений. Невозможно противостоять им, когда у нас полно игроков-новичков.
- Говорят, мы практически не наносим никакого ущерба врагам.
- Мы можем выставить еще больше оборонительных отрядов?
- Не нужно и говорить, что это непросто. Уже сложно блокировать все 20 путей, по которым они наступают, и к тому же ударная сила наших игроков высших уровней тоже серьезно пострадала.
- И ударные силы тоже…? Враг следит за каждым нашим шагом.
Гильдия Гермес выслала шпионов, чтобы разведать обстановку на Равнине Гарнав. Для призыва метеоров они выбрали места, где было много известных и влиятельных игроков. Так как некоторые наиболее важные участки полностью испарились от удара, много игроков с севера сразу же было убито в самом начале войны.
- Нам нужно сосредоточиться только на Отряде Фанцелоп. Мы должны остановить их во что бы то ни стало.
- Это сложно. Уровень всех этих призрачных рыцарей выше 600. Игроков ниже 200 уровня переполняет страх, когда они только приближаются к ним, и они не могут сражаться.
- Они устойчивы ко всему физическому и магическому урону, а также к священным божественным заклинаниям… Но конечно, у них, должно быть, есть и слабые места, да?
- Эта болезнь Элкина еще сложнее. Более 30 тысяч игроков ей заразились.
- Но разве в отчете, составленном полчаса назад, сказано не о 7 тысячах?
- За это время болезнь распространилась дальше. Возможно, сейчас заболевших уже больше 100 тысяч.
В центре Культа Травяной Каши по стратегии действий в чрезвычайной обстановке творился полный хаос. Они начали военные приготовления, чтобы замедлить продвижение Императорской Армии, которая сейчас маршировала с 20 разных направлений, и отбросить их назад, насколько слабыми бы ни были их попытки. Они объявили о мобилизации отрядов разных каш и вскоре придумали боевые стратегии, в том числе и построение войск, позиции и направление атак. Однако они не могли не чувствовать себя в растерянности из-за Отряда Фанцелоп и болезни Элкина, так как они не могли найти способ противостоять им.
- Мы не можем просто сидеть и дать им всех убить!
- Но что мы можем сделать? Этому нет решения…
- Нельзя расстраиваться; надо что-то делать…
Лемон, святая Культа Травяной Каши!
В реальной жизни она была студенткой университета и обычно для Культа Травяной Каши была чем-то вроде талисмана, но сейчас она забрала волосы высоко вверх и крепко завязала их резинкой.
- Я только что получила личное сообщение от Виида!
- …!
После ее слов в палатке, которую наполняли грохочущие голоса, повисла тишина.
Пока еще в культе Травяной Каши не было официального командного управления, там все еще был человек, который мог управлять всеми в любой ситуации.
- Виид сказал, что он собирается прийти сюда прямо сейчас!
- …!
( Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Песня Виида (часть 2)**

С помощью навыка Картинной Телепортации Юрин, Виид и его спутники прибыли на Равнину Гарнав, где развернулось сражение.
\*Бум! Бум! Бум!\*
Они слышали громкие удары барабанов и крики людей.
♪♫♪ Мы поем
О победе, славе, любви и будущем.
С радостью и весельем в душе,
Собравшись с мужеством, мы поднимаемся. ♪♫♪
♪♫♪ Вы, кто создает звезды,
Собирает земли
И ведет людей вперед… ♪♫♪
Марей, бард, пел Песню Мужества, которая была тематической песней Виида. Более десяти тысяч бардов исполняли эту композицию вместе с ним, и игроки на Равнине Гарнав тоже подпевали им в унисон.
♪♫♪ Следы впереди, отпечатки величия,
Дайте улыбнуться теплой улыбкой тем,
Кто пойдет по ним, рука об руку. ♪♫♪
♪♫♪ Вы, кто хотел мечтать,
Не бойтесь ответить на зов судьбы,
Мы не одни
И пройдем этот путь вместе. ♪♫♪
Так как «Музыка в Дикой Природе» - особый навык бардов – начала действовать, в небе начали образовываться и смешиваться многочисленные фрагменты света. Они пересекались, сталкивались и сливались в более крупные формы, создавая огромный спектр цветов.
- Кажется, настроение здесь не такое уж плохое, да?
- Да. Странно, нам доложили, что Гильдия Гермес нанесла по ним сильный удар, - отметили Пэйл и Бэллот.
Атаки Гильдии Гермес были мощными, но так как Равнина Гарнав была очень обширной, эффект от пылающих метеоров и последствия болезни Элкина еще не дошли до того района, где сейчас были Виид и его спутники. Только горячая атмосфера, создаваемая пением Марей, наполняла воздух.
- А? Тот парень вон там только что появился из ниоткуда.
- Телепортация? Это навык Мага… значит…
Игроки, стоявшие неподалеку, показывали на Виида и его компанию. Естественно, Виид расправил плечи и напряг шею; одним приятным преимуществом захвата власти и завоевания успеха в жизни было то, что люди узнавали тебя, куда бы ты ни пришел.
- Это Пэйл, Боевой Раб!
- Там еще и рыбак Зефи.
- Он действительно красивый. Такое стройное тело.
- А рядом с ним Хварен. Я сначала ее не узнал в платье.
- Вау… и Сурка там! Они все здесь!
Однако сначала внимание людей привлек Пэйл вместе с остальными спутниками.
Типичный эффект от обычного облика Виида!
То, что он выглядел по-другому, не так, как обычно, из-за надетой на нем тяжелой брони Фабио вместо костюма новичка, тоже сделало его менее узнаваемым.
Но в конце концов, спустя несколько секунд люди заметили и его.
- Виид!
- В-В-В-Виид здесь!
♪♫♪ Следы впереди, отпечатки величия,
Дайте улыбнуться теплой улыбкой тем,
Кто пойдет по ним, рука об руку. ♪♫♪
♪♫♪ Вы, кто хотел мечтать,
Не бойтесь ответить на зов судьбы,
Мы не одни
И пройдем этот путь вместе. ♪♫♪
Песня Марей продолжалась, но ажиотаж от неожиданного появления Виида стал быстро распространяться среди игроков.
- Виид здесь?
- Это действительно ТОТ Виид? Бог Войны?
- Вау. И я смотрел трансляцию прямо до этого момента!
- Это правда! Виид пришел к нам!
Маги воспарили в воздух, чтобы лучше все рассмотреть, а толпа засуетилась от радости. Через каких-то 20-30 секунд после появления Виида и его спутников, эти слова через личные сообщения и чаты дошли до всех, кто был в трех километрах от этого места.
- Пойдемте посмотрим на него!
- Я его большой поклонник. Я смогу спокойно умереть, если увижу его лично всего лишь раз в своей жизни.
- Виид! Не могли вы что-нибудь сказать, пожалуйста?
Дикие крики вырвались из собравшейся толпы. С воздуха парящие маги видели, как много людей на Равнине Гарнав устремились к этому месту, словно рой муравьев пошел на запах конфетки.
Заметив, что все отвлеклись, бард Марей хотел перестать исполнять музыку, но Виид отправил ему личное сообщение:
- Пожалуйста, продолжайте исполнять свою песню.
Сам Виид занимался искусством, хотя его опыт работы скульптором был, вероятно, все-таки ближе к ручному труду, нежели к творческой работе. До того как появился Виид, Марей пел очень страстно, сливаясь в унисон со зрителями во время исполнения. Виид не хотел прерывать его музыку, которая могла окрашивать само небо в разные цвета.
♪♫♪ Пойте!
Пойте еще громче!
Вы, кто слушает звуки создающегося ветра,
Чистых капель воды
И великой дрожи земли… ♪♫♪
♪♫♪ Ваши пульсирующие души взрываются
И сотрясают весь мир. ♪♫♪
♪♫♪ Пойте!
Поднимите глаза и узрите.
Давайте все маршировать в унисон.
Вы, люди, которые разделили момент рождения чуда! ♪♫♪
Прозвучал последний аккорд великой мелодии.
Виид, находившийся в центре всеобщего внимания, поднял руки и начал аплодировать. Пэйл и остальные спутники тоже энергично зааплодировали.
- Превосходно!
- Это было великолепный музыкальный отрывок.
Толпа тоже разразилась оглушительными аплодисментами и ликованием.
Вы услышали песню, которую вместе исполняли 10 239 бардов, самое масштабное представление на всем континенте. Всего лишь в течение одного дня все ваши способности восстановления будут улучшаться до 200% от первоначальной эффективности. Ваше физическое состояние улучшается, увеличивая вашу максимальную Выносливость на 25%. Все характеристики улучшаются на 7%.
Героическая Сила воли!
Мастерство владения главным профессиональным навыком увеличится на несколько процентов. Потенциал развития вашего профессионального навыка увеличится на то количество процентов, сколько людей находится рядом, максимум до 12%.
Благодаря Прозрению вы получили новые знания.
Ваши действия стали на 20% более эффективными.
Ваши Знания увеличены на 2 очка.&gt;
Все полезные эффекты от прослушивания музыки!
Губы Виида слегка скривились в злой ухмылке.
«Бард – это тоже неплохая профессия. Думаю, из них я могу извлечь много выгоды».
Сейчас он даже думал о том, чтобы изменить свой первоначальный план и в качестве своей следующей профессии выбрать работу Барда после того, как он разовьет до совершенства навыки Некроманта.
Бард, который может заставить танцевать своих мертвых приспешников!
«У меня уже хорошо получается петь, поэтому мне нужно просто немного поучиться игре на музыкальных инструментах. Я умею играть на арфе, поэтому это могло бы пригодиться».
Серьезный обман, который теоретически угрожал слуху всех игроков Королевской Дороги!
Искусство владения мечом и другие основные боевые навыки могли улучшаться быстрее, когда у игрока была связанная с ними профессия. Однако уровень навыка Виида уже давно достиг Продвинутого 8 уровня, и он еще больше развил свое мастерство на Тропе Борьбы. Сейчас он освоил уже 68% Продвинутого 8 уровня. Это означало, что ему едва ли нужно было менять профессию на мечника, поэтому он мог серьезно задуматься о профессии Барда как о своем новом классе. Он накопил огромное количество очков характеристики Искусство, поэтому вполне возможно, что его сразу назовут маэстро, как только он переключится на другую творческую профессию, такую как Бард.
«Так я могу развить свои способности в разных сферах одновременно, словно осьминог протянуть свои щупальца, чтобы нарисовать большую картину».
Это было все равно что крупный конгломерат с множеством дочерних компаний пытался расширить свой бизнес вплоть до уличных рынков.
Пока Виид глубоко задумался, размышляя над такой перспективой, Марея и остальных артистов оглушали аплодисменты и звуки ликования от собравшейся толпы. Они устанавливали новый рекорд по лучшей реакции зрителей каждый раз, когда выступали на Равнине Гарнав, но теперь, когда началась непосредственно сама битва, они получили самую страстную отдачу от публики.
- Ахм, хм.
Когда Виид пошел к Марею, перед ним открывалась тропа, словно море расступалось.
- Виид…
Марей был тронут до глубины души, его глаза блестели от подступавших слез.
«Должно быть, он идет, чтобы подбодрить меня».
Для этой битвы он собрал много артистов-единомышленников, вместе исполняя песни и репетируя. Все их усилия и труд, и чувство выполненного долга! Он думал, его усердная работа при приготовлении такого представления будет признана не кем иным, как Виидом.
Виид поднялся на сцену и сказал:
- Спасибо за песню. Я бы хотел сказать, что у тебя неплохо получается петь.
- Спасибо. Я буду стараться сильнее.
- Я бы хотел обратиться с просьбой, если ты не против.
- Конечно, я весь во внимании, Виид.
Еще до того, как Виид успел что-либо сказать, Марей уже все решил. Виид разрешил ему продолжать свое выступление до самого конца, и более того, он хотел понаблюдать за приключением Виида и его достижениями, как можно ближе. Он был готов отправиться на любой сложный квест, чтобы подружиться с ним.
- Я подумываю о том, чтобы самому спеть песню, ты подыграешь мне?
- Ты имеешь в виду свою собственную песню?
- Да, я хочу спеть ее прямо сейчас.
- Это честь для меня, - мгновенно ответил Марей, не задумываясь, и сразу же понял, что же это такое то, что все называли «Песнями Виида».
\*\*\*
Люди знали, что армия Империи Хэйвен сейчас шла с внешних границ Равнины Гарнав. Они знали, что еще одна катастрофа, как болезнь Элкина, Отряд Фанцелоп из Призрачных Рыцарей или призыв пылающих метеоров, могла случиться с ними в любую минуту. Несмотря на это, больше всего они с нетерпением ждали, о чем же будет петь Виид.
- Дорогие зрители, думаю, это заслуживает вашего внимания; кажется, Виид, Бог Войны, собирается петь.
- Песня Виида… Так скажем, таким образом он объявляет о начале полномасштабной войны с Империей Хэйвен.
Все телерадиокомпании передавали эту картинку в режиме реального времени. В добавок к одному миллиону игроков, сосредоточивших свое внимание на том месте, где появился Виид, в общем более ста миллионов человек на Равнине Гарнав сейчас главным образом тоже наблюдали за происходящим. Внимание всех, кто не сражался с Императорской Армией Империи Хэйвен в этот самый момент, было приковано к трансляциям.
- Виид собирается петь?
- Он наконец пришел.
Даже игроки, умирающие от болезни Элкина, смотрели на Виида по кристаллическим шарам. До этого момента все, что они могли сделать, заключалось в получении тумаков от Гильдии Гермес, но теперь надежда, что Виид сможет переломить ход битвы, поселилась в их сердцах. Он всегда добивался того, что считалось чрезвычайно трудным или вообще невозможным. Его таланты и удача делали свой вклад, но все его достижения были результатом его тяжелой работы и готовности столкнуться с любой трудностью.
Ведущие программ стали говорить громче, когда появился Виид.
- Виид уже однажды пел, когда сражался с Бессмертным Легионом. Он добился невероятных результатов, какие только были возможны, после исполнения песни.
- Та песня Орка Каричи – настоящая классика. Музыканты могут со мной не согласиться, но она завоевала такую популярность среди детей, что едва ли можно встретить ребенка, не знающего эту песню.
- Да, слышал, что в детских садах часто поют эту песню вместе, пока едут куда-нибудь.
\*\*\*
Согласившись исполнить песню Виида вместе с другими бардами, Марей спросил Виида:
- У тебя есть партитура этой песни?
- Нет.
- Тогда как мне подыграть тебе?
- Ты просто можешь импровизировать, когда песня начнется.
- А…
Выступление, в котором нужно было создавать музыку прямо на месте, подстраиваясь под пение солиста!
Это было бы рискованной и очень сложной задачей, но Марей изучал прикладную музыку в университете после того, как стал бардом в игре. Он знал, как строится песня, над которой он работал так кропотливо, а также у него был огромный опыт, и уже эта задача не казалась такой невозможной. Самое главное, мысль о принятии нового вызова подогревала его страсть. Марей хотел одарить более миллиона собравшихся в этом месте зрителей музыкой, которая запомнится на века.
- Тем не менее, чтобы выступить лучше, я думаю, было бы неплохо, если бы ты рассказал мне структуру песни или сказал несколько первых строчек заранее.
- Ну, я ее еще не придумал.
- Ты… еще не придумал?
- Да, я собираюсь сделать это сейчас.
Марей почувствовал, как у него поднялось давление, но попытался сохранить хладнокровие и сказал:
- Может быть, ты сначала можешь сказать мне, о чем будет эта песня, и какие там будут слова. Если мы знаем слова, мы можем хотя бы понять настроение песни.
- Да, я сбираюсь и слова придумать прямо сейчас.
- …
- Просто дай своей душе следовать за музыкой. Хорошая музыка рождается из собственных эмоций.
Виид ничуть не сомневался, говоря слова, которые может произносить только тот, кто посвятил всю свою жизнь музыке. Марей прижал правую руку ко лбу и спросил Виида:
- Просто любопытно, это так ты писал все свои песни раньше?
- Да.
- Если полагаться только на импровизацию, когда пишешь музыку…
- Ну, у меня еще не возникало проблем с моим методом.
Когда Виид встал посередине сцены, полный уверенности, Марей подавил позыв ударить его по затылку дирижерской палочкой.
«Перед таким количеством народа мы будем импровизировать песню, даже не зная лейтмотива, а всего лишь подстраиваясь под этого идиота, лишенного музыкального слуха».
В его сознании зашевелились сомнения, ставящие под вопрос всю его жизнь, которую Марей посвятил музыке, но он сразу же дал сигнал десяти самым талантливым бардам. Так как они собирались исполнять экспромт, обязательным условием было то, чтобы разные части оркестра не путались в середине песни, поэтому Марей выбрал только десять наиболее опытных исполнителей, которые могли следовать за дирижированием Марея. Одиннадцать величайших бардов Версальского Континента сейчас все были на этой сцене.
Марей:
- Внимание всем, крепитесь. Какими бы низкими ни были ваши ожидания, эта музыка все равно не будет им соответствовать.
Барды стиснули зубы, решительно настроившись.
«Ладно, ну, вперед. Что бы ты ни сделал, мы сдюжим».
«Песня, которая возвещает начало войны… Он, скорее всего, выберет какую-нибудь возвышенную и величественную мелодию. Это означает, мы можем просто поддерживать ритм…»
«Мне, наверное, специально надо играть вторую и четвертую доли такта, чтобы подстроиться под его пение».
Виид не очень переживал о том, что думают барды.
- До того, как я спою, дайте мне секундочку, пожалуйста.
Попросив толпу подождать, он достал свой нож.
- Ооооооо!!
Атмосфера накалилась в тот момент, когда зрители увидели нож Виида. На Равнине Гарнав было сделано множество статуй, и популярность изготовления скульптур была просто колоссальной среди людей.
- Так как это не обычная сцена, мне нужно кое-что вырезать.
\*Вжик! Вжик!\*
Нож начал плавно скользить по большому валуну. Его руки были настолько волшебно ловкими, что практически могли вырезать фигуру, как только он представит ее в своей голове.
У глаз появились «эгоистичные» морщинки, рот искривился от алчности, а нос чуял множество желаний!
Огромные и толстые зубы высунулись изо рта, а мышцы и шрамы казались беспощадными.
Так как это был широко известный человек, толпа сразу же узнала, кого изображала скульптура.
- Не может быть, это…
- Киаааа!
- Роскошно!
- Каричи! Каричи!
Виид вырезал Орка Каричи.
Можно напрягать глаза в поисках художественной ценности этой работы, но это всё зря. Как только война с Бессмертным Легионом стала жарко обсуждаемым вопросом у населения, многочисленные скульпторы принимали вызов и пробовали вырезать скульптуру Орка Каричи, но ни у кого не получилось. Возможно, они смогли бы воссоздать его внешность, но они не посмели бы сделать такую скульптуру этого Орка, которая идеально выражала бы даже едва различимые эмоции – бесконечно страстное желание, одержимость, озлобленность и алчность, переполняющие его всего от глаз до неровных зубов – выдающиеся навыки среди скульпторов.
«Деньги. Деньги. Деньги. Деньги. Деньги. Деньги».
Виид думал о деньгах, когда делал скульптуру Орка. Можно было и не заметить этого, если близко не присматриваться, но по сравнению с прошлым живот этого Каричи был еще чуть более разбухшим, что символизировало богатство фантазии Виида и его нынешнее финансовое состояние. Однако как говорится, «богатые часто скупее бедных», глаза Орка выглядели еще более жаждущими, а зубы – более острыми. Бедра, которые на вид были похожи на два больших ствола дерева, тоже стали толще, а вены выпирали еще более агрессивно. Виид смог вырезать фигуру Орка Каричи, изображающую, как он выглядел бы, если бы с возрастом стал скупее.
Великолепная техника создания скульптур.
Люди в толпе своими глазами видели, как нож Виида без остановки вырезал статую Каричи.
- Это просто чудесно…
- Это скульптура, передающая множество эмоций... А его руки никогда не останавливаются.
- Вижу, что те профессионалы творческих направлений действительно находятся на другом уровне, нежели остальные, особенно Скульпторы.
- Да. Думаю, уровень сложности действительно нельзя сравнивать. Поэтому нужно быть НАСТОЛЬКО хорошим, чтобы стать матером, да?
Наверное, Виид хорошо бы подумал, если бы пытался вырезать настоящее произведение искусства, но Орк Каричи был одним из самых легких фигур для вырезания, наряду с оленем, лисами и кроликами, которых он уже изготовил тысячи, чтобы продавать их как сувениры или вымогать деньги у других игроков!
- Скульптурная Трансформация!
Виид тоже превратился в Каричи с помощью Скульптурной Трансформации прямо на глазах у людей. Его конечности вытянулись, все тело превратилось в гору мышц, и он вскинул руки вверх. Его человеческие руки превратились в орочьи, грубые и свирепые на вид.
Виид умел произвести эффект, чтобы заставить зрителей напрячься!
- Оооооооааааа!!
- Каричи! Каричи!
После трансформации кто-то из-под сцены даже бросил в него копье.
- Тссссскк! Тссскк!!
Он схватил копье и замахнулся им, приняв угрожающую позу.
Такие товары, как плюшевые куклы Каричи и эмотиконы с его изображением, каждый день раскупались в громадных количествах.
«После того, как я превращусь в него еще раз на такой большой сцене, продажи точно пойдут вверх».
Как бы занят он ни был, у Виида всегда было время поддержать товары своего персонажа, которые уже расхватывались как горячие пирожки! Это был настоящий дух Орка Каричи, который ни один другой скульптор не может повторить.
- Тссссскк!
Время поджимало, и Виид быстро замычал мелодию и сразу начал импровизировать.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Песня Виида (часть 3)**

♪♫♬ Опустилась ночь.
Упали метеоры, и расползается чума.
Тссчк.
Может быть, из-за темноты?
Но нас одолевает грусть. ♪♫♬
Следуя за импровизированным текстом Виида, Марей и остальные барды тихо заиграли на инструментах.
"Слова не так уж плохи, как я ожидал".
"Думаю, могло быть и хуже. По крайней мере, это звучит как песня".
Благодаря навыку бардов усиливать голос мелодия Виида гладко разлилась далеко по равнине, даже когда он тихо пел.
"Удивительно, но это действительно довольно сносная песня".
♪♫♬ Вперед, мир.
Тчтчтч, Чочочо. ♪♫♬
Вдруг песня начала набирать темп. Если первые несколько строк можно было сравнить с ленивой прогулкой, то теперь он пустился бежать спринт.
♪♫♬ Мечи, лезвия, копья, топоры, луки, булава!
Я взмахну чем угодно, чтобы разрушить тебя!
Тсшт!
Заклинания, Духи, Призывы, Проклятья!
Я использую всё, чтобы сокрушить тебя!
Тчтчтчкк! ♪♫♬
Виид использовал Рев Льва и ревел, что есть мочи. Настоящий фанат пения должен кричать слова песни громко и вдохновенно – он демонстрировал все навыки, которым научился от пьяного прохожего рано утром на рассвете.
♪♫♬ Идите, идите сюда.
Я уничтожу вас всех и заберу останки.
Они мои, как только я их взял.
Убить их всех. Убить их всех!
Ткчхиииит!! ♪♫♬
Рев Льва Виида эхом разносился по всей Равнине Гарнав. То, что он делал, больше было похоже на громкое выступление с речью, он словно хотел что-то сказать, а не спеть, но все равно это как-то будоражило людей. Это была веселая мелодия, которая, казалось, унесла все тревоги людей относительно мощной Гильдии Гермес, с которой им предстоит сражаться.
♪♫♬ Давайте сражаться всю ночь, пока не наступит утро,
Есть, и пить, и есть, и пить,
Тчччитт!!
Сегодня мы станем богатыми!
Пришел, увидел, съел!
Давайте сражаться плечом к плечу!
Тчвич-вичит!! ♪♫♬
Тронутые веселой мелодией Виида, Марей и барды в экстазе продолжали выступление. Они корпели над своими инструментами, чтобы успеть за словами, которые выкрикивались Ревом Льва. В конце концов, песня закончилась на громкой носовой ноте, и наступила тишина.
Только закончив играть, барды пришли в чувства, словно на них вылили ведро ледяной воды.
"Это был полный провал на глазах у сотни миллионов людей".
"Какое унижение… Это была такая мерзость, что все мое тело готово было постоянно скрючиваться. Сегодня я зароюсь в подушку, прежде чем уснуть".
"Я только что поставил темное пятно на своей биографии, которое никогда не смогу свести".
Барды посмотрели на Виида, который только что закончил петь. Все еще в образе Орка Каричи он широко расставил руки, словно готов был обнять весь мир.
"Сумасшедший. Он сумасшедший".
"Ах… Я хочу сбежать. Мне так стыдно".
В этот момент кто-то в толпе начал аплодировать, и вскоре Равнину сотрясали оглушительные аплодисменты.
- Вииду ура!
- Мы уничтожим эту жалкую Гильдию Гермес!
- Травяная Каша, Травяная Каша!
Слова его песни и высота голоса были просто ужасны, но песня все равно прозвучала радостно и энергично. Самое главное, именно Виид исполнял эту песню так громко и уверенно, что в свою очередь заразило публику таким же оптимизмом.
- Воооууу!
- Об этом я и говорю, чувак.
- Да, что нам терять? Иногда придется проходить через трудные времена и сражаться.
Игроки, которые сейчас в разных регионах наблюдали за происходящим по кристаллическим шарам, тоже почувствовали, что все их тревоги и разочарования ушли. Все они почувствовали нарастающий внутри страх, когда увидели атаки Гильдии Гермес.
Смерть, поражение и завоевание – много мрачных слов бродило у них в головах, но веселой песни Виида было достаточно, чтобы прогнать из их сердец эти негативные эмоции.
Кто знает, что день грядущий нам готовит?
Если они могли сражаться без сожаления, этого было вполне достаточно.
Виид издал еще один Рев Льва.
- Время просыпаться. Все, в атаку!
Большинство игроков на Равнине Гарнав, которые смотрели трансляцию, взбодрились от этих слов.
- Пойдем и разнесем там все!
- Убьем их всех!
- Пирушка и игра!
\* \* \*
Калькус Убийца, предводитель 4-ого Легиона!
Зона, за которую он отвечал, была ближе к месту падения пылающих метеоров.
- Мы проникнем в стан врага быстрее, чем кто-либо.
Расположившись в Регионе Туллен, где особенно сильно ощущалось присутствие повстанческих сил, Четвертый Легион постоянно усиливался и пополнялся. Легионы империи отличались с точки зрения военной силы, и Четвертый Легион был вторым после Первого Легиона по размеру своих войск.
- Рыцари прорвались через вражеские ряды!
- Рейнджеры добрались до назначенного местоположения.
- Уничтожьте все в зоне рядом с базой.
Четвертый Легион решительно продвигался вперед. Уменьшение количества игроков с севера не было основной задачей их миссии; игроки Гильдии Гермес и Рыцари расчистили путь, и остальные войска пошли за ними. Их продвижение по окраине Равнины Гарнав ни на секунду не останавливалось, и они не сбавляли темп, когда прокладывали себе путь через толпу.
- Численный перевес – единственное, что у них есть. Это даже не армия.
Калькус мрачно ухмыльнулся.
Вид Рыцарей, разрывающих крепко сомкнутые толпы игроков – этого было более, чем достаточно, чтобы напугать новичков, находящихся неподалеку, и не дать им оказать должное сопротивление.
- Это все равно что отнять конфету у ребенка; слишком просто.
Убивать и снова убивать.
Чем больше игроков мчалось на них, чтобы нанести удар, тем выше была гора тел, которую оставлял после себя легион, продвигаясь вперед.
- Стир: появился Виид!
Он услышал новость о том, что Виид, наконец, появился, но и это не смогло успокоить его. Калькус был разочарован слабостью игроков с Севера. Было очень мало игроков с уровнем выше 400 или 500, но все, что они могли делать, это бросаться маленькими группами на его войска только для того, чтобы быть растоптанными силой легиона. После нескольких схваток, закончившихся разгромным поражением, даже игроки с севера с высоким уровнем торопились сбежать с поля боя.
- Вперед. Докажите, что мы самый мощный легион в Императорской Армии!
Командир, который еще ни разу не терпел поражение, Калькус подстегивал солдат продвигаться вперед.
- Давайте защищаться!
- Остановите Императорскую Армию, все!
- Не бойтесь. Мы все равно не сражаемся насмерть; мы выбираем умереть красиво!
Потом, еще до того, как успел осознать, ход битвы вдруг резко изменился. Только что игроки с севера безнадежно падали перед ними, а теперь они агрессивно устремились на Императорские войска.
- Оооехоооех!
- А вот и мы.
- Уничтожить всех!
Та же толпа игроков, которая с восторгом и ужасом наблюдала за продвижением Императорской Армии, теперь неслась на них, чтобы кинуться на войска. Как мотыльки, летящие на пламя, они все становились серыми и гибли, но из-за них еще больше игроков бежало на войска, хватая в руки все оружие, которое только оказывалось под рукой.
- Они все равно никчемные новички.
- Рыцари, пробейтесь через них!
Армия Калькуса расправлялась с игроками, наносящими по ним удары со всех сторон. Но даже когда они продолжали убивать врагов, они начинали чувствовать разницу, как будто плавая в спокойном море, они вдруг стали сражаться бушующими волнами.
\* \* \*
Те, кто слышал песню Виида по кристаллическим шарам, взялись за оружие.
- Мы пришли сюда сражаться, значит, вот что мы и будем делать.
- А что если мы окажемся в невыигрышном положении? Я не хочу быть таким мелочным, пока я в игре.
- Пойдем, куда только можем!
Как только несколько игроков выступили с инициативой, к ним присоединилась бесчисленная толпа, которая ужасно быстро увеличивалась в размере.
- Мы идем к Первому Легиону.
- Тогда мы атакуем Второй!
- Нам еще нужно пойти сразиться с Третьим Легионом, но они слишком далеко… Я верю, что наши братья и сестры, находящиеся недалеко от того места, найдут способ с ними справиться, поэтому давайте сначала пойдем к ближайшим легионам.
- Да, давайте просто куда-нибудь пойдем. Меньшее, что мы можем сделать, это умереть, сражаясь с ними.
Никто не командовал этими людьми; часто можно было увидеть, как игроки высших уровней идут за новичками.
- Вау, что это за неожиданная перемена настроения?
- Знаю, так волнительно.
Хегель, Белла, Руми и Найд.
Ученики из Отдела Виртуальной Реальности в Корейском Университете тоже почувствовали эту перемену настроения.
Толпа шла в направлении той зоны, откуда атаковала Императорская Армия, с оружием наперевес.
Драйв и энергия исходили от одного вида огромного количества народа, решительно марширующего, чтобы сразиться!
Их застали врасплох неожиданные кризисы, такие как падение метеоров и болезнь Элкина, но в тот момент, когда Виид появился на поле боя, все собрались с духом и начали сражаться.
- Не думаю, что они смогут победить это. Нам действительно надо идти и вот так выбросить свою жизнь?
Когда Хегель, нахмурившись, сделал это замечание, Руми слегка пнула его голени.
- Эй! Тебе обязательно все воспринимать так негативно? Мы просто говорим, что мы должны сражаться с этими людьми.
- А почему мы должны это делать? Это только наша потеря, если нас убьют.
- А у тебя всё сводится к прибыли и выгоде?
- Да. Я хочу избежать каких-либо потерь, если это возможно.
Хегель собирался постоять в сторонке и понаблюдать, когда вдруг он заметил что-то в небе.
\*Шууаааааа\*
"Это ветер завывает?"
Что-то заслоняло звезды.
– Кряяяк!
– Чирииик!
Они слышали звуки чирикающих пицц.
- Танец Огней!
Луч света, выпущенный в толпу магом, выстрелил в воздух, и люди увидели, что небо не было видно из-за закрывших его птиц, а на каждой птице сидело по воину – это были авиаки и отряд воздушных войск, которые были выбраны из всех игроков с севера. Обладая высокой мобильностью, они начали окутывать небо своими крыльями вскоре после того, как появились над равниной.
\*Глоток\*.
Хегель нервно сглотнул.
Империя Хэйвен и Королевство Арпен!
Две главных силы Версальского Континента вот-вот должны были схлестнуться друг с другом.
"Может быть, мне принять участие в такой важной битве? Это стало бы историей, которую я могу с гордостью рассказывать людям, где бы ни оказался".
Заплутав в собственных мыслях, Хегель поздно понял, что все остальные его друзья уже ушли, и быстро помчался за ними, чтобы присоединиться.
\* \* \*
Зест, Маг Правды.
Когда он начал играть в Королевскую Дорогу на Центральном Континенте, его имя долго было широко известно людям. Он был одним из трех магов с высшим рангом в игре, и он начинал в Королевстве Хэйвен, потому что Хэйвен и Каламор были двумя самыми мощными королевствами, которые обладали обширными территориями в начале Королевской Дороги. Из-за этого он позже вступил в Гильдию Гермес, но какое-то время назад он решил перейти в Королевство Арпен.
- Конечно, Гильдия Гермес предоставляет любую помощь, которая тебе необходима, но не бесплатно.
Когда на Центральном Континенте было время беспорядков, он, естественно, играл важную роль во многих войнах, но так как Империя Хэйвен стала противостоять Королевству Арпен, он решил, что хочет остаться уважаемым человеком в глазах своих друзей. Он не будет продавать свою честь, чтобы стать одним из лакеев Гильдии Гермес.
- Очищение Распространяющимся Пламенем!
Издалека Зест наложил заклятье на 8-ой Легион.
Магическое заклинание с широким радиусом действия!
Очищающие языки пламени упали с неба на лагерь Империи Хэйвен и взорвались ярким пламенем.
- Падение Земли.
Увидев, как Рыцари империи понеслись на людей, он снова сотворил заклинание, задействующее землю. Земля, по которой маршировали Рыцари, раскололось пополам и проглотила их.
Сейчас у вас осталось 4% маны.&gt;
Заклинания с большим радиусом действия потребляли очень много маны.
- Я сделал всё, что мог. Теперь мне нужно немного отдохнуть.
Как только Зест сделал шаг назад, строй 8-ого Легиона изменился – игроки Гильдии Гермес побежали к Зесту.
- О, черт! Улетай!
Зест использовал заклинание полета, чтобы отступить, но погоня Гильдии Гермес была чрезвычайно быстрой. Игроки с профессиями, которые подразумевали обладание высокой скоростью, такие как Воры, Ассасины и Рейнджеры, гнались за ним. Так как расстояние между Зестом и его преследователями начинало сокращаться, игроки с севера, которые увидели это, кинулись ему на помощь.
- Остановить их, нам нужно остановить их!
- Быстро, бегите!
Всякий раз, когда Гильдия Гермес использовала свои навыки, погибала толпа игроков с севера, так как они блокировали атаки своими телами. Несмотря на это, они пытались выиграть время, чтобы Зест успел убежать, даже если им нужно было пожертвовать многими жизнями.
- Мы должны убить его сейчас.
- Зест! Ты не сможешь сбежать от нас.
Маг – это профессия, которая позволяет убивать сотни врагов одним единственным проклятьем. Члены Гильдии Гермес, относящиеся к 8-ому Легиону, настойчиво продолжали погоню.
200 метров, 100 метров… Расстояние между ними быстро сокращалось.
- Ургх.
- Кууаргх!
- Ааргх!
Но проникая проходя через толпу игроков с севера на высокой скорости в погоне за Зестом, игроки Гильдии Гермес вдруг начали падать и умирать на месте один за другим.
- Здесь есть Ассасин!
Было уже слишком поздно, когда они поняли это: Ассасин охотился на членов гильдии в гуще толпы игроков с севера. В два счета стоять осталось только десять игроков, и они были окружены вражескими войсками.
- Отступаем!
Игроки Гильдии Гермес попытались вернуться, чтобы воссоединиться с 8-ым Легионом.
- Остановить их!
Игроки с севера снова преградили им путь. Не желая откладывать отступление даже на секунду, игроки Гильдии Гермес попытались сбежать с поля боя с помощью мощных масштабных навыков. Однако они оказались в ловушке раннего рассвета. Лезвие выскочило из тени и быстро полоснуло одного за другим по ногам, талии и горлу.
- \*Бульк\*…
- Я не могу умереть вот так…
Один за другим они падали замертво, все вплоть до последнего члена гильдии.
Подходящая маскировка, вероломные атаки и удар в темному при помощи навыков иллюзии; это был Ассасин, облаченный в темную одежду, которую он снял с тел мертвых членов Гильдии Гермес.
Это был Опытный Краб, тень, которая несет смерть.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Битва Орка Каричи (часть 1)**

Вся толпа сошла с ума, когда Виид закончил петь.
- Победа наша!
- Пожалуйста, победите Империю Хэйвен ради нас!
- Это Орк Каричи! Вживую он выглядит гораздо страшнее.
Люди, которые увидели, как прямо перед ними пел Каричи, не могли сдержать восторг.
- Тчвик, Тчвик, Читчвиит.
Виид энергично взмахнул руками и начал танцевать, двигая плечами вверх и вниз.
Танец гигантского Орка Каричи!
Его движения можно было описать только так: подвыпивший мужичок средних лет не знал, что такое танцевать в обычном понимании. Но зрителей все равно поглотила эта атмосфера.
- Это так круто!
- Кия. Только посмотри, насколько он расслаблен.
- Ты лучший, Виид!
Толпа была еще в большем восторге, чем когда они строили пирамиды. Они дошли до такого состояния, что казалось, что они готовы ответить "да" на любой вопрос, который он задаст.
"Это мой шанс".
Острое зрение Виида как сканер пробежало по аудитории. Собралось более ста тысяч человек, но несколько людей особенно привлекали его внимание, то ли потому что их экипировка и одежда выделялась из толпы, то ли потому что они выглядели сильными и на многое способными. Это были так называемые игроки высших уровней. Виид знал имена абсолютно всех игроков, кто был выше 500 уровня в Королевства Арпен, хотя они об этом не догадывались. Паразитировать на сильных и мощных игроках похлеще пиявки было основным достоинством тирана.
Виид громко окликнул их со сцены:
- Гораголл. Тссвич.
- Что? Я?
- Да. Пожалуйста, пройди сюда, на сцену. Тчхвик!
Одного за другим Виид выбрал и позвал 40 игроков и попросил их выйти на сцену.
- Зачем он нас позвал?
- Не знаю…
Видимо, эти игроки были смущены, поэтому они тихо перешептывались между собой. Никто из них лично не был связан с Виидом. Только примерно семеро из них когда-то прошмыгнули мимо него в Море, купили его скульптуры или участвовали в строительном проекте. Они были весьма озадачены, но им было и любопытно узнать, откуда Виид знал их имена. Другими словами, они были в самом восприимчивом состоянии, чтобы их использовать и получить выгоду.
- Чхвик. Пожалуйста, дайте мне минутку.
Сорок игроков стояли и ждали, а Виид демонстрировал свои навыки создания скульптур на поленьях.
"Ожидание всегда усиливает у людей предвкушение. И сила воображения создает почву для любого обмана".
Кто-то сказал бы, что жадность и воображение – это два основных фактора, которые делают жизнь такой приятной.
Все еще пребывая в теле чудовищного орка, Виид орудовал своим маленьким ножом. В мгновение ока были вырезаны скульптуры льва, тигра, слона, бегемота, жирафа и различных других животных. Их нельзя было считать даже шедеврами, всего лишь обычные фигурки из дерева. И он прикрепил длинный прут к животу всех деревянных животных, чтобы их легко можно было поднять высоко над толпой.
- Гораголл. Тсчвит. Сим назначаю тебя капитаном Отряда Льва.
- … Прошу прощения?
Это было так неожиданно, что Гораголл уставился на Виида, широко раскрыв глаза.
- Поведи игроков с севера в бой и останови врагов. Тссчвич!
Гораголл – игрок 510 уровня, который начинал игру на Центральном Континенте, а позже ушел на север. Когда-то он входил в одну из престижных гильдий, но ему так надоело положение дел, которое сложилось после того, как его гильдия потеряла свои территории, что он принял решение переехать на север.
- Ты действительно мне доверяешь?
- Конечно. Тссчвиит. Я слышал много восхитительного о тебе.
Гораголл был обычным добрым и щедрым человеком, что и сделало его популярным в народе, и у него было прекрасное чувство боя.
- Понял. Я буду сражаться до тех пор, пока у меня сами кости не превратятся в пыль. Я ни на шаг не отступлю с поля боя.
Виид вызывал одного игрока из 40 за другим и назначал их капитанами отрядов, вручая им прут со скульптурой животного. Они были очень тронуты тем, что сам Виид только что назначил их капитанами, когда это видело так много игроков и телерадиокомпаний. Они думали, что им дарована большая честь и власть.
- Это такая честь, с которой ничто не сравнится.
- Эти придурки из Империи Хэйвен смогут подойти ближе только через мой труп.
- Я никогда тебя не подведу.
В этот момент Виид был кем-то больше, чем просто известным игроком, которого называли "Богом Войны". Титул короля Королевства Арпен давал ему большие полномочия, и сейчас на него смотрело более ста миллионов игроков. Он использовал высокие зрительские рейтинги ради своей выгоды!
Игроки высших уровней были решительно настроены на сражение с Империей Хэйвен до самой смерти ради Виида после того, как получили от него грубую деревянную фигурку-флаг, за которую они бы и серебряника не дали, если бы она была сделана не Виидом.
- Я набираю воинов в Отряд Льва. Мы пойдем прямо на поле боя, поэтому присоединяйтесь прямо сейчас!
- Мы Отряд Слона. Давайте растопчем наших врагов, чего и требует название нашего отряда!
Капитаны отрядов собирали игроков на равнине и мчались в тех направлениях, откуда наступала Императорская Армия Империи Хэйвен. В их головах, должно быть, не было ничего кроме мысли о грандиозной победе любой ценой. Правда у них не было другого выхода, кроме как сражаться на пределе своих возможностей, когда на них так пристально смотрели все телерадиокомпании и сто миллионов людей!
"Это означает, что я могу эксплуатировать их бесплатно, не говоря уже о том, что я не буду виноват, если они умрут во время сражения".
Никакого вознаграждения!
Никакой страховки!
Виид только что приобрел новых боевых товарищей, которые отдадут тело и душу за то, чтобы сражаться за него, если он просто назовет их имена в присутствии огромного количества людей и даст им дешевые скульптурки.
- Ррррр! Вперед!
- Сражаться! Разгромим наших врагов!
Даже после того, как часть собравшихся игроков ушла вслед за предводителями своих отрядов, настроение оставшихся людей все равно говорило о невероятном предвкушении.
Виид вызвал еще несколько людей и начал делать еще скульптуры. Среди собравшихся игроки, находящиеся на высоких уровнях, смотрели на него с ожиданием.
"А что если…"
"Он снова их делает?"
"Все еще есть шанс. Может быть, он и меня выберет капитаном отряда?"
И в самом деле он начал назначать новых капитанов отрядов!
На Равнине Гарнав собралось много игроков, и им, конечно же, не хватало командиров, которые могли бы их возглавить. Кроме того, из-за неожиданного нападения Империи Хэйвен все игроки сейчас запутались и действовали хаотично. Если бы они продолжили сражаться с империей, не распределившись в отряды с предводителями, они бы не смогли полностью использовать ту боевую мощь, которой обладали. Несмотря на то, что их было очень много, как только несколько человек решать бежать, а не сражаться, вся армия может развалиться и рухнуть за секунду. Игроки с севера, которые прошли весь путь с момента своей первой игры в Море, обладали непоколебимым желанием сражаться за королевство, но даже в таком случае было довольно много других игроков, примкнувших к этой толпе, кто панировал просто отступить и наблюдать, если ситуация повернется не в их пользу.
"Хорошее управление – очень важно для большой организации. Мне нужно убедиться, что никто не будет просто так сидеть и ничего не делать. Я могу выиграть эту битву, если заставлю всех работать".
Поэтому решение, к которому он пришел, заключалось в том, чтобы раздать чрезмерное количество назначений.
Виид назначил многих сильных и умелых игроков капитанами отрядов, заставив их сражаться за него. Но он еще знал, что не все игроки станут преданными ему просто потому, что их удостоили такой честью и даровали власть стать командиром.
- Дарби, Тссчвит. Я много слышал о твоем тяжелом испытании на восточных берегах. Ттсчвиик!
- Спасибо. Это такая честь получить от вас признание моих заслуг, Виид.
- Чвиик. Провонс, уверен, ты выдавал бинты новичкам каждую неделю? Тссчвиит. Я поражен твоей самоотверженностью.
- Я не иду ни в какое сравнение с тем, что сделал ты, Виид, для всех.
- Макте, Тсчвивиик. Я так долго надеялся встретить тебя однажды. Рад наконец познакомиться с тобой. Чвиик.
- Это невероятная честь для меня, Виид.
Комплименты и видимость близких отношений – этого было достаточно, чтобы укрепить решимость только что назначенных капитанов отрядов отдать свои жизни в сражении. Ход мыслей большинства людей был прост; они хотели сражаться за того, кто ценил их способности и достоинства. И эти игроки только что получили признание от самого Виида, короля Королевства Арпен и героя Королевской Дороги.
"Виид все это время наблюдал за моими успехами".
"Вау… Я сейчас стану знаменитым?"
"Не знал, что у меня такая высокая репутация! Виид это знал, что означает, что все знают обо мне, правильно?"
Конечно, это была еще одна небольшая уловка Виида.
- Манауэ: Примерно 340 метров к востоку, и ты увидишь человека с двумя мечами за спиной. Это Дуссо, известный мечник с двумя лезвиями. Он принимал участие в строительстве статуи богини Фреи.
- Пэйл: Приближается прославленный лучник по имени Зеве – 420 метров к югу. Как-то раз я проходил с ним квест. Он прекрасный снайпер и любит, когда люди хвалят, как он выглядит.
- Сурка: С севера! Монахи из Намадского Монастыря приближаются к тебе. Думаю, их интересуют места лордов.
Спутники Виида снабжали его информацией о талантливых игроках, чьи способности еще предстояло узнать. Каждому игроку высокого уровня, попавшим в сеть Виида, он высылал письмо о назначении и отправлял его в ту зону, где происходило сражение. Конечно, большая часть из них, скорее всего, погибнет в сражении, но война всегда требует жертв.
Виид нанял еще сто новых капитанов отрядов, тем самым установив контроль над игроками, собравшимися на Равнине Гарнав, которые искали, чем бы им заняться. В зависимости от их славы или связей, за некоторыми капитанами отрядов в бой шли десятки тысяч игроков.
Новость о появлении Виида распространялась все дальше, и прибывало все больше игроков, поэтому толпа вокруг сцены ничуть не иссякала.
- Я! Пожалуйста, выбери меня тоже капитаном отряда! У меня 484 уровень.
- Я тоже хочу сражаться. Я Королевский Рыцарь Королевства Арпен. Я уверен, что мои очки содействия практически ни с чем не сравнятся.
- Я из Каши из Ростков Бамбука, и я нахожусь онлайн по 22 часа каждый день. Я хочу стать таким, как Виид!
Наивные и простодушные игроки умоляли Виида выбрать их капитанами отрядов. Война, которая началась с неожиданного нападения Империи Хэйвен, теперь превратилось в нечто веселое и захватывающее после появления Виида.
Со временем доклады спутников звучали все реже, и количество талантливых игроков среди оставшихся зрителей уменьшилось. В выборе командиров Вииду нужно было принимать во внимание различные факторы, такие как уровень кандидата, его характер и лидерские навыки, так как они будут управлять по меньше й мере несколькими десятками тысяч других игроков. В таком случае с его стороны было бы неправильно распределить оставшихся игроков здесь; как только принялся за еду, нужно съесть всё до последней рисинки в чашке. Виид заорал Ревом Льва.
- Все оставшиеся здесь: вы будете сражаться со мной! Тчхввиик!
- Воооооаааа!
- Кияаааа!
- Тчтчтчтчтчтчтччвиит!!
Казалось, вся равнина взорвалась аплодисментами и радостными криками. Раскаленная атмосфера создала иллюзию, что под ними в самом деле трясется земля.
- Вперед. Тчвик. Сразимся. Тсшвит. И устроим пир! Тссчвит!
- Ура!
- Пожалуйста, сразите их всех ради нас!
- Убьем их всех!
– Мы отправимся к 11-ому Легиону. Тсшвик!
Виид выбрал своей мишенью 11 Легион. Может показаться, что это случайный выбор, но на самом деле причиной такого выбора было то, что 11-ый Легион сейчас в прямом эфире показывал канал CTS Media.
- ВПЕРЕД!
Когда Виид начал маршировать в личине уверенного орка Каричи, все игроки, стоявшие вокруг сцены, последовали за ним.
Наступление бесконечного потока игроков!
Процессия в несколько раз увеличилась в размере благодаря игрокам, которые присоединялись по пути. Собралось несколько миллионов человек, словно это было каким-то пустяком, и еще больше игроков вышло онлайн, чтобы стать частью этого марша. Когда армию возглавлял Виид, уверенность, которая исходила от толпы, казалось, била через край.
- Столкнуться с нами… Этому 11-ому Легиону не повезло больше всех.
- Вау. Я не могу поверить, что я действительно буду сражаться с Виидом. Я так долго ждал эту битву, и оно стоило того, чтобы ждать.
- Мы проиграем или победим?
- Не знаю, возможен ли вообще проигрыш, когда у нас столько людей.
- Да, просто посмотри вокруг. Так много известных игроков!
Игроки высших уровней и с Центрального, и с Северного Континентов с энтузиазмом отвечали на призыв Виида. Из-за своего назначения в роли капитанов отрядов они очень хотели добиться его расположения и завоевать свой кусок славы и популярности. Марей и остальные барды, которые пошли за ними, чтобы посмотреть на битву с 11-ым Легионом, мысленно были сбиты второй волной удивления.
- Не понимаю; как люди могут с такой страстью реагировать на песню с таким ужасным текстом и фальшью?
- Говорят, музыка может тронуть умы людей, но никогда не представлял, насколько сильным может быть это воздействие.
- Он точно более выдающийся, чем я о нем слышал.
- Тот момент, когда он превратился в Орка Каричи, все были просто загипнотизированы им.
\* \* \*
Ультар, командующий 11-ым Легионом, проявлял свою сильную харизму.
- Забить их всех до смерти! Преподайте урок этим диким червякам; пусть они узнают, что это означает пойти против Империи!
Императорские войска помчались в атаку, уничтожая игроков с севера. Некоторые солдаты владели Огненными Мечами, и игроков с севера, в которых попадали их лезвия, пожирал пожар высотой больше 5 метров, и они вскоре погибали.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Огонь распространился на находящихся рядом игроков, взрывая и пугая толпу. Члены Гильдии Гермес тоже бежали во главе наступающих войск, в гуще разгоревшегося сражения.
- Стир: Виид появился.
Их совсем не заботили новости о появлении Виида.
"О нем позаботятся другие легионы".
Одновременно наступало не менее 20 разных Легионов, и его появление не казалось им их проблемой.
Взмывающее вверх орудие и использование навыков против наплывающего отовсюду врага… Совершая такую жестокую резню, они сами отравились своей собственной силой.
"Это весело. Играть в Королевскую Дорогу действительно весело, убивая более слабых игроков. Слишком долго нас заставляли удерживаться от такого развлечения…"
- Стир: Виид сейчас идет на 11-ый Легион!
- …
Новые разведданные заставили Ультара и других игроков Гильдии Гермес сделать паузу.
"Виид идет за нами?"
"Он придет сюда?"
Ультар натянул довольную улыбку. Он сам был одним из самых сильных игроков Королевской Дороги и занимал место в 30 лучших игроков с точки зрения уровня.
"Я сражусь с Виидом".
Предвкушение и страх, от которых он чувствовал дрожь в руках и ногах… Это было приятное чувство для такого человека, как он, который так наслаждается боем.
Лафэй отправил ему личное сообщение.
- Лафэй: Уверен, что ты уже слышал новость.
- Да. Виид приближается, и с ним довольно много людей.
- Лафэй: Ты уверен в своей победе, я полагаю?
- Я уверен, что мы сможем уничтожить их всех. Проигрыш – это не тот вариант, который следует обдумывать.
- Лафэй: Доверяю твоей силе, конечно, но я отдал приказ еще нескольким Легионам, находящимся поблизости, помочь тебе в случае чего.
- Хмм. Не думаю, что это необходимо…
Вечно настороженное поведение глав Гильдии Гермес всегда действовало Ультару на нервы. Он признавал большой вклад Лафэя в сегодняшний статус Гильдии Гермес, но Ультар все равно считал, что его действия часто были слишком неуверенными.
"Если бы это от меня зависело, я бы, наверное, завоевал весь Северный Континент и завершил наше завоевание давным-давно. Глупо не использовать всю силу, которая у тебя есть".
Даже в таком случае ему пришлось признать, что он был весьма впечатлен заклинанием Призыва Пылающих Метеоров и болезнью Элкина.
– Лафэй: Это просто соответствует плану сражения, который мы утвердили ранее. Но, боюсь, другим легионам понадобится время, чтобы добраться до ваших позиций, так как им придется сначала пробиться через вражеские войска.
- \*Смешок\*. Не будет иметь значения, если они еще больше задержатся. Пусть не спешат.
– Лафэй: Я еще пытаюсь ускорить подготовку к следующему заклинанию Призыва Пылающих Метеоров. Мы сможем наложить его примерно через час. Мы также будем стараться снабжать тебя Истребляющими Копьями, насколько это возможно.
Ультар сразил воина-гнома, мчащегося на него.
- Понял.
– Лафэй: Желаю удачи в надвигающейся битве.
Если честно, Ультару показалось, что все эти меры на случай непредвиденных ситуаций чрезмерны, но он не отказался от предложений Лафэя. Он знал, что эта битва навсегда войдет в историю, как его личное достижение, если он сможет одержать здесь победу.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Битва Орка Каричи (часть 2)**

Авиаки прибыли, чтобы присоединиться к Вииду. Их было столько, что они закрывали собой все небо, и луну со звездами не было видно. Игрок, который был капитаном этих авиаков, по имени Быстрый Холодный Ветер закончил свое превращение из ласточки в орла. Из-за своих широких плеч и сильного клюва он выглядел так, словно мог проклюнуть стальную тарелку как сухарик. 
Быстрый Холодный Ветер вежливо сказал Вииду:
- Будучи игроками с севера, мы бы тоже хотели принять участие в битве. Мы готовы расстаться с жизнью, чтобы сражаться с врагом.
- ...
Виид просто посмотрел на Холодный Быстрый Ветер и ничего не сказал. В его нынешнем облике Орка Каричи устрашающая аура, которую люди ощущали рядом с ним, была довольно сильной. Руки Каричи, которые были покрыты шрамами и вздувшимися венами, на вид казались достаточно сильными, чтобы переломить человеку шею одной рукой. Внешний облик Орка Каричи испугал бы даже самых опытных воинов, если бы он встретился в темной аллее с парой прохожих.
- Тссчвит. Приняты.
Авиаки присоединяются к битве!
Так как они могли летать высоко в небе на большой скорости, они обладали особым преимуществом в битве. Они могли охотиться на слабых монстров, летая над равниной, или добывать что-нибудь нужное, например, лечебные травы, с помощью своего широкого поля зрения. Однако у них была и слабость - куриная слепота, как и у большинства птиц.
- У нас в приоритете привести войска до наступления утра.
- Ладно. Тссчвит.
- И бесконечная волна воздушных войск будет прямо брошена на поле боя.
- Как пожелаешь. Чхвит.
Даже если они не могли присоединиться к битве прямо сейчас, поддержка со стороны авиаков, тем не менее, имела большое значение в разрушении боевых формирований Императорской Армии.
К Вииду присоединялось еще много других сил помимо авиаков.
- Мы пришли, чтобы помочь вам!
Обзавестись поддержкой Дженны и других Некромантов было все равно, что добавить яйцо в лапшу - никогда много не бывает.
- Отряд Куриной Каши посылает официальный запрос на присоединие к вашим войскам.
- 43-ий дивизион Каши из Ростков Бамбука; мы вложим свои силы в эту битву, какими бы скудными они ни были.
- Мы Отряд Малиновой Каши. Просто на будущее, наш отряд довольно близок Клубничной Каше, но мы все равно действуем как разные подразделения!
Много различных отрядов из Культа Травяной Каши присоединялось к наступлению, когда Виид вел войска сражаться с 11-ым Легионом. Их количество было огромным, предполагалось, что там было более десяти миллионов человек к тому времени, как они начали непосредственно сражаться с 11-ым Легионом.
- Софф, пожалуйста, возглавь их, Тссчвикк!
Каждый раз, когда собиралось несколько войск, Виид назначал им командира, что их возглавить. Так он мог увеличить эффективность управления всей огромной армией, а также давал игрокам испытать чувство сопричастности.
"Мне нужно установить связи с как можно большим количеством игроков. Может быть, я ими как-то воспользуюсь позже".
Игроки, чьи имена были в Зале Славы, или те, что были известны на интернет-форумах, тоже приходили с запозданием, и Виида вскоре окружило много людей.
- Пэйл! Я надеялся снова увидеть тебя.
- Да, прошло много времени, Поттальто. Надеюсь, у тебя все хорошо?
- Конечно. Я считал дни до нашей встречи. Ха-ха-ха!
Куда бы Пэйл ни пошел, он пользовался огромной популярностью у игроков. Его дружба с Виидом и превосходные навыки лучника подарили ему широкий круг знакомых, не говоря уже о том, что он проявлял активность в Море давным-давно. Уровень сложности определенных квестов в игре значительно снижался, когда в компании был лучник, поэтому Пэйл часто помогал другим людям проходить квесты.
- Ирэн, слышал, что ты научилась накладывать Заклинание Полного Восстановления?
- Да. Но у меня еще низкий уровень владения этим заклинанием. Прямо сейчас я могу восстанавливать только половину от максимальной Жизненной Силы.
- Воу. Одно это уже потрясающе. Интересно, представится ли мне однажды честь видеть тебя в качестве соратника в мое команде?
- Конечно, позвони мне в следующий раз, когда соберешься поохотиться.
Со славой Ирэн как священника ничего не могло сравниться. Хотя было много возможностей использовать исцеляющие заклинания, условия для повышения уровня мастерства часто сильно различались и были довольно запутанными. Чтобы повысить силу исцеления, нужно было излечить много слабых людей или спасти тех, кто был на волосок от смерти. Иногда священники достигали профессионального уровня, переламывая ход проигрышной битвы с помощью чудесной силы исцеления. Считалось, что этой профессией не могли овладеть те, у кого нет способностей, и поэтому к священникам относились с таким уважением, куда они ни пришли.
Хварен и Бэллот всегда были популярны среди народа, и Сурку, и Ромуну, и остальных спутников Виида окружила толпа.
- Ха-ха-ха.
- Ху-ху-ху...
Они дружелюбно улыбались, но про себя пытались вспомнить имена тех людей, с которыми разговаривали. Это они делали, конечно, для того, чтобы порекомендовать позже Вииду следующих капитанов отрядов.
\* \* \*
11-ый Легион под командованием Ультара увидел, что к их позициям приближается огромная армия.
- Они наступают! Их очень много, это точно!
- Какую позицию они сейчас занимают?
- Пока что трудно сказать.
Игроки 11-ого Легиона поняли, что равнина вдалеке полностью покрыта огнями, даже несмотря на то, что Виид еще не появился. Поток сияющих огней, который, как казалось, не иссякал, направлялся к ним.
Ультар был в ожидании и был слегка ошарашен видом врага, который был в гораздо большем составе, чем он себе представлял.
- Мы сначала получим преимущество над ними, уничтожая тех, кто приблизится к нам, по одному. Не мешкайте и свободно раставляйте магические ловушки; мы используем все, что у нас есть, если надо.
Выполняя его приказ, солдаты начали копать землю и передвигать валуны, чтобы построить стены.
- Откройте двери повозкам с продовольствием!
- Выгружайте все внутри.
Ими руководили члены Гильдии Гермес, и они тоже расставили магические ловушки, которые стоили по 500 золотых каждая. Это были в основном земляные ловушки, которые заглатывали жертву под землю, или взрывающиеся ловушки, которые наносили урон находящимся рядом существам.
- Просто подумай о том, сколько денег мы на всё это потратили. Кажется, мы выбрасываем деньги на ветер, используя все дорогие предметы за один раз.
- Но нам все равно не за чем оставлять их на потом. Если все пойдет хорошо, мы сможем завершить всю битву здесь и сейчас.
- Да, мы все станем героями, если победим здесь.
- Это безусловно. История завоевания этого континента будет определена мною, великим Гамраденом!
Члены Гильдии Гермес ждали, когда подойдет враг, и сердца их учащенно бились от предвкушения.
Отряд из пылающих огней, освещающий Равнину Гарнав, быстро несся на них.
- Не сейчас, ждем.
Ультар смотрел на приближающуюся армию холодно. Огни становились ближе с определенной скоростью, и, в конце концов, расстояние стало уже достаточно небольшим, чтобы можно было увидеть лица людей в марширующей толпе.
- Огонь!
С позиции 11-ого Легиона полетел град стрел и атакующих заклинаний.
- В атаку!
- Мы возглавим авангард.
- Хлопковая Каша, выдвигаемся!
Игроки с факелами в руках ускорились и понеслись на 11-ый легион, а в них попадали летящие стрелы и заклинания. В их арсенале была их одежда новичков и дешевые длинные мечи. Те, кому не повезло, были убиты на месте воздушной атакой и вскоре превратились в серые тени и исчезли, но их заменяли другие игроки, которые шли за ними. Они были похожи на многих новичков, с которыми уже расправилась Императорская Армия Империи Хэйвен, как только прибыли на равнину.
\*Бууууум!\*
Тела игроков взорвались яркой вспышкой, как только наступили в магические ловушки. Множество игроков было поймано во взрывающиеся ловушки и превратилось в пепел, но скорость, с которой продвигалась армия игрково с севера ни на йоту не снижалась.
Огромное количество игроков с мечами в руках неслось на врага!
Ультар почувствовал приятный теплый прилив крови к сердцу от натиска надвигающейся войны.
- Первые ряды займут воины с двумя орудиями. Убивайте всех, кто подойдет слишком близко!
\*Дзинь!\*
Императорские солдаты с лезвием в каждой руке выступили на передовую. Все копьеносцы и щитоносцы образовали строй, который они раньше практиковали, и мобилизованные войска тоже были наготове. Лучники и маги продолжали выпускать стрелы и магические заклинания, отправляя их в сторону врага.
- Да здравствует Империя!
- Во имя Его Императорского Величества!
Град стрел и магических взрывов смели игроков, бежавших вперед, подняв мечи.
- Не мешкайте и продолжайте крушить их! Мы положим этому конец.
- Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!
Игроки в первых рядах продолжали нестись на всей скорости, несмотря на то, что они бежали навстречу своей гибели!
Для них соревнование за первое место в этой маленькой гонке была игрой поважнее собственной жизни.
- Я пришел первым. Меня зовут Байтар!
- Да! Я второй, уступил всего ничего.
- Третье место. Вошел в топ-3!
Расстояние между 11-ым Легионом и этими бегущими игроками стремительно сокращалось, и вскоре произошло лобовое столкновение.
- Бейте щитами и пронзайте копьями!
- Кууергх!
- Ааргх!
Это в большинстве случаев привело к тому, что игроки с севера, потратившие большую часть своей энергии на бег, падали от ударов Императорских солдат и погибали, но некоторым удалось прорваться. Первое поколение игроков из Королевства Арпен, которое играло со дней Моры, взяли на себя инициативу и заблокировали вражеские войска, успешно расчистив дорогу.
- Сражайтесь! Нам нужно увеличить эту дыру в обороне врага!
- К победе!
- Просто удерживайте свои позиции и доверяйте в остальном своим товарищам!
Игроки продолжали прибывать словно вода, вышедшая из берегов реки.
- Вызывайте Рыцарей-Волков!
Посмотрев на все это какое-то время, Ультар отправил еще один отряд рыцарей в качестве усиления и вернул игроков.
"Они не такие бесполезные, как я думал".
Конечно, эти игроки очень отличались от тех, с которыми он сражался до этого с тех пор, как появился на Равнине Гарнав. У них были более высокий уровень и навыки, но большей проблемой была их скорость и энергия. Толпа громадного размера врывалась на позиции легиона так быстро, как только могли нести их ноги, словно рой саранчи. Сила - это единственное, на что они могли положиться, поэтому они продолжали крушить и крушить войска Ультара, пока не падали и не умирали, в несколько раз увеличивая нагрузку на способности солдат обороняться и защищаться. Даже когда Ультар контролировал сражение, Императорские солдаты начинали умирать один за другим.
- Стенающий Клинок!
Один из игроков из толпы поднял меч.
"Но это навык с ограничением не ниже 450 уровня!"
Ультар и члены Гильдии Гермес вздрогнули, увидев, что кто-то использует такой навык. Меч игрока засветился красным и жестоко сражал множество Императорских солдат за каждый свой взмах. Такую технику владения мечом нельзя было заблокировать, когда была большая разница в оборонительных способностях. До того, как Рыцари и игроки Гильдии Гермес успели контратаковать, загадочный игрок отступил. Так как навык высокого уровня был единственным, что отличал его от всех других в толпе, одетых в одинаково облачение новичков, в разгар битвы было невозможно определить, кто это был.
- Душераздирающий Топор!
На этот раз воин с топором появился из неоткуда и атаковал войска. Солдаты с щитами смогли заблокировать его яростные удары, но более половины щитов разлетелось на куски. Время от времени несколько взмахов задевало некоторых невезучих солдат, и этого было достаточно, чтобы они мгновенно потеряли сознание и не могли двигаться. Как и раньше этот воин с топором потратил какое-то количество времени, чтобы сжечь их силу и ману, пока они без сожаления выплескивали всю свою мощь, и отступил. В этой массе людей, несущихся, чтобы воплотить в жизнь свою фирменную стратегию людских волн, было и несколько мощных игроков, которые прятались и действовали тайно. Эти игроки 300, 400 и даже в редких случаях 500 уровня, смешивались с толпой, облачаясь в одежду новичков.
Многочисленные элитные игроки, которые встали на сторону Королевства Арпен, последовали за Виидом в бой.
- Это никуда не годится.
Ультар понял, что недооценивал игроков, которые пошли за Виидом. Когда в войсках Виида было так много игроков высоких уровней, которых он привел с собой и смешал с толпой, качество его войск полностью отличалось от ранних прогнозов Ультара.
- Эти игроки достаточно сильные, чтобы вселить в меня страх, хоть и не такой сильный. Значит, сейчас станет весело.
Он знал, что какие бы силы ни выставил Виид, они бы не смогли победить 11-ый Легион в быстрой битве. Пока они задерживали игроков с севера, на подмогу спешили другие Легионы, и скоро снова будет готово Заклинание Призыва Пылающих Метеоров.
"Мы превратим эту землю в могилу Виида. Может быть, риск небольших потерь будет больше мотивировать меня сражаться с этими червяками..."
Пока Ультар обдумывал свои амбициозные идеи...
- Орк Каричи!
- Виид показался на передовой.
В центре наплывающей толпы огромной армии, состоящей из обычных игроков, появился Виид раньше, чем ожидалось. Большой рост и размер зловещего на вид Орка делали его еще более заметным среди окружающих людей. Даже если собрать воедино все черты лица преступников, разыскиваемых за самые разные страшные злодеяния, этого будет недостаточно, чтобы сравниться с пугающим видом Каричи.
"Он здесь. Теперь начнется настоящее сражение. Изнурительное нападение".
Ультар и остальные игроки Гильдии Гермес все больше напрягались. Все заклинания, стрелы и другое оружие дальнего действия были припасены для этой схватки... Они собирались снять все ограничения со своих боевых подразделений.
За секунду до того, как 11-ый Легион должен был начать полномасштабное сражение, пустив в ход всё, что у них было, Виид, используя Рев Льва, заорал:
- Ультар! Вызываю тебя на дуэль один на один! Тсчвич-вич-вич-виккук!
В этот момент яростный шум поля боя вдруг стих; бегущие игроки были настолько шокированы тем, что они только что услышали, что замерли на месте.
"Поединок один на один?"
Сам Ультар был ошарашен, словно его по затылку только что ударили огромным боевым молотом.
Виид снова использовал Рев Льва.
- Ультар! Я знаю, ты там, выходи и сразись со мной сейчас! Тссчвик!
Жестокая насмешка.
У Ультара не было много времени на раздумья, но он принял решение.
"Я не должен отклонять вызов на дуэль".
Ему было почти приятно услышать, что Виид осмеливается сражаться с ним лично. Командир 11-ого Императорского Легиона – это не тот пост, который можно было легко получить, со всех точек зрения. Виид может быть и получил прозвище "Бог Войны", но Ультар думал, что его сильно переоценивают.
"Это прозвище тянется еще со времен его игры в Землю Магии. Кроме того, боевые навыки и способность проходить квесты две абсолютно разные вещи. Кажется, у него в голове застрял его успех в Центре подготовки продвинутого уровня".
Он видел передачу, которая показывала подвиги Виида на Тропе Борьбы. Конечно, она произвела на него впечатление, но, честно говоря, он думал, что в этом не было ничего особенного. То, как он использовал навык меча Хераим, поразило его, но такие штучки не особо работали в сражении один на один. Необходимость продолжать серию последовательных ударов означала то, что ее можно было легко прервать, если противник просто откинется назад.
"Конечно, это может поразить тех новичков. Но мы с Центрального Континента, места, пропитанного войной. Все хорошие боевые техники были проверены игроками бесчисленное количество раз. И есть убедительные причины, почему этому навыку Меча Хераим никогда не уделяли слишком большого внимания".
"Виид, наверное, создавал легенду о себе непобедимом, но всё это потому, что количество войск, которые Гильдия Гермес посылала на север, составляло менее 10% от всей их боевой силы. Сам Виид уже однажды потерпел поражение и был убит в непосредственной схватке с Бадыреем".
В общем, несмотря на многочисленные интерпретации текущей ситуации, решение было практически принято. CTS Media и многие другие телерадиокомпании транслировали это в прямом эфире. Его гордость не позволяла ему отклонить предложение Виида, чтобы его окрестили трусом, который бежал от дуэли, как собака, поджав хвост.
"Я с радостью приму этот вызов. Но сначала…"
Ультар посмотрел на стоящего рядом игрока по имени Нодом, паладина, который прислуживал Миннэ, Богине Земли. Как паладин Нодом был редким случаем, так как он обладал одним из даров Миннэ, полученного в качестве награды за свое прошлое приключение.
Броня Матери-Земли.
Из всех многочисленных бонусных эффектов наиболее важными были две характеристики: во-первых, она повышала максимальную Жизненную Силу на 350%. Во-вторых, как только человек, надевший броню, активировал ее. Она уменьшала физический урон, наносимый этому игроку противником, на 87,4% в течение 10 минут.
"Если я буду сражаться с ним в этой броне, меня невозможно будет победить?"
Увидев пронзительный взгляд Ультара, Нодом кивнул. Они были старыми друзьями и раньше помогали друг другу в разных ситуациях, поэтому ему не сложно было одолжить свою броню Ультару.
Ультар отправил ему личное сообщение:
- Спасибо, старина.
- Нодом: Ха-ха-ха. Просто знай, что ты должен мне половину своей победы, когда расправишься с Виидом.
- Я дам тебе выбрать любой трофей, который я получу от Виида.
- Нодом: Идет.
Ультар использовал навык Крик Воина.
- Сражение один на один? Это именно то, чего я хотел. Я с радостью приму твой вызов!
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Битва Орка Каричи (часть 3)**

Толпа разошлась, открывая обширный пустой участок на равнине для того, чтобы Ультар и Виид сражались безо всяких преград. Императорская Армия отступила на юг, и игроки с противоположной стороны заняли пространство на севере, разместившись там, чтобы наблюдать.
- Вау. Как ты думаешь, кто победит?
- Виид, очевидно.
- Но Ультар… Он один из бойцов высшего уровня в этой игре. Сомневаюсь, что его кто-то может победить, за исключением Бадырея.
- До меня дошли слухи, что он настолько же сильный, насколько и Бадырей в сражении один на один.
- На самом деле ты не можешь этого знать, пока ты действительно с ним не сразишься. Слухи – это всего лишь слухи.
- Одно ясно точно: нас ждет отличное зрелище, мы станем свидетелями грандиозной битвы. И тот Виид, Бог Войны, победит.
Виид!
Ультар!
Только их имен было достаточно, чтобы заставить наблюдающую за происходящим толпу томиться от предвкушения.
Виид достал свой Меч Лоа, готовясь к дуэли. Фабио и Герман еще не сделали ему новую броню.
"Не ожидал, что он действительно примет мой вызов на сражение один на один. Я должен насладится им, пока есть такая возможность".
Все еще в образе Орка Каричи Вииду пришлось подавить противную ухмылку, которая вот-вот грозила расплыться на его лице.
"Дуэль – это не то, к чему я так привык, но я не так уж плох в этом".
Он слышал, что рыцарям и воинам часто выпадала возможность принять участие в сражении один на один - это была часть их квестов. В основном, это были просьбы победить определенных людей в конкретных местах. Те квесты-дуэли играли довольно важную роль в налаживании связей и получении славы, а также в улучшении собственной боевой доблести, но они в большинстве случаев не были связаны с такой профессией, как скульптор.
Однако Виид обычно находил способ выиграть, любыми возможными средствами.
"Всё это фантазии о благородной дуэли… Такого не существует в реальном мире. Есть только победитель и проигравший".
Скрывая свои мысли, которые были чернее, чем чернила у кальмара, Виид ухмыльнулся:
- Тссчвик. Давай устроим запоминающийся бой, Ультар.
- Конечно. Не ожидал, что смогу сразиться с тобой так скоро. Благодарю.
- Почему ты меня благодаришь? Чххвик.
- Потому что мы сможем закончить эту битву раньше, чем думали. Ты спас и меня, и Гильдию Гермес от множества проблем.
Ультар был вооружен мечом и арбалетом. Естественно, оба орудия были пропитаны мощными чарами.
- Сразу тебя предупреждаю – тебе нужно быть очень, очень осторожным с моим арбалетом. В тот момент, когда ты расслабишься, в твою голову прилетит стрела.
Стиль ведения боя Ультара был знаком многим игрокам. Так как его уровень доходил до второй сотни, его любимым способом сражения было переключаться на арбалет после недолгой борьбы на мечах.
Виид ответил улыбкой:
- Это хорошее оружие. Ни один метод не может быть постыдным, пока он делает тебя сильнее. Тссчвит. У меня есть ощущение, что это будет веселое сражение. Чхвик!
- А как насчет того, чтобы выяснить, какой силой он обладает до того, как разбрасываться такими словами?
Ультар почувствовал, что его тело немного окостенело после уверенной ремарки Виида, но он все равно был на 100% уверен в своей победе.
"Я не собираюсь проигрывать чертовому скульптору… Кроме того, он не сможет использовать навыки призыва нежити, так как в последнее время это стало не так просто, да? Прийти на дуэль в образе орка ни много ни мало; это просто смешно".
Орки были не более чем расой монстров, которых в прошлом он убивал несчетное количество раз, получая огромное количество очков, совершая набеги на их деревни и крепости.
"Их главная способность – это передавать Боевой Дух, чтобы увеличить силу своих товарищей.Возможно, орки – это раса воинов, но в данных обстоятельствах он не сможет даже воспользоваться преимуществом, которое им дает их расовая сила".
Орки могли наращивать силу за короткий промежуток времени, но Ультар думал, что каким бы сильным орк ни стал, он никогда не будет кем-то большим, чем просто орком. Они могли обладать более развитой силой мышц и более крепким телосложением, но так как у них не было способности использовать разные навыки в сражении, их недостатки становились более очевидными, когда их уровень увеличивался. Их большой размер мог быть еще одним слабым местом, так как предоставлял врагу много места для атаки. Ко всему прочему Виид не позаботился о том, чтобы вооружиться должной экипировкой, превратившись в этого орка. Он был одет в потрепанную на вид броню орка, которая выглядела так, словно он где-то подобрал ее, а ее среднее качество даже сравнивать нельзя было с Броней Матери Земли, которую он одолжил у своего друга.
"Должно быть, он недооценивает меня; какой бред. Я докажу тебе, что в Гильдии Гермес много кто может, помимо Бадырея, победить тебя, Виид".
Правда была в том, что Ультар понятия не имел, какие мысли сейчас носились в голове у Виида, когда он сделал шаг вперед и начал дуэль.
"Этот арбалет выглядит довольно дорогим. И все остальное его снаряжение выглядит далеко не дешевым. Превосходно".
"Я выиграю, не важно как. Я буду тем, кто убьет тебя, Виид!"
\* \* \*
- Тск, тск.
В этот самый момент несметное количество игроков следили за сражением один на один между Виидом и Ультаром.
Ю Бьенг-Джун тоже наблюдал за этим сражением по своему монитору, так как Виид был одним из претендентов, кто мог объединить Королевскую Дорогу и успешно справиться со всем своим наследием.
- Ультар. Кто такой этот парень?
- Он игрок, который сейчас занимает 77 место в рейтинге уровней игроков и 124-ое в рейтинге боевой силы.
То, что сейчас сообщила разведка Версальского континента, отличалось от того, что было известно обычным людям. Говорили, что Ультар в рейтинге уровней занимает примерно 23 место во всей игре, но на самом деле этот рейтинг не учитывал игроков, которые играли тайно, и чьи профили были закрыты для публики. Даже несмотря на то, что Гильдия Гермес сейчас монополизировала квесты и охотничьи угодья на Центральном Континенте, все еще было достаточно много игроков, которые жили в потаенных уголках этой земли. Некоторые игроки долго охотились в лабиринтах, и о них никто не знал, а другие тайно оставались на запрещенных землях.
У Темных Геймеров, для которых Королевская Дорога была способом добывания денег, естественно, были закрытые профили, и общались они друг с другом наедине. Они становились сильнее, обменивая товары и информацию на черных рынках. Так как Королевская Дорога была для них работой, они вели тайную жизнь и прятались от глаз Гильдии Гермес. Были еще и игроки в Северном, Восточном и Южном регионах, которые наращивали силу в уединении, усердно и упорно развивая навыки, несмотря на многочисленные преграды. Частично благодаря грозной силе таких игроков, правление Империи Хэйвен стало нестабильным, хотя она снаружи выглядела такой полновластной.
Ю Бьенг-Джун понял, что его раздражает вид Ультара, такого преисполненного уверенности со своим длинным мечом и арбалетом в руках.
- Он серьезно думает, что победит?
- Судя по его взгляду, выражению лица и эмоциям, которые слышатся в его голосе, он на 98.4% уверен в своей победе.
- Каков юнец.
Он не мог сдержать вздох, увидев всю ситуацию целиком. Так как Ю Бьенг-Джун давно следил за приключениями Виида, он лучше знал о темных секретах Виида, чем даже окружавшие его спутники, такие как Пэйл.
- Это Скульптурная трансформация, для начала. И он решил превратиться не в кого иного, как в Орка Каричи…
Он знал, что нужно было быть начеку всякий раз, когда Виид делает шаг. Он, наверное, выбрал превратиться в известного орка, чтобы взволновать толпу. Или еще было вероятно, что он сделал это из-за рекламы еды, которую он недавно сделал в образе этого героя Каричи.
Реклама лапши, пиццы и курицы!
Он свободно заключил контракт с тремя разными франшизами одновременно. Реклама показывала, как Каричи ел эту еду с наслаждением, и он еще должен был получить дополнительную плату, если продажи возрастут. Так как создание этих реклам должно было происходить в Королевской Дороге, он сам еще и готовил еду, а сцена, в которой он с большим энтузиазмом ест это, как говорят, заставило рекламщиков вскрикнуть "Джекпот!".
"Виид никогда бы не упустил такой возможности".
"Этот хитрый сопляк всегда гонится КАК МИНИМУМ за двумя зайцами, а может быть и больше".
Он не был полностью уверен, но все равно он догадывался, в чем заключались истинные намерения Виида. Когда человек временно меняет свою расу на оптимального для физического боя Орка Каричи, его характеристики менялись соответственно. Широкий ассортимент различных характеристик, которым обладал этот мастер на все руки, перестраивал его, сосредотачиваясь на Силе и Выносливости. Виид прекрасно знал о своей новой величине, центре тяжести и даже различных расовых характеристиках своего нового образа и знал, как их использовать.
"Вот поэтому нельзя списывать его со счетов как простого орка. Он будет совершенно в другой когорте орков, которых ты, возможно, встречал до этого".
И это был далеко не последняя спрятанная уловка Виида.
Еще было несколько различных благословений Бога Сражений, которые все еще продолжали немного действовать после того, как он получил их на Тропе Борьбы: Слава Мечника, Несгибаемый Воин, Бесподобное Телосложение, Пронзающий Клинок. Действие обычных благословений, дарованных священниками, не шли ни в какое сравнение с этими благословениями от самого Бога Сражений. И Перчатки Двери между мирами, которые были заработаны в качестве награды после прохождения квеста в Войне Палланка, были еще одним решающим фактором. Он будет перелетать от места к месту в мгновение ока, и его атаки будут преодолевать границы пространства, чтобы ударить с неожиданной стороны. Разумеется, это довольно сложный боевой стиль, чтобы овладеть им, и у Виида еще не было возможность попрактиковать его, но было бы разумно принять во внимание его приспособляемость как у таракана.
"Он прекрасно этим воспользуется. Скорее всего".
С другой стороны Ультар упрямо сражался, используя меч и арбалет, из-за чего его боевой стиль стал довольно негибким.
"Конечно, было бы довольно эффективно действовать противнику на нервы и отвлекать его, но это точно не сработает в случае с Виидом".
Ультар был одет в Броню Матери Земли, которую он взял взаймы, но было бы слишком просто предположить, что если ты будешь нести меньше урона от ударов, то ты сможешь выиграть сражение.
"Хуже всего то, что это еще не все, что припрятано у него в рукаве".
Навык призыва нежити Виида сейчас находился на Среднем 8 уровне. Маловероятно, что он вызовет таких существ, как Рыцари Возмездия в разгар дуэли, но он мог использовать различные другие навыки.
Рука-Пиявка.
Навык некроманта с таким названием был как раз по части Виида, и его можно было освоить, когда призвание нежити достигло Среднего 8 уровня. Навык, который крал у врага часть Жизненный Силы и Выносливости всякий раз, когда игрок успешно совершал атаку или защищался! Это заклинание было записано в томе заклинаний Бэрекена, и, естественно, Виид уже его изучил. Хотя прошло не так много времени с тех пор, как Виид впервые начал изучать Руку-Пиявку, даже навык первого уровня был лучше, чем ничего. Важно то, что способность постоянно поглощать Жизненную Силу противника на дуэли было громадным преимуществом.
- У Виида так много разных уловок за спиной… И этот идиот все равно в себе уверен просто потому, что у него есть арбалет и какая-то хорошая броня».
Ю Бьенг-Джун хотел увидеть, как Виид преодолевает настоящие трудности, но казалось, что это не тот случай. Ультар был ни кем иным, как еще одним персонажем, который помогал Виид блистать еще ярче.
- Настоящей проблемой будет заклинание Призыва Пламенеющих Метеоров и болезнь Элкина.
В этой войне шансы Гильдии Гермес на победу казались очень высокими. 20 различных Легионов наносили свои быстрые атаки, убивая игроков, которые встали на сторону Королевства Арпен. Даже если они смогут отбросить назад наступающую Императорскую Армию каким-то сложным способом, время было на стороне Гильдии Гермес.
- Когда те метеоры снова упадут, будет еще одно массовое убийство. У Виида, наверное, получится как-то уйти от этого удара, но множество его последователей погибнет.
Чем больше игроков высоких уровней было сосредоточено в одном месте, тем легче Гильдии Гермес было смести их всех за один удар.
- Заразная чума, это…? Все погибнут, если болезнь Элкина не остановить. И она, в конце концов, приведет к поражению Королества Арпен в этой битве.
Ю Бьенг-Джун задал разведке вопрос:
- Кстати, что это за болезнь Элкина?
- Эта инфекция, созданная на основе сочетания алхимии и наговора. Она была запечатана под красной горой на протяжении 374 лет после ее создания, пока не была обнаружена экспедиционной командой из Гильдии Гермес.
- А уровень опасности?
- Чрезвычайный, очень заразная. По оценкам экспертов, по меньшей мере 86% игроков, собравшихся на Равнине Гарнав, подхватят эту болезнь через 35 часов.
Болезнь Элкина была действительно ужасной. Сражение бушевало в лагере Королевства Арпен, и было сложно даже оценить точную величину урона.
- Тогда будет невозможно остановить распространяющуюся болезнь.
В конце концов, Ю Бьенг-Джун убедился: на этот раз он, наконец, увидит поражение Виида!
Он думал, что Виид был более хорошим наследником, чем Бадырей. Тем не менее ничего страшного не случится, если люди однажды увидят его поражение, а не будут постоянно лицезреть его успехи во всем.
- Эта война точно закончится поражением Виида. Какой бы трюк он ни придумал.
Ю Бьенг-Джун бормотал себе под нос, но дружелюбная разведка тем не менее отвечала ему.
- Мне посчитать вероятность победы обеих сторон?
- Нет, не надо.
Это испортило бы все веселье от войны, словно наткнуться на спойлер конца фильма, которой ты так давно ждал. Сейчас больше всего его тревожило необъяснимое предчувствие, которое сказало ему, что Виид как-то найдет способ снова победить, несмотря на все обстоятельства.
\* \* \*
- Убей! Убей его, убей!
- Виид, Бог Войны, победит!
- Ультар, покажи ему силу Гильдии Гермес.
- Прикончи его одним ударом!
- Виид! Виид! Виид!
Дикие крики и возгласы из толпы можно было услышать повсюду. Тех, кто поддерживал Виида, было больше в сто раз, но поддержка толпы не играла особой роли в дуэле.
Орк Каричи!
Ультар!
Они ходили по кругу снова и снова, пристально глядя друг на друга. Оба у себя в голове все тщательно рассчитывали, решая, как начать сражение.
\*Сччваф!\*
Первым атаковал Ультар; он вдруг ринулся вперед и выстрелил из арбалета.
\*Дзынь!\*
Виид отразил стрелу слегка вскинув свой щит, но смог почувствовать ее сильный заряд.
"Такой заряд означает, что этот арбалет, в довесок к своему высокому урону, обладает какими-то дополнительными характеристиками, как, например, дополнительный удар, проникающий выстрел или отбрасывающий эффект".
Арбалеты обычно обладали такими недостатками, как медленная перезарядка и неспособность наносить быстрые последовательные удары. Однако этот арбалет, который держал Ультар, мог выпускать Стрелы Маны и даже автоматически перезаряжаться. У него не было ни одного недостатка обычных арбалетов; это было оружие, которое можно было свободно использовать на небольшом расстоянии.
"Должно быть, он очень дорогой".
Ультар подошел к огромному телу Каричи справа. Направление его атаки попадало в слепую зону медленного орка. Судя по тому, что его меч ярко сверкнул, он, должно быть, использовал какой-то навык, который увеличивает и силу атаки.
"Без шансов".
Виид помчался вперед в том же направлении, слегка взмахнув руками. Вместо палаша, который обычно используют орки, воздух рассек Меч Лов, тонкий как палочка.
\*Дзыыыыыынннь!\*
В момент, когда их лезвия ударились друг о друга, Ультар почувствовал, как его запястье хрустнуло от ужасного давления. Это была отдача от ударов мечей, но ощущалось это так, словно его рука и плечо вот-вот рассыпятся.
Ваша Жизненная Сила уменьшена на 3 487 очков.
Прочность вашего меча снижена на 1 очко.&gt;
Ультар никогда не видел, чтобы прочность его оружия снижалась во время сражения, так как обычно это случалось только когда между соперниками была целая пропасть разницы в уровне.
Это действительно была ошеломляющая сила, которую даже сложно представить!
"У орка есть навык, который обладает такой большой силой?"
В качестве одного из своих многочисленных трюков Виид превратил все свои очки характеристики Искусство в очки Силы с помощью навыка Разрушения Скульптуры. Огромная сила, с которой он взмахнул мечом, сформировалась только на основе этой атаки; его естественное изменение веса, а также движения плеч и талии – все это вылилось в такой сильный удар.
- Ааа! Тройной Орочий Удар!
Виид совершил еще одну атаку, как любезно с его стороны выкрикнуть название навыка. Атака состояла из трех последовательных взмахов с нарастающей скоростью, и последний удар даже обладал эффектом оглушения жертвы.
- Черт.
Ультар поспешно отступил, взмахнув мечом и выпустив еще одну стрелу.
\*Клик-клак!\*
Он смог только уклониться от удара Виида, отразив первые два взмаха меча, и по его спине пробежал холодок от такой неожиданной атаки.
Виид протянул свою покрытую мышцами левую руку, которая была как смертельное оружие.
\*Щелк-щелк.\*
Он щелкнул пальцами на себя, подзывая противника атаковать; их дуэль только началась.
( Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Битва Орка Каричи (часть 4)**

После того, как первый обмен ударами закончился огромным провалом Ультара, он сразу же изменил свою стратегию.  
"Нет смысла пытаться поравняться в силе с жестоким Орком. И это не то, что я собирался сделать сначала. Та первая атака была только для того, чтобы просто оценить его базовые способности; теперь я сосредоточусь на своих навыках, а не на силе".
Когда он боролся с противником, обладающим такой подавляющей силой, ему нужно было использовать скорость и изощренные навыки, чтобы гарантировать себе победу, даже несмотря на то, что они сражались в ближнем бою. Он сбивал с толку врага и выстреливал из своего арбалета, когда предоставлялась возможность, так же как и раньше он уже расправился с многочисленными игроками. Зачарованные стрелы, которые несли врагу паралич, оглушение и отравление, могли кардинально снизить боевую мощь противника, если просто его оцарапают.
- Меч Маны!
Тайный навык владения мечом… Ультар призвал лезвие и подкинул его в воздух. Из всех боевых навыков, этот был самым полезным.
- Меч Кровавой Мглы!
Этот навык не был секретным, но он позволял игроку атаковать, пока его окутывает туман, в обмен на небольшое количество Жизненной Силы.
Тело Ультара исчезло, его поглотил кроваво-красный туман. Обычно людей охватывал страх и смятение, когда их враг неожиданно исчезал из виду.
\*Вжик-вжик!\*
Но Виид ждал, крутя в своей руке Меч Лоа как игрушку.
"Ты, наверное, не понимаешь: я никогда не смогу проиграть, пока я в образе Орка Каричи".
Если бы он был в своем обычном человеческом обличии, он, наверное, захотел бы рискнуть остаться в немного невыигрышном положении, но, учитывая продажи рекламы и весь бизнес, связанный с Орком Каричи, любая возможность поражения была просто исключена!
"Я должен подчинить его своей подавляющей силой".
Виид просто продолжал ждать, спокойный как всегда. Несколько секунд прошли в тишине. Ультар был уверен, что ему удалось обмануть противника своей тактикой.
- Вот тебе, это Меч Искусства Гелка!
Из кровавого тумана появились мечи, которые были расплывчаты как остаточное изображение, и полетели прямо на Виида. Техника Меча Гелка поглощала много Маны, но позволяла атакам меча проникать куда угодно в радиусе 10 метров.
\*Вжжжжиик!\*
Меч Маны тоже полетел прямо к Вииду, словно стрела из арбалета.
- Тчви-чви-чвиит.
Виид сначала Мечом Лоа, который он крутил в руке как игрушку, отбил Меч Маны.
\*Дзыынь!\*
Он заблокировал удар одним взмахом, а потом уклонился от мечей Глека, сделав шаг в сторону и плавно откинувшись назад.
\*Счхвафф!\*
В этот момент из арбалета Ультара полетела стрела, и скорость ее полета была практически в три раза больше, чем скорость последней стрелы, которую он выпустил.
"Эта точно попадет в цель. Это мой шанс".
Ультар ожидал, что стрела попадет прямо в страшный корпус, которым было тело Орка. И на самом деле стрела летела так быстро, что ее едва ли можно было разглядеть, а Виид ни на шаг не сдвинулся, чтобы уклониться от нее или отразить.
Но затем Виид сделал еще один большой шаг в сторону и растворился в воздухе.
 - …!
Ультар нырнул в сторону, следуя инстинкту своего тела. Его накрыло зловещее предчувствие, даже несмотря на то, что его скрывал кровавый туман радиусом в три метра.
\*Сссссчвииип!\*
В тот момент, когда он спрыгнул на землю, Меч Лоа рассек то место, где он был долю секунды назад. Будь он чуть медленнее, лезвие попало бы прямо в него, но у Ультара были быстрые рефлексы благодаря огромному боевому опыту.
- Очень хорошо. Тссчвик!
Виид продолжал размахивать мечом, на этот раз сделав шаг вперед. Он прекрасно знал о местоположении Ультара, несмотря на то, что его враг был скрыт кровавым туманом.
Звуки шагов и следы, оставляемые жертвой всякий раз, когда та уклонялись от его лезвия.
Даже то, как он орудовал мечом, было направлено на то, чтобы заставить противника двигаться в определённом направлении, словно он охотился на кролика и загонял свою добычу в угол.
- Чёрт...!
Ультар попытался устоять, уклоняясь от удара и блокируя его.
Дополнительный урон!
Несмотря на то, что вы заблокировали атаку, ваша Жизненная Сила понесла урон в 3 492 очка.&gt;
Из-за страшной силы атаки Орка Ультар продолжал терять свою Жизненную Силу, даже когда отражал удары. Какое-то время он подумывал о том, чтобы вытащить щит, а не использовать арбалет, но что-то подсказало ему, что он не сможет ничего сделать, кроме как блокировать атаки до самого конца битвы, если сможет. Тем не менее Меч Маны, лезвие призванное его секретным навыком, сейчас плыло по воздуху и целилось в голову Виида.
"Всего лишь через мгновение... Будет твоя очередь уворачиваться и блокировать удар".
Теперь Меч Маны был в секунде от того, чтобы пронзить голову Орка.
"Может быть, он даже не заметил? Да, он ведёт себя беспечно! Тогда я совершу контратаку в тот момент, когда он получит удар".
Однако когда меч готов был вот-вот пронзить его, Виид снова исчез и появился прямо у Ультара за спиной.
"Что это за чертовщина?!"
Он даже не использовал никакие навыки, но как-то телепортировался через пространство, даже виду не подав, что собирается это сделать. Так как Ультар не знал о Перчатках Двери между мирами, которые Виид получил от Баталли, Бога Сражений, он, естественно, был озадачен.
Снова доверившись инстинкту, Ультар перекатился вперёд, но Виид появился перед ним, когда он это делал.
\*Вуууууунг!\*
Виид взмахнул Мечом Лоа вверх как клюшкой для гольфа, и лезвие протаранило тело Ультара.
- Кууэрргх!
Эффект от страшного удара влияет на все ваше тело.
Жизненная Сила сократилась на 53 481 очко!
Броня Матери Земли защитила вас от всех негативных действий на статус.
Ваша максимальная Выносливость сократилась на 6%.
Способность вашего тела самовосстанавливаться снижена.&gt;
У него даже не было времени прочитать все сообщения, выскакивающие со скоростью света. Тело Ультара, подброшенное в воздух на высоту более 40 метров, нарисовало красивую параболу.
- Чххвик!
Виид тоже оттолкнулся от земли и совершил мощный прыжок. Вид того, как массивное тело Каричи устремились вверх за своей добычей, производил чрезвычайно страшное впечатление на тех, кто это видел.
Пока Виид летел по небу, он схватил Меч Лоа двумя руками, как хватаешь топор, чтобы что-то разрубить.
- Н-неееет!
Ультар крутился и крутился в воздухе, от чего могла закружиться голова, а когда увидел, что происходит перед ним, - запаниковал. Виид, принявший такую позу в образе Орка Каричи, был, без сомнения, страшен.
- Ууууугхх...
- \*Визг!\*
У наблюдающей за всем этим толпы вспотели ладошки. Игроки Гильдии Гермес могли только сглотнуть слюну от ужаса. Этот момент длился меньше секунды, но что же ещё может быть ужаснее, чем это?
- Пощади, только в этот раз...
Просто от страха Ультар произнёс это до того, как успел остановить себя.
С тем же успехом он, наверное, мог бы умолять и стену, чтобы она его отпустила,
Холодный взгляд Виида уже просканировал абсолютно всю экипировку и драгоценности, покрывающие все тело Виида.
- Умри и оставь свои вещи.
- Ч-что?
В руках Орка Каричи Меч Лоа рассек Ультара одним мощным ударом.
\*Хруууууууусст!\*
Удар был таким мощным, что по долине эхом раскатился отвратительный звук.
\* \* \*
МЕЧ и МЕЧ2 вели вперёд пустынных воинов.
- Ха-ха-ха. Разбой и грабеж!
- Давайте разнесем здесь все!
Храбрые пустынные воины верхом на верблюдах с ятаганами в руках... Честно говоря, они смогли сохранить свои войска в основном потому, что они не были главной мишенью Гильдии Гермес.
- Хозяин, мы прибыли.
- Да, идите за нами.
К ним присоединились МЕЧ6 и остальные соратниками МЕЧА, а также их ученики, и теперь они начали свой поход к ближайшему месту расположения Императорской Армии.
- Не вижу МЕЧА3 и ещё нескольких здесь.
- Видимо, в них попали метеоры, когда они были на барбекю.
- Погибли?
- Нет. Немного ранены. Они говорят, что вся кожа превращалась в пепел и горела.
- Звучит весело. Позор, что я там не был. Раньше часто играл с огнём с техническим спиртом, когда ещё был юным и не очень соображал
- Ты когда-нибудь пробовал складывать автомобильные шины в кучу и поджигать? Игра с огнем на свалке может быть очень веселой.
- Детские воспоминания – прекрасная штука.
Новость о том, что Виид сражался с Ультаром, командиром 11-ого Легиона, добралась до МЕЧа, его тренеров и учеников. Они решили посмотреть на дуэль по кристаллическому шару, который достали игроки.
- На вид весело.
- Сражаться в образе такого на вид дюжего Орка… Кажется, Наш Малыш знает, как получить удовольствие от сражения.
- Да. Хотел бы я, чтобы мы тоже могли принимать такую роскошную форму.
МЕЧ, тренеры и ученики нисколько не переживали за Виида. В многочисленных схватках, когда он был в школе меча, они обучили его всему. Весь опыт выгравирован и в его теле, и в его сознании, и он позволял ему показать весь свой потенциал даже в Королевской Дороге. Проигрыш из-за непреодолимого несоответствия в уровне и навыках – это что-то, с чем нельзя было справиться; однако, учитывая то, что два соперника были на одном уровне, Виид мог превзойти соперника по сообразительности и умениям воина. Даже сам МЕЧ признавал способность Виида использовать навыки, принимать быстрые решения и атаковать врага психологически и другими различными способами. В добавок к его основе из сильных базовых навыков, он еще мог хорошо использовать нетрадиционные средства в сражении, а также показывал хорошую сноровку в лобовом столкновении.
- Принесите всем запеченного картофеля или еще чего-нибудь. Давайте что-нибудь погрызем, пока смотрим.
- Да, мастер. Но я не уверен, что он даст нам достаточно времени, чтобы что-нибудь съесть.
И затем Виид и Ультар начали дуэль. Публика предвкушала это зрелище с мокрыми от волнения ладошками, но вскоре Ультар нанес мощный удар. Как только его атака выпустила первый удар после того, как начался бой, Орк Каричи избивал противника до бессознательного состояния, пока людям не стало его жалко. В обороне появилась небольшая брешь, и этого было достаточно. Виид приземлился на нее, и до того, как Ультар успел взять себя в руки после мощного первого удара, он начал колошматить его самыми разными способами. Если бы Виид использовал между ударами свои ослепительные навыки, то это по крайней мере дало бы Ультару немного времени, пока навыки не начали действовать, но он продолжал без остановки атаковать его, не давая времени на передышку.
МЕЧ щелкнул языком.
- Я ожидал подобного… Но у нашего Малыша не так много опыта в избиении людей; он довольно неуклюж.
МЕЧ2 кивнул в знак согласия.
- Из-за многочисленных мелких ударов, вот как этот, он просто выглядит чрезмерно агрессивным. Он мог бы сделать свой стиль чище.
- Ну, это того стоит для хорошей сцены. Мы сражались так, когда были молоды, ведь так?
- Да, такие драгоценные воспоминания.
- Какая чудесная жизнь у нас была.
Воскресив в памяти воспоминания о своем славном прошлом, которое осталось теперь только в их сердцах, они продолжили молча наблюдать за сражением Виида.
- Виид побеждает!
- Ура!
Толпа громко ликовала, глядя на берущего верх Виида.
\*\*\*
- Ха-хе-хе-хе. Он победил, как я и думал.
Король бандитов Штайнер
Активно играя в регионах Империи Хэйвен, он пришел на Равнину Гарнав с оравой приспешников.
- Вау. Потрясающе.
- У него какие-то чудовищные навыки.
Бандиты наблюдали за сражением по кристаллическим шарам и, находясь под впечатлением, комментировали бой.
Вор был опцией класса, которая обычно была доступна игрокам, но Бандита как профессию впервые открыл Штайнер. Их регионами активности были горы, они обладали достаточными боевыми навыками и получали меньше штрафов за мародерство – это была практически смесь из Рейнджера, Рыцаря и Вора. То, что ты мог бегать и улучшать свое собственное логово в горах, как лорд свое имение, - это то, что особенно привлекало в этой профессии.
- Мы тоже должны пойти и получить хороший трофей теперь, когда мы здесь, вы так не думаете, шеф?
- Слушайте, слушайте, босс!
Бандиты под предводительством Штайнера были опытными воинами, они решительно справлялись с многочисленными попытками Императорской Армии Империи Хэйвен их подчинить. Они захватили побежденные войска и некоторых игроков Центрального Континента и прославились как довольно грозный легион.
- Думаю, 13-ый Легион расположен недалеко от нас.
- Расстояние – 4,3 километра. Мы быстро доберемся туда верхом на лошадях.
- Правда? Тогда вперед за ними.
Штайнер и его последователи-бандиты обменялись горящими взглядами.
- Мы бандиты; давайте опустим пустые разговоры о порядке и справедливости на Версальском Континенте и всяком таком. Мы должны просто подойти к этому делу с благоразумной идеей в голове: мы опустошаем их карманы, потому что они богаты, вот и всё.
- Согласен. Давайте сделаем так, как только бандиты могут.
- Пойдем и сорвем большой куш!
\* \* \*
- Еще раз кто с кем сражается?
- Виид, Бог Войны, и Ультар устроили дуэль. Очень скоро это будет в эфире, на любом канале, какой бы ты ни выбрал.
Члены Гильдии Гермес получали неожиданные и внезапные новости о дуэли между Виидом и Ультаром. Лафэй и остальные ключевые члены гильдии разработали детальный план на эту битву, но они не учли случаи столкновений один на один.
Если затевалась дуэль, все, что им нужно было делать, это сражаться и выигрывать.
- Если он сможет победить Виида… Не означает ли это, что эта битва закончится гораздо быстрее, чем мы думали?
- А мы так много приготовили… Тем не менее, если Ультар победит, весь континент будет завоеван нашей Гильдией Гермес.
Все члены гильдии хотели, чтобы именно они встретились с Виидом в схватке один на один; они смогли бы получить богатство, славу, всё, если бы победили. Когда Ультар уверенно принял вызов Виида, все подумали, что это было правильным и очевидным решением с его стороны.
\*Топ-топ!\*
\*Хрум!\*
\*Шлеп-шлем, бум-бум, шмяк!\*
…это было хорошим решением до тех пор, пока они не увидели, что Ультара избивают как тряпичную куклу.
- …
- … Воу.
- Ему задали хорошую трепку.
Его так жестоко били, что все, что они могли сделать, это смотреть в подавленном молчании.
- Разве ты обычно не используешь меч, чтобы… сечь и пронзать?
- Но он решил раздавить его вот так.
- Может быть, он просто грязно себя ведет и таким образом унижает Ультара?
- Это один взгляд на вещи, но он не контролирует свою силу, чтобы сознательно сделать свои удары слабее. Ультар, наверное, уже мертв от такого количества ударов, но как-то он умудряется выживать.
- Броня, которая на нем надета, на вид уникальная.
- Ага, думаю, он не умирает из-за этой Брони Матери Земли.
Ультар держался только благодаря своей усиленной физической выдержке, несмотря на безжалостные удары Виида. Даже так, при том количестве ударов, которые он на себя принял, все его характеристики сократились, и он не мог даже мечтать о попытке оказать сопротивление в его текущем состоянии. Было бы даже более уместно назвать это дуэлью только во время самого начала сражения, но теперь оно превратилось в одностороннюю демонстрацию силы Виида. То, что в арбалете Ультара заключалась половина его силы, тоже было важным фактором в таком исходе, так как это оружие было бесполезно, когда его вот так загоняли в угол.
Лафэй посмотрел на сражение какое-то время вместе с остальными и нахмурился.
- Виид сильнее, чем мы сначала ожидали? Или мы переоценивали до этого момента силу Ультара? Эта одна схватка не изменит хода сражения, но…
Мнение народа было важным. Если бы Ультар победил Виида, для них все стало было гораздо проще; с другой стороны, это был не самый желанный поворот событий.
"Тем не менее он допустил ошибку, открыв нам свое местоположение и теперь тратя время вот на это".
Лафэй отдал приказ 20-ому Легиону атаковать Виида, а также отправил магический отряд готовиться.
- Мы наложим заклинание Призыва Пылающих Метеоров, как только оно будет готово.
- Каддлер: Предполагаю, нашей целью будет Виид?
- Конечно. Много игроков высших уровней на стороне Королевства Арпен тоже собрались вместе в одной точке, поэтому будет просто их уничтожить.
– Каддлер: Позиция цели подтверждена. Наши маги все еще восстанавливаются, поэтому нам понадобится еще 40 минут, а потом мы сможем нанести следующую атаку.
- Это слишком долго. Виид может к тому моменту уйти уже в другое место, поэтому сократите время на подготовку, насколько это возможно; используйте Черную Магию, если потребуется.
– Каддлер: Это создаст нагрузку на наш отряд, но я сделаю, как ты сказал.
Бадырей тоже наблюдал за схваткой Виида.
"Он силен".
На самом деле он смотрел все видео со сражениями и приключениями Виида, загруженные в Зале Славы или транслирующиеся телерадиокомпаниями.
"Это еще раз доказало, что он не тот, кого можно недооценивать. Однако теперь, когда я изучил его боевой стиль, это очень пригодится позже" .
Он вживил боевой стиль Виида глубоко себе в сознание снова, когда смотрел дуэль между Виидом и Ультаром. Бадырей однажды сражался с ним в прошлом и долго анализировал его видео, и он все больше убеждался, что Виид по-настоящему грозный соперник.
"Если получится так, что мы снова будем сражаться друг с другом, я лучше воспользуюсь своими преимуществами и закончу схватку быстро: держишь расстояние, используешь мощные навыки. Даже когда мне придется столкнуться с ним в ближнем бою, если я сделаю контратаку с помощью чего-то, что может дать хороший эффект, для меня это будет благоприятная возможность".
Император Империи Хэйвен и Король Королевства Арпен!
Шанс, что они напрямую встретятся друг с другом в дуэли, вряд ли выпадет, но Бадырей очень его ждал. Чего-то не хватало в идее объединения континента с помощью одной военной силы Империи. Бадырей хотел победить Виида своими руками, человека, которого долго называли его соперником, а недавно еще больше восславили.
"Если ты сможешь остаться живым до того, когда я тебя встречу, я сделаю так, что все твои усилия и приготовления окупятся".
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Рыцарь для Третьей Виверны (часть 1)**

Как и подобает человеку со статусом командира 11-ого Легиона, Ультар не сдавался до самого конца. Даже после того, как его резко отбросило на землю, он снова встал на ноги, выгадывая возможность нанести ответный удар.
- Стремительные Фонари.
Он использовал навык, который выстрелил три вспышки света по прямой на 10 метров вперед. Ультар не считался одним из самых сильных членов Гильдии Гермес просто так, и его применение навыков, а также угол, под которым он совершал атаки, были на самом деле острыми и изощренными. Благодаря такой технике неповоротливому Орку было сложно увернуться от удара. Виид поднял свой Меч Лоа.
- Секущий нож лунного света!
Хотя он мог использовать различные другие техники владения мечом, эта была той самой, к которой он больше всего привык, и, что важнее, той, которая помогала блокировать такие навыки, как Стремительные Фонари. Он орудовал мечом в теле Орка Каричи, но двигался проворно и плавно. Он наколдовал мерцающий свет и заблокировал надвигающуюся атаку, точно рассчитав скорость, и вспышки, которые выпустил Ультар, отскочили, не нанеся никакого урона своей цели.
- Тсссччвиич!
Сразу же после того, как Виид отразил атаку, он оттолкнулся от земли и помчался вперед. Мускулистый грозный Орк выглядел слишком страшно, когда яростно бежал, приближаясь прямо на глазах Ультара, словно это был несущийся поезд. Один только вид такого можно было расценивать как безжалостное визуальное насилие!
- Хлоооп!
Множество разных навыков пронеслись в голове Ультара. Среди них были и очень эффективные защитные навыки, но он не мог выиграть битву, только защищаясь.
"Молот Гардона!"
Ультар решил рискнуть. Этот навык превратит все пространство в радиусе 8 метров в хаотичное месиво, вызвав разряды молний и камнепад в тот момент, когда он ударит лезвием по земле.
- Вот тебе!
Но как только Ультар поднял меч в воздух, Виид был уже начеку. Несколько возможных навыков пронеслись у него в голове, и он пришел к окончательному выводу, увидев световую энергию, собирающуюся у кончика его лезвия.
"Это Молот Гардона. Так значит, вот какой еще навык он выучил!"
Как только Виид определил навык, он начал действовать.
- Навык Клонирования Меча!
Орк продемонстрировал тайный навык владения мечом!
\*Бух-бух-бух-бух!\*
Теперь не меньше 50 Каричи бежали на Ультара, от чего сотрясалась земля.
- Иииик!
Ультар махнул мечом вниз; молнии и валуны посыпались на землю, когда начал действовать этот навык. Некоторые клоны Виида испарились на месте, когда в их тела ударило действие навыка, но остальные мечами разбили камни на кусочки. Некоторые орки прыгали и кричали, чтобы привлечь внимание Ультара.
- Вот и настал этот момент!
Ультар закричал яростно и осторожно, но Виид уже прыгнул в Дверь между мирами. Пройдя через три портала подряд, он смог выйти прямо рядом с Ультаром.
- Из тебя получается довольно хорошая груша, поэтому позволь мне побить тебя еще немного.
Из-за того, что Ультар смотрел вперед, он даже не заметил присутствие Виида, пока тот не заговорил.
- Т-ты!
Ультар был совершенно сбит с толку. Он уже прошел через множество битв с монстрами и другими игроками, но против этого особенного врага его обычные уловки, как, например, не подпускать врага с помощью арбалета, казалось, вообще не работали. В бою Виид продолжал двигаться на невероятной скорости, и его движения были непредсказуемы. Он сосредоточил свои атаки именно на слабых местах Ультара, и тот чувствовал себя беспомощным, не в силах поспеть за темпом врага.
"Рассечение Лезвием!"
Ультар инстинктивно взмахнул мечом, но Виид вытянул ногу грузного Орка так же гибко, как балерина, и ударил Ультара по запястью.
- Кууаргх!
Затем он еще приблизился, чтобы встать близко к Ультару, и несколько раз подряд ударил его локтем в бок. Каждый удар заключал в себе столько силы, что казалось, он мог расколоть валун.
\*Бдыыыыщ!\*
Виид был мастером на все руки, но не был профессионалом в кулачном бою. Тем не менее какой бы удар он ни наносил в его нынешнем облике Орка Каричи, каждый должен был нанести урон. Виид схватил Ультара за горло, и его тело отбросило назад из-за разницы в силе и весе.
- Кххххххррр!
Он сделал шаг назад, вытянул ногу, чтобы сделать Ультару подножку и вывести его из равновесия, затем подбросил все тело испуганного мужчины по кругу так же легко, как если подбрасывать тряпичную куклу, а потом швырнул его на землю.
\*Баааааааам!
Взрывной звук раздался от тела Ультара, когда тот соприкоснулся с землей.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Атака, которая уменьшает Выносливость жертвы!
Урон, наносимый противнику, увеличивается в 7,8 раз.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Благодаря навыку Разрушения статуи, превратившим все очки характеристики Искусство в Силу, его физические атаки обладали потрясающей силой, но Виид еще не закончил. До того, как кто-либо успел заметить, он поднял над головой Меч Лоа.
- Еще чуть-чуть. Навык Фехтования мечом Хераим!
В отличие от того стиля, в котором он сражался с врагами на Тропе Борьбы, совершая молниеносные и великолепные движения, теперь он был полон решимости просто наносить по Ультару удары снова и снова.
- Черт возьми! Активируй Броню Матери Земли.
Корни и лозы начали вырастать из брони, которая была на Ультаре, окутывая его тело. Он активировал эффект, который уменьшает урон на огромных 87,4% на 10 минут, но последствия были разрушительными.
\*Хлоооопп!\*
Ему требовалось принять на себя много ударов, чтобы умереть, поэтому он продолжал принимать их.
Ультар встал на ноги и попытался контратаковать несколько раз, но движения Виида были быстрыми и плавными несмотря на его массивное тело Орка. Он не совершал лишних движений, но время от времени разгонялся до взрывной скорости, полностью используя свою способность управлять пространство, когда прыгал через Двери между мирами. Ультар практически чувствовал, как его душа покидает тело от неустанных последовательных атак, которые наносил по нему Виид. Он принял на себя еще один удар, а потом еще, и еще.
- Ты не собираешься…
- Еще не все!
- Эта битва только началась.
Ультар был загнан в угол, он все больше полагался на большие и мощные навыки, которые могли изменить ход игры. И Виид прекрасно с ним справлялся, словно охотник, загоняющий кролика в тупик. В конце концов, на глазах у бесчисленного количества игроков Ультар отправился на тот свет.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Печально известный лорд Замка Боннем погиб.
Ваша боевая заслуга принесла вам увеличение характеристики Силы на 2 очка.
Ваша Слава увеличена на 4 391 очко.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Убедительная победа!
Виид издал свирепый рык, как делают орки, когда побеждают в сражении.
- Уууууаааааааааа!
Игроки, которые следили за дуэлью, тоже подняли шум. Их крики и ликования наполнили Равнину Гарнав буйным грохотом.
И пока все игроки и телерадиокомпании были сосредоточены на лице Каричи…
- Сссссчвиик!
Руки Виида двигались быстрее, чем это мог воспринять глаз, собирая трофеи от сражения.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Броня Матери Земли!
Святая реликвия Миннэ, Богини Земли, броня, которую Ультар одолжил у друга ради этого сражения, пала как трофей. Виид почувствовал, как у него упала челюсть, когда он прочитал окно с сообщением.
"Что это, джекпот?! Нет. Это не может быть правдой. Моя удача просто не может быть такой".
Сначала его терзали подозрения, но ощущение металла на кончиках пальцев говорило ему о том, что все было по-настоящему. Гладкая, но надежная, тяжелая и чистая текстура роскошного предмета!
"Мое невезение, наконец, отвернулось от меня".
Плохая репутация Ультара, вдобавок к тому, что он зарекомендовал себя как убийца, привела к тому, что он утратил драгоценную броню.
"Я должен в полной мере ее использовать".
Было совершенно нормально забирать себе любой обычный предмет с павшего врага, но так как это была святая реликвия Церкви Земли, было бы лучше вернуть ее… когда-нибудь… в конце концов… как недобросовестные компании задерживают оплату субподрядчикам, придумывая различные отговорки.
"Я просто хорошо о ней позабочусь и верну ее, когда у меня будет свободное время. Которое будет еще очень не скоро".
Довольный трофеями Виид издал Рев Льва.
- Вперед. Ччвик!
\* \* \*
- Давайте тоже присоединимся к битве!
Оберон, лорд Замка Вэнт!
С тех самых дней, когда он стал во главе гильдии Стальной розы, он завоевал популярность и доверие народа, и сейчас за ним были десятки тысяч игроков.
Оберон всегда вкладывал много сил на развитие, стабилизацию и расширение местного региона, которым управлял Замок Вэнт. Также видели, как он лично отправлялся на спасение новичков, попавших в ловушку в подземельях, что и привело к его высокой репутации. Кроме того, это была Равнина Гарнав: лорд, смотритель замка или местная милиция из Королевства Арпен; какую бы позицию ты ни занимал, всё, что ты должен был сделать, это поднять флаг, и люди набегут как тучи.
- Оберон здесь, и я говорю: мы пойдем и будем сражаться! – закричал Оберон, используя навык Воина, который назывался Воинственный Клич Возмездия. Вскоре игроки с факелами в руках начали собираться вокруг него со всех сторон.
- Давайте сражаться!
- 300 воинов из группы Куриной Каши прибыли на службу.
- Ура Оберону!
- Здесь есть и игроки отряда Каши из моллюсков; но какая разница, к какой группе мы принадлежим? Мы собираемся сражаться!
- Здесь три Мага высших уровней. Нам там найдется местечко?
Первыми откликнулись игроки, находящиеся неподалеку, но новость мгновенно ушла далеко, и еще больше игроков стало собираться под знаменем Оберона. Невозможно было узнать их точное количество, потому что была ночь, но можно было предположить, что там собралось много людей.
Оберон еще раз прокричал.
- Враг, разместившийся недалеко отсюда, это 12-ый Легион Армии Империи Хэйвен. Мы будем нападать на них.
- Да, сэр!
Оберон отправил свои войска в наступление. Они все больше разрастались, когда им по пути встречались многочисленные игроки с Севера и, наконец, неожиданно напали на 12-ый Легион под предводительством Гренола.
- \*Присвистывание\*.
- Они действительно выглядят великолепно.
Магические колесницы в Императорском лагере освещали окружающее пространство. В колесницу было запряжено 8 лошадей, и она могла увеличивать собственную скорость и выносливость, а также уменьшать физический урон. На каждой колеснице были рыцари, которые продвигались вперед, копьями убивая игроков с Севера. Лучники и Маги 12-ого Легиона разрушали все поле боя атаками с дальнего расстояния, и члены Гильдии Гермес тоже буйствовали. Все они находились на высоких уровнях – от 400 до 500, поэтому они одним навыком сметали десятки игроков, словно это было каким-то пустяком. Те, кто встречался с Гильдией Гермес впервые, чувствовали, как их тела застыли от ужаса.
- Вот наша цель!
Огромная толпа, следовавшая за Обероном, помчались прямо на них и атаковала 12-ый Легион с фланга. Гренол, командир Легиона и маг, наблюдал за этим с помощью заклинания под названием Глаза Совы, которое давало ему ночное зрение.
- Смешно. Пытаются сразиться с нами с этими слабаками…
Значительное количество игроков, которых Оберон привел с собой, даже не знали, как сражаться. Они неслись вперед, врезались магические колесницы и, становясь серыми тенями, исчезали.
- И они называют это стратегией людских волн? Они просто набрали толпу бесполезного сброда.
Гренол вспомнил свои прошлые сражения в те дни, когда Империя завоевывала Центральный Континент. Его уровень был ниже, чем сейчас, но он все равно хорошо сражался с элитными членами из других гильдий. Победа всегда, в конце концов, оставалась за ними, но вероятность погибнуть в сражении в любую минуту держала его в напряжении.
- Такой низкий уровень, как я и видел на видео.
Гренол наколдовал несколько масштабных заклинаний и нацелил их на нападающую толпу. Заклинания огня и ветра были соединены вместе, и огромная волна языков пламени смела игроков. Гренол только-только хотел перевести взгляд, полагая, что этого будет достаточно, чтобы опередить врага, как вдруг:
- Гренол!
Он услышал громкий голос.
Вздрогнув, Гренол посмотрел на землю, куда ударили заклинания.
Невысокий Воин-Гном, все его тело было в огне!
Оберон бежал прямо на него по прямой, проходя через его магические заклинания. Императорские войска и несколько игроков Гильдии Гермес пытались остановить его, но они все были отбиты топором Гнома и ударами его щита. В этот момент Гренол вспомнил имя когда-то известного Воина-Гнома.
- Ты Оберон!
В прошлом он был широко известным игроков, одним из 80 сильнейших игроков Королевской Дороги. Гильдия забыла о нем после того, как Империя Хэйвен захватила контроль над Центральным Континентом, и сейчас он снова появился прямо вот здесь.
- Убить его.
Но между ними было 200 метров, и Гренол подумал, что члены Гильдии Гермес как-нибудь с ним разберутся. В 12-ом Легионе было 10 000 членов гильдии, и хотя большая часть из них сражалась на передовой, по крайней мере сто человек сейчас были там, где был Оберон. Магические атаки Дух и Аркан пролетели по воздуху, и все были нацелены на Оберона.
- Встречный Ветер!
Подействовал навык, который увеличивал скорость Воина и улучшал способность уклоняться.
Маленький Воин-Гном!
Оберон бежал зигзагом, уклоняясь от надвигающихся атак, буквально в сантиметре от них. Заклинания, которые не попали в него, ударили в Императорскую Армию неподалеку. Магические колесницы перевернуло, и земля взорвалась.
- Не переживай. Мы его остановим, - уверено сказали члены Гильдии Гермес которые специализировались на ближнем бою, и которым было поручено охранять командира Легиона. Им, можно было сказать, было приятно узнать, что человеком, с которым они будут сражаться, был Оберон.
- Тем не менее пройти весь этот путь сюда в одиночку… Он бежит в объятья собственной смерти.
- Давайте окружим его. Мы не должны упустить его, когда он попытается сбежать.
Оберон был один, а их было много. Они не ждали какой-то захватывающей битвы, так как им было приказано сопровождать командира, но убийством известного игрока, который был еще и лордом замка в Королевстве Арпен, точно можно было бы похвастаться.
- Летящие Крылья Мельницы!
В этот момент топор вылетел из руки Оберона. Он начал увеличиваться и стал в сотни раз больше. Он вращался и летел по воздуху с дикой скоростью.
- Тайный Навык владения топором?!
- Используйте защитные навыки!
Невероятный навык метания топора!
Теперь уже огромный топор ударился о землю, целясь в месторасположение Гренола. Пятеро Магов и Шаманов среди членов Гильдии Гермес были убиты во время атаки, но в остальном урон не был огромным.
- …!
Однако Гренол увидел это – то, как Оберон пробирается через охраняющих его членов гильдии! Сопровождающие воины тоже заметили это с запозданием и попытались нанести по нему удар, но Оберон уже ловко промчался мимо них, пока они блокировали его более ранние атаки.
- Восходящее крыло-
Гренол попытался убежать, используя заклинание полета, так как он оказался бы в проигрыше в ближнем бою.
- Никто не может сбежать из моей зоны боевых действий! Тянущие Кандалы!
Навык из класса Воина, он не давал врагу сбежать или переместиться в другую локацию.
- Такое безрассудство…!
Гренол подумал, что Оберон сглупил, ворвавшись вот так, даже не проверив сначала, что его окружает. Даже если он не сможет убить Гренола, вскоре того ждет та же участь от рук других членов Гильдии Гермес.
Оберон вытащил кинжал и пронзил Гренола. Этого было достаточно, чтобы лишить Мага жизни, так как у него была слабая физическая Прочность и Жизненная Сила. Оберон широко ухмыльнулся, наблюдая за тем, как тело Гренола становится серым и исчезает.
- Мои навыки еще не застарели, учитывая, что я убил главу Императорского Легиона.
Игрок Гильдии Гермес, стоящий прямо рядом с ним, заорал:
- Идиот. Разве ты не капитан тех людей, которых привел с собой?
Толпа, которую Оберон привел в битву, все еще нападала на 12-ый Легион. Легион, конечно же, обладал более продвинутой техникой, но некоторые смелые игроки вскарабкались на колесницы и продолжали сражаться. Члены Гильдии Гермес просто не могли понять, почему капитан врагов в одиночку завалился вглубь их войск, когда у него была целая армия, которой нужно было управлять.
Но Оберон ни о чем не жалел.
- Им не нужны мои указания. Мы просто будем сражаться так, как мы хотим. Вот для чего здесь все мы.
Кто-то из членов Гильдии Гермес сказал:
- Но разве тебе не кажется, что умирать здесь вот так это какое-то расточительство?
- Нет. Там таких игроков, как я, еще много. Это скорее вы погрузитесь в самый ад.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Рыцарь для Третьей Виверны (часть 2)**

– Крррарарарарааа! 
С Ледяным драконом во главе виверны парили высоко и далеко в небе. Живые скульптуры еще не присоединились к битве и сейчас ждали приказа Виида. Им сказали патрулировать равнину издалека, наблюдая, так как они могли попасть под масштабное заклинание, если вступят в битву слишком поспешно.
- Почему они такие слабые?
- Я хочу идти и сражаться.
- Мы должны ждать. Наш хозяин пытается уберечь нас.
Феникс, Огненный Гигант, Червь Смерти, Имуги, Королевская гидра, Белый Тигр, Нил, Желтоватый, Золотой Человек и так далее. Живые скульптуры Виида, собравшиеся вместе здесь, жалели, что не могли сражаться в битве со всеми остальными.
- Я хочу что-нибудь сделать.
- У меня девять голов; мне должны разрешить сражаться.
- Но не тогда, когда там так много людей скопилось в одном месте; мы можем убить и хороших людей.
Живые скульптуры болтали между собой.
- Что-то приближается.
Ледяной дракон развернулся к южному небу. Инстинктивно, как и полагается большому летающему созданию, он почувствовал сильное присутствие, приближающееся издалека.
– Всем приготовиться к сражению.
Ледяной дракон воспарил высоко в небо, и виверны разошлись по своим позициям. Феникс и Огненный Гигант, которые обладали особенно выдающейся боевой мощью среди всех остальных живых скульптур, приготовились сражаться вместе. Червь Смерти забурился в землю, а Королевская гидра подняла все свои девять голов, глубоко вдохнув, чтобы разбрызнуть ядовитое дыхание. Виид тоже не использовал их в битве слишком часто, так как дорожил ими, но их объединенной силы было достаточно, чтобы легко захватить замок или два. Если бы это было начало Королевской Дороги, их сила прославила бы их как одних из самых страшных монстров.
Сейчас огромные фигуры все еще беззвучно летели к своим позициям, закрывая собой луну и звезды. Внешне они были похожи на птиц, но их размер варьировался от 300 до 500 метров с распахнутыми крыльями. Их тела были покрыты крепкими мышцами, и это были Барааги, раса летающих воинственных существ. Их было не меньше 50, и они продолжали сокращать дистанцию, и живые скульптуры Виида в страхе отступили. Головы Королевской гидры немного поникли, а Ледяной дракон медленно начал красться назад. Феникс распушил перья, только еще больше показывая, что он очень напуган.
– Вы наши враги?
Огненный Гигант издал рык, который эхом прокатился по всей земле и небу.
\*Хлоп хлоп хлоп!\*
Быстро скользящие Барааги начали снижать скорость. Этого простого полета было достаточно, чтобы показать, насколько ловкими и опасными существами они были, от хлопанья их крыльев на землю обрушивались сильные порывы ветра.
Барааги посмотрели на живых скульптур Виида немного одобряющим взглядом.
– Разве вы не знаете? Мы друзья.
- Друзья?
- Как и вы, мы произведения искусства и навыков создания скульптур.
Встреча двух групп живых скульптур.
Раса Бараагов, которую сохранил Император Гейхар Фон Арпен, не вымерла и пришла с ними встретиться.
Желтоватый, который до этого момента прятался в зарослях, осторожно поднялся.
- Мууууу. Я знаю их. Я видел их раньше.
- Мы тоже слышали о тебе от родителей наших родителей. Они сказали, что был очень аппетитный… в смысле чудесный друг-бык. Я вижу, они не преувеличивали.
Быстрые глаза Бараагов пробежались по ребрам Желтоватого.
\*Грррррохот!\*
Червь Смерти снова появился из-под земли; Рыцарь Севиль и Эльф Элтин тоже выступили вперед, чтобы поприветствовать Бараагов. Летающие создания спустились на землю, чтобы быстро поприветствовать друг друга, но Барааги вскоре снова расправили крылья и готовы были улететь.
- Сражение развернулось в этой области?
– Да.
Ледяной дракон гордо вытянулся. Он, может быть, и был слабым Ледяным Драконом, но его опыт охоты, по крайней мере, давал ему величественную огранку, которая позволяла ему держать себя уверенно перед Бараагами.
- Мы улетаем, чтобы присоединиться к битве. Согласно Пророчеству, Великий вернется к жизни благодаря силе скульптуры. И мы должны служить ему.
Преданная раса Бараагов хотела сражаться за Императора Гейхара!
- Чтобы превратить мир в то место, где все живые скульптуры мог жить свободно, как они когда-то жили давным-давно, мы вступим в битву.
Сказав это, Барааги воспарили в небо снова и улетели, направившись к Равнине Гарнав.
- …
Даже услышав такие слова, скульптуры-слуги Виида решили пока остаться на своем месте. Конечно, они тоже хотели сражаться за мир и лучшие перемены для всех живых скульптур. Однако Виид приказал им ждать и пока не вступать в битву. Они гораздо больше боялись того, что Виид будет их ругать, что определенно произойдет, если они его ослушаются, чем врагов.
\* \* \*
Была темная ночь.
Место, куда упали пылающие метеоры, кишело бессметным количеством игроков, которые стояли без факелов, чтобы освещать пространство вокруг. Эта местность, которая была стройплощадкой для создания огромных скульптур, подверглась ударной волне от падения метеоров, сотрясшим всю землю. Скульптуры, которые были построены в несколько сот метров в высоту, не смогли выдержать такого удара. Все работы людей, законченные и незаконченные; игроки, которые были там, не могли сделать ничего, кроме как беспомощно смотреть на то, как более трех тысяч кусков падали на землю.
- Эта Гильдия Гермес пустила все наши старания коту под хвост.
- Все кончено. Даже статуя жирафа упала.
Все эти скульптуры были построены потом со лба множества игроков.
Разочарование, которое они испытывали, глядя на то, как все их труды превращались в груды пыли всего лишь за секунду, просто сложно было выразить словами.
Однако кто-то из толпы закричал.
- Некоторые из них все еще стоят!
- Вау! Жаждущий Лучник-Гоблин – на вид он не поврежден.
- Статуя Прыгающего Лебедя. Она тоже не рухнула… Но слегка покачивается.
- Давайте починим его тогда. Думаю, нам просто нужно будет подложить что-то под него, чтобы у него была опора!
Для тех игроков, кто работал на стройплощадке по созданию скульптур, данная битва была меньшей из их проблем; им нужно было вытащить железные тросы и камни из обломков разрушенных скульптур, чтобы не дать другим, пока еще стоящим скульптурам рухнуть.
\*Хррррруст!\*
Статуя дельфина опасно качалась в середине.
- Ой-ой-ой, он вот-вот упадет!
- Уходите от туда немедленно!
- Секунду… Мне нужно только усилить эту сторону.
- Нет, слишком поздно. Просто уходите оттуда прямо сейча-
\*Бабаааах!\*
Статуя дельфина развалилась на кусочки, от чего пошла довольно сильная волна, от которой земля под статуей задрожала.
- Нечего терять. Архитекторы, давайте не будем сейчас оценивать риски.
- Что? Но мы должны следовать технике безопасности на любой строительной площадке. Безопасность превыше всего. Знаете ли вы, сколько сил мы потратили на то, чтобы предотвратить несчастные случаи, когда строили статуи Культа Травяной Каши?
- Давайте забудем о ней только на сегодня. У нас сейчас война.
Со злобными выражениями лиц игроки начали возводить упоры, чтобы усилить оставшиеся скульптуры. Даже не обвязавшись веревками, чтобы обезопасить себя, люди карабкались на статуи голыми руками, укрепляя строения сталью и камнями. Архитекторы тоже последовали их примеру, сильно рискуя утяжелить скульптуру на грани обрушения.
- Это моя работа; значит, моя задача – спасти ее.
\*Хррррруст!\*
Повсюду можно было услышать, как падает все больше скульптур, но игроки не дрогнули. Остальные люди, кто слышал новости, начали собираться на строительной площадке, чтобы помочь, от чего это место забурлило от наплыва энергии. Дело не в том, что эти люди не ценили свои жизни - они просто не могли оставаться в стороне и дать всем своим усилиям и надеждам уйти в никуда.
- Со Статуей Воина все в порядке.
- Форт севера тоже не пострадал.
Чудеса, но, несмотря на сильнейшую силу от падения метеора, они обнаружили, что около 400 скульптур остались нетронутыми.
Скульптор Деппс.
Все лицо его было покрыто пылью и потом, и он закричал.
- Насчет сломанных статуй… Как насчет того, что мы починим то, что сможем?
- Что?
- Эти произведения были частично разрушены и рухнули, но довольно много из них можно восстановить, если все вы поможете.
В случае тех статуй, что были разрушены не полностью, их можно было восстановить при минимальном ремонте. Им просто нужно было вернуть распавшиеся и сломанные части на место, и, если не получится, соединить их снова с помощью стальных тросов.
- Думаю, это было бы не сложно!
- Проблема заключается в том, что эти скульптуры такие огромные… Но мы можем просто соединять часть постепенно; все, что нам нужно, это достаточное количество рабочей силы.
Придя к такому выводу, игроки готовы были приступить к работе, но у Деппса в голове было еще одно предложение.
- Было бы слишком расточительно выбрасывать все те скульптуры, которые были повреждены так, что их нельзя восстановить. Как насчет того, чтобы собрать вместе куски, которые еще можно использовать?
Соединить разрушенные части вместе!
У некоторых скульптур остались невредимыми головы и туловища, в то время как отсутствовали конечности, и противоположные случаи были одинаково распространены. Деппс предлагал найти какие-нибудь пригодные к использованию части от разрушенных скульптур и соединить их вместе.
- А мы можем так сделать?
- Если это были статуи людей, то никаких проблем не возникнет, но большая часть здешних скульптур принадлежит к разным расам и различаются по размеру.
- Это все равно скульптуры… Я не уверен, что нам стоит перестраивать их так грубо…
Игроки заспорили, но вскоре пришли к согласию. В самом деле для тех статуй, что были разрушены более чем на 50%, было бы сложнее полностью восстановить их, чем сделать новые. Но было бы здорово, если бы они смогли воссоздать хотя бы немного скульптур, постепенно ремонтируя их. Даже если ничего из этого не получится, то бросить все никогда не поздно.
- Все надеются на нас. Давайте сделаем все, что в наших силах.
- Выше нос, мы можем это сделать.
- За работу, за работу!
- Новость расходится, и идут еще работники, чтобы помочь нам. Давайте постараемся изо всех сил. Мы сотворим здесь чудо.
Мощь игроков, которые заполнили Равнину Гарнав скульптурами за 15 дней!
Те, кто принял участие в строительстве скульптур, сейчас все прибывали, услышав новость о падении метеора. Из обломков сломанных и рухнувших статуй люди изо всех сил старались перестроить их произведения, вкладывая максимум сил и труда.
\* \* \*
Когда Виид победил Ультара и зарычал Ревом Льва, чтобы начать наступление, бессметное количество игроков подняли вверх свое оружие, чтобы присоединиться к нему.
- В атаку, в атаку!
- Орден Рыцарей-Быков, позволь нам собраться и выступить вместе.
- Воздушные войска, начинайте сброс.
На земле игроки, вооруженные мечами и щитами, мчались вперед на врага, а в небе Авиаки сбрасывали еще больше игроков с воздуха. Одиннадцатый Легион вынужден был вступить в битву, когда их командир Легиона потерпел поражение. Их павший боевой дух еще больше уменьшил боевую мощь императорских солдат, и с точки зрения боевого духа в том числе, Королевство Арпен превосходило своего противника. Игроки сражались изо всех сил, уверенные в своей победе, Императорская Армия поспешно отступала назад.
– Я не должен стоять здесь сложа руки. Тссчвикк.
Виид положил пальцы в рот и засвистел
- Хвииииии!
Пронзительный звук пронесся по всему полю боя. Люди вокруг Виида пытались понять, что он означает, а Виид позвал Виверну, используя Призвание Скульптур.
- Возьми меня на спину.
- Хозяин. Ты случайно не в этом образе полезешь на меня?
- Конечно. Давай сражаться столько, сколько хотим.
Виверна с ее широкой и удобной формы спиной должна была пустить на нее Орка Каричи.
Один неверный выбор хозяина, ведущий к вечным страданиям!
Перед тем, как прыгнуть в битву, Виид достал несколько доспехов для Виверны. Это была защита для шеи, груди и головы, сделанная из тонких пластов стали, которые были окрашены в черный цвет; он изготовил их из комплекта брони для виверны, точно такой, как носил отряд Гриффонов Мьюла.
- Ты имеешь в виду, что эти драгоценные предметы для меня…?
- Я сам их сделал. Чхвит.
– Спасибо. Хозяин.
Виверна сначала была очень тронута, но пока она надевала их на себя одну за другой, она не смогла сдержать своего разочарования. Они были слишком тонкие, слишком легкие. Даже их очки Защиты были очень маленькими, и Виверна сомневалась, сможет ли эта броня заблокировать какой-либо скользящий удар, не говоря уже о прямых попаданиях.
- Эти доспехи защитят меня от магических заклинаний?
- Такой функции у них нет. Тссчвит.
- Тогда они отражают стрелы?
- Неа. Чввииик.
- Тогда зачем мне их надевать?
- Потому что на экране они выглядят великолепно, Тссчвит!
Виид хотел, чтобы образ Орка Каричи верхом на облаченной в черную броню виверне, управляющей небом, получился величественным.
- Давай начнем сражение! Тссчвиик!
– Кряааааак!
Летающий раб Виверна поднялась в воздух, энергично хлопая крыльями.
- Ваааааааау!
- Каричи, Каричи!
Просто увидев Виида, летящего в небе на спине Виверны, толпа взорвалась грандиозным ликованием.
- Давай спустимся ближе к земле. Чвит!
Они сбросили высоту, пройдя на бреющем полете над полем боя, где друг с другом сражались игроки и Императорская Армия. Копья и другое оружие вот-вот могло задеть ноги Виверны, но этого было недостаточно, чтобы напугать ее. Имея огромный опыт боевых сражений, а также превосходную технику полета, которая постоянно улучшалась, сила Виверны так возросла, что обычные солдаты не представляли для нее никакой угрозы. Возможно, ее заставили служить ужасному мастеру, но ее врожденная натура свирепой виверны не была утрачена.
– Кряааааак!
Исполнив акробатический трюк в воздухе, как боевой самолет, Виверна понеслась на взрывной скорости.
- Это Виид!
- Это та самая виверна, о которой я так много слышал?
- Виверна необыкновенно быстрая!
Куда бы Виверна ни прилетала, боевой дух игроков поднимался, и они приветствовали ее радостными возгласами и поднимали оружие. Виверна в черной броне и Орк Каричи! Это немного неподходящее сочетание было достаточно мощным, чтобы стать абсолютным тираном на поле боя.
Группа императорских рыцарей попалась Вииду на глаза.
- Добыча прямо по курсу. Тчвит.
- Я иду.
Изменив неожиданно направление, Виверна поднялась вверх почти вертикально. Затем в мгновение ока она нырнула вниз, устремившись вниз на императорских солдат. Виид одновременно взмахнул Мечом Лоа и Копьем Грома.
- Чвиик!
Дикая пляска несравненной убойной силы!
Оставшись на высоте, где ноги Виверны могли практически касаться земли, Виид прорвался через ряды врагов, размахивая копьем и мечом.
- Куэргх!
Императорские рыцари, облаченные в свою крепкую броню, отлетали на десять метров во все стороны.
- Три. Чвик!
Они не могли позволить командиру рыцарей уйти живым, даже несмотря на то, что они пощадили остальных рыцарей. Это была основная стратегия в битве – сначала победить командира врагов, но еще более существенной причиной была золотая корона, которая была на голове командира рыцарей.
- Она, должно быть, весит по меньшей мере килограмм. Это чистое золото. Тссчвит!
По приказу Виида Виверна гналась за командиром, поймала его когтями и швырнула рыцаря о стену.
- Ааааааргх!
Виверна была собой довольна!
Сражаясь с Императорскими рыцарями, Виид привлек внимание и членов Гильдии Гермес. В нынешнем обличии Орка Каричи, да еще и верхом на Виверне, его присутствие сложно было не заметить.
- Нам нужно просто избавиться от того парня, в конце концов.
- Это Виид. Нам даже не нужно сражаться с ним один на один, как на дуэли.
- Убьем его.
Заклинания, наложенные членами Гильдии Гермес, создавали стену огня в воздухе или копья льда, которые полетели в Виида. Виверна проносилась мимо магических атак на высокой скорости или поворачивала. Пока виверна зигзагом скользила на низкой высоте, взрывы опасных заклинаний, посланных Императорскими войсками, преследовали ее.
- Беги, быстро!
- Уничтожить их всех.
Пока Виид и Виверна отвлекали врагов, игроки увеличивали давление на 11 Легион. Армия, в которой было довольно много игроков высших уровней, окружили 11 Легион со всех сторон и быстро сокращали его численность.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.1. Вырваться из ловушки (часть 1)**

20-ый Легион Императорской Армии, предводителем которого был Пандег, был особенным.
- Мы чаще всего не участвуем в битвах, но если мы вступаем, наши солдаты не остановятся, пока сражение не будет закончено.
Среди многочисленных игроков Гильдии Гермес только примерно сто членов входили в 20-ый Легион. Остальные силы легиона состояли исключительно из обычных солдат; соотношение, которое было практически ненормальным. Этот легион даже еще не существовал во время завоевания Центрального Континента.
Они вальяжно следовали за остальными легионами по мере продвижения на Равнину Гарнав, когда получили прямой приказ.
– Лафэй: Атакуйте Виида.
- Понятно. Мы идем согласно плану?
– Лафэй: Ничего не меняется, до самого конца.
- Мы перейдем сразу к делу.
Рандег начал выдвижение своих войск, чтобы выполнить секретную операцию, о которой не знали даже командиры остальных легионов. Обойдя 7-ой и 14-ый Легионы, они ловко промаршировали к позиции 11-ого Легиона, старясь избегать вступления в бой. Время от времени другим легионам приходилось расчищать им дорогу по приказу узкого круга игроков Гильдии Гермес
- Кто они?
- Они одеты в Императорскую униформу. Почему они просто проходят мимо и не присоединяются к нам?
Игрокам Гильдии Гермес это казалось странным, но у 20-ого Легиона не было времени останавливаться и удовлетворять их любопытство. Где бы на Равнине Гарнав ни появился Виид, он будет единственной целью Легиона.
"Ясно, что мы выиграем сражение, если просто сможем достать Виида. Не нужно беспокоиться о мелкой рыбешке. На нашем счету будет самое большое достижение этой войны".
20-ый Легион Пандег продолжил свое продвижение на высокой скорости и наконец встретился с огромным количеством игроков, которые сражались с 11-ым Легионом.
- Убить их всех!
- Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!
- За победу Королевства Арпен, йааааааа!
От воплей и криков игроков у всех звенело в ушах. Где-то в гуще всего этого можно было услышать, как люди играют на музыкальных инструментах, а хор им подпевает.
♪♫♪Давайте сдвинем гору,
Давайте создадим реку.
Рожденные бесплодной землей, мы пройдем по этой тропе с гордостью.
Может быть, мы слабые, но вместе мы едины.
С мечом у нас в руке мы сделаем невозможное возможным.
Идем вперед.
Давайте сражаться.
Сотворим чудеса нашими собственными руками! ♪♫♪
Песня войны, которая придавала новые силы людям, сражающимся на стороне Королевства Арпен!
Игроки, которые слышали эти песни, сражаясь на поле боя, отличались несгибаемой решимостью. Их полномасштабное нападение на 11-ый Легион выливалось словно проливной дождь, принесенный грозой.
- Остановите их!
- Не думайте сейчас о последствиях: стрелы, заклинания, используйте все, что у вас есть!
- Нам нужно отправить щитоносцев вперед и выиграть время; просто делайте хоть что-нибудь!
11-ый Легион держал оборонительный строй против игроков, наносящих по ним удар со всей мощи, но их ряды теснили то тут, то там. Игроки падали с неба и своими телами обрушивались на солдат, пока те, кто оставался на земле, тоже сражались не на жизнь, а на смерть. Скорость и энергия, с которой они наступали, была такой, что если убить одного игрока, на его месте появлялось еще двое или трое. Игроки высших уровней, который следовали за Виидом, тоже показывали свою мощь и подавляли Императорские войска в различных локациях.
- В атаку!
Пандег сразу же приказал 20-ому Легиону атаковать, вступая в битву. У врага появилось подкрепление, и игроки Королевства Арпен были отброшены назад, но вскоре образовалась новая линия фронта.
- Давайте!
- Давайте поохотимся и на этих новеньких!
Игроки-новички все наплывали, поддерживаемые дюжими игроками высших уровней, которые прикрывали их с тыла. Капитаны отрядов, которых назначил Виид, вели игроков под своим командованием и совершали контратаки на 20-ый Легион со всех сторон.
- Давайте сражаться!
- Все следуем за Вандертом.
- Промчаться – наша стратегия. Несложно, да? Сейчас возьмите свое оружие и бегите!
Игрокам, которые собрались на Равнине Гарнав для этой битвы, объясняли стратегию людских волн все время, в том числе и во время обеда.
- Количество равно силе. Когда люди перед вами начинают бежать, вы тоже начинаете бежать. Как только вы встретитесь напрямую с врагом, начинайте сражаться. Важно, чтобы вы не отстали.
- Поддерживайте плотный строй! Вам нужно держаться близко друг к другу; всегда контролируйте, чтобы рядом с вами кто-то был. Иначе все умрут, потому что будут люди, которые начнут мешкать.
- Просто помните, за что вы все сражаетесь. Не переживайте насчет того, чтобы быть добродетелями. У людей должна быть возможность выбирать, как им жить. Но не медлите, когда действительно придет время. Кто знает, может быть, вы попадете в телевизионный кадр.
- Если вы не хотите рисковать, просто не вступайте в битву. Так было всегда и в прошлых сражениях севера. Только те, кто хочет, выбирают сражаться, и они гордятся этим. Если вы хотите сражаться, выйдите вперед. Все поприветствуют вас.
Идеологическая обработка постепенно шла во время фестиваля. При наличии улучшенной стратегии людских волн и огромного количества людей, а также скорости, эффект будет просто взрывным. Сколько бы ни было убито, их количество будет бесконечно пополняться.
Свирепые битвы проходили везде, но та зона, куда Виид напрямую привел своих людей, особенно кишела мощными игроками. Они продолжали прибывать, практически с радостью принимая новый вызов, когда в битву вступил 20-ый Легион.
- Не важно, сколько урона мы нанесем нашим силам. Все, что нам нужно делать, это дать шанс.
Пандег холодно посмотрел кипящее сражение. Войска с обеих сторон, которые закрывали всю Равнину Гарнав, схлестнулись в напряженном бою, убивая и погибая, но он просто думал, что это настоящая удача, что он прибыл сюда не слишком поздно.
- Я могу позволить себе потерять своих солдат. Даже если их всех убьют…
20-ый Легион был сформирован из бродяг с различных королевств во время завоевания. Эти силы не дотягивали до стандарта Императорской Армии Империи Хэйвен, и поэтому было бы не слишком большой потерей, даже если всех их уничтожат.
Хотя в этот час ночи сложно было что-то разглядеть, он проверил трансляции по кристальному шару и знал, что сейчас Виид летает верхом на виверне.
- Это он.
Пандег широко ухмыльнулся. Спустя довольно много времени он наконец заметил Виида, который с воздуха охотился на рыцарей 11-ого Легиона.
\* \* \*
Сейчас Виид участвовал в битве верхом на Третьей Виверне.
- Тччвит. Лети быстрее и ниже!
- Это было бы слишком опасно. И я уже лечу на полной скорости.
- Просто маши крыльями сильнее! Чвит!
- Как я вообще могу махать ими сильнее?
- Это уже твоя задача это выяснить. Чевчвик!
Время от времени он пускал с неба стрелы, но в основном он летал на низкой высоте, энергично размахивая Копьем Грома на спине виверны. Каждый раз, когда он взмахивал копьем, удары молнии попадали в рыцарей. Даже когда несколько разных магических атак были пущены в него, Третья Виверна уклонялась, используя свои акробатические навыки полета.
- Пожалуйста, похвали меня. Хозяин.
- Хва.
- Что это?
- Это половина похвалы. В следующий раз старайся больше! Тчвик!
Третья Виверна продолжала лететь на низкой высоте и быстро поворачивать, и временами она приземлялась и какое-то время неслась галопом как лошадь, а потом снова взлетала. Требования Виида были хитрыми, так как ей приходилось выполнять акробатические трюки, чтобы справиться с рыцарями, облаченными в экипировку высококачественную экипировку.
- Ура!
- Просто сказка. Воплотить такой бой…
- Виид в самом деле великолепен!
Боевой дух игроков, сражающихся вместе с Виидом, просто пробил потолок.
К телу Третьей Виверны было привязано более двух рюкзаков, набитых трофеями, которые Виид собрал с побежденных рыцарей, но выражение лица Орка Каричи все равно было недовольным.
- Выбрасываю так много поганых предметов… Тчвичит. Похоже, я утратил свою первоначальную мотивацию. Я не должен был их выбрасывать, несмотря ни на что.
Голос Виид был наполнен стыдом!
В таком быстро разворачивающемся бою было не просто собирать абсолютно все предметы. Иногда он использовал Перчатки Двери между мирами, чтобы собрать трофеи, которые упали с рыцарей, но так как он едва успевал вовремя взобраться на спину Третьей Виверны, когда она пролетала мимо, он не смог подобрать кое-какие более дешевые предметы.
Третья Виверна, с любопытством дернув головой, спросила:
- Разве ты не предпочел бы иметь один уникальный предмет, чем сотню кусков хлама?
- Дело не в том, что лучше. Тссчвик!
- Я не понимаю.
- Разве ты не поднимешь тысячедолларовую купюру, которую кто-то уронил на дороге, просто потому, что у тебя уже есть сто тысяч на счете? Чууувик. Просто поверь мне на слово. Тссчвик!
Виид и Третья Виверна продолжали сражаться, совершая все больше подвигов и трюков, которые казались просто нереальными тем, кто наблюдал за ними по трансляции. Воздушный бой по-настоящему впечатлял зрителей.
– Манауэ: К тебе еще идут Императорские войска. По слухам, это 20-ый Легион.
Вииду и раньше сообщали о наступлении новой группы Императорских войск. Он получал своего рода "доклады с поля боя" от новых капитанов, которых он в большом количестве назначил ранее, и они сообщили новости о появлении нового легиона.
"Не понимаю. Они мало что могут изменить, выслав сюда дополнительные войска".
С тех пор как Виид впервые появился на концертной сцене Барда Марея, Виид все время вел людей к этому месту. Здесь сейчас было уже огромное количество игроков, которые составляли ядро сил Королевства Арпен, и игроки с севера и Центрального Континента перемешались в одном месте. После того, как еще больше игроков присоединилось к ним во время его сражения с Ультаром, эта армия теперь не уступала ни в качестве, ни в численном составе. Обладая достаточной военной силой, с которой они могли справиться минимум с тремя Императорскими Легионами одновременно, они только приветствовали появление 20-ого Легиона. В самом деле он давал шанс сразиться тем игрокам, которые еще не успели вступить в битву и ждали своей очереди в арьергарде.
"Я даже мог бы их поблагодарить за то, что появились здесь. Я могу избавиться от обоих легионов здесь".
Какое-то время Виид думал о том, чтобы выступить вперед на позиции 20-ого Легиона верхом на Третьей Виверне и сражаться там после того, как он уже достаточно времени уделил 11-ому Легиону. Это была хорошая возможность добиться боевого достижения, а также собрать множество трофеев.
"Это хорошо. Мне дали шанс с легкостью сократить силу врага. Благодаря этому мы останемся в выигрышном положении до конца войны".
Но когда он уже был готов продолжить и ринуться в битву с хорошим настроением, глубоко в душе он вдруг ощутил гнетущее чувство. К нему снова вернулись воспоминания о том, как он беспечно радовался низкой цене за аренду за комнату в полуподвальчике, которую он получил от того нечестивого землевладельца.
 "Хотя бы раз мои проблемы решались сами по себе с такой легкостью? И может ли быть такое, что я сейчас недооцениваю своих врагов?
"
Упомянутая комната в полуподвале оказалась такой сырой, что каждое утро комнату заполнял туман – даже одеяла становились мокрыми от влажности! Виид вспомнил свою бабушку и сестру, которые всегда кашляли. В комнате было необычайно холодно летом, что означало, что им по крайней мере не было жарко, но стены всегда были покрыты голубой плесенью, которая очень быстро разрасталась. Это была одна из самых больших ошибок, которые он когда-либо совершал с точки зрения поиска жилья.
"Что это? Что пошло не так?"
Виид начал прокручивать все события, которые привели к нынешней ситуации, так быстро, словно суперкомпьютер обрабатывал операции умножения. Казалось, все было хорошо до того момента, как он устроил дуэль с Ультаром и победил его. Он изменил свой облик с помощью Разрушения статуи и умело использовал Перчатки Двери между мирами. Он уже знал о том, что Ультар зависел от своего арбалета, и о его слабых местах в ближнем бою, и использовал эту информацию, когда сражался с ним. В результате он смог победить Ультара благодаря невероятно быстрому и хаотичному бою, не давая своему сопернику ни единого шанса показать свою полную силу.
"Еще я взял на себя инициативу повести армию сражаться с 11-ым Легионом".
Он выбрал наиболее подходящего соперника из двадцати различных легионов, которые наступали одновременно. До этого момента, казалось, не было никаких изъянов. Затем очень неожиданно Гильдия Гермес ответила тем, что отправила к нему еще один легион.
"Для них позволить вот так уничтожить 11-ый Легион уже большая потеря. И 20-ый Легион был выбран для того, чтобы войти в эту резню добровольно? Даже не объединив силы с другими легионами?"
Типичная ситуация 1+1, но Виид подумал, что Гильдия Гермес никогда бы не приняла такое глупое решение.
"В некоторых аспектах я мог бы многому научиться у этой гильдии, например, тирании и тому, как они собирают налоги с людей. И я действительно должен поверить, что такие компетентные люди решили так беспечно выдвинуть свои войска?"
Он все больше начинал подозревать неладное. Он знал, что было опасно поддаваться соблазнительной идее о том, что впереди легкая добыча, и принимать ее, не раздумывая.
"Что-то происходит. Все это очень подозрительно".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.2. Вырваться из ловушки (часть 1)**

Пандег держал глаза широко раскрытыми, отчаянно выжидая шанс показать себя. Несколько игроков из 11-ого Легиона смогли проникнуть во вражеские ряды и присоединиться к ним
- Что стало с Истребляющими Копьями?
- Мы их еще не использовали, так как командир нашего Легиона погиб так неожиданно…
- Хорошо. Это для нас хороший шанс на будущее.
Они выкопали глубокую ловушку и затаились.
В вооружении Пандега была превосходная униформа, которая не скрывала его статуса командира Легиона, и они зажгли магические фонари, которые ярко освещали окружающую территорию.
- Вы, ребята, тоже должны остаться здесь.
- Звучит хорошо.
- Даже когда он появится, ничего не делайте, пока я не подам сигнал.
- Понятно.
Остальные члены Гильдии Гермес тоже присели на корточки рядом с Пандегом и ждали. 11-ый Легион продолжал терять солдат по мере продолжения боя, но они думали ни о чем другому, кроме как о том, чтобы схватить Виида. Масштаб этой войны был огромен, но именно поэтому ценность жизни Виида была такой огромной. Как только короля не станет, дух надежды и сопротивления, который от него исходил, тоже умрет вместе с ним.
- Он делает отбивные из рыцарей 11-ого Легиона.
- Давайте сохранять спокойствие и дальше ждать. Сохраняйте свои позиции.
- Даже после того, как он подойдет к нашим позициям, мы не сможем действовать быстро. Он очень скользкий мерзавец, нам нужно пользоваться этой возможностью. Пандег, перейди в более бросающуюся в глаза позицию.
- Я подожду в месте, которое хорошо подходит для приземления и может привлечь виверну.
Члены Гиьдии Гермес затаили дыхание и продолжали ждать подходящий момент.
Прошло около получаса и за это время 11-ый Легион был разбит игроками в пух и прах, и 20-ый Легион начал испытывать серьезное давление.
- Давайте победим всю Империю Хэйвен!
- Продолжайте наступление, победа за нами!
Ликование игроков приближалось. И их тревожное ожидание, казалось, практически душило их, и они слышали, как вдалеке в небе хлопают большие крылья.
- Виверна приближается.
- Шшш. Просто ждите, когда она подойдет поближе.
Пандег посмотрел на небо, притворяясь, что ведет свои войска. Темная фигура летела в таком направлении, что он мог отчетливо ее видеть с помощью заклинания, которое позволяло ему видеть лучше в темноту: виверна, облаченная в черную броню, и Орк, сидящий у нее на спине!
Сейчас стало им действительно тяжело сдерживать свое волнение.
- Пандег: Момент наконец настал. Все, тщательно приготовьтесь на своих местах.
Около двух сотен членов Гильдии Гермес получили тайный сигнал от Пандега. Они замаскировались под обычных солдат и слуг и спрятали свое оружие. Сейчас их переполнял трепет от того, что долгое ожидание, через которое они прошли, чтобы убить Виида, наконец приносит свои плоды.
Вскоре Орк спрыгнул на землю со спины виверны. Казалось, он собирался лично сразиться с командиром 20-ого Легиона Пандегом и был всего лишь в 8 метрах от их позиции.
- Чххвиик! Я пришел, чтобы сразиться с тобой!
Орк высоко поднял свое копье.
- Он здесь. Сейчас! – заорал Пандег.
В этот самый момент Маги 20-ого Легиона начали читать заклинания. Они были облачены в униформу охранников командира, но они были одним из спрятанных оружий, который подготовил Пандег.
- Прокляните слабость, запечатленную в крови и плоти. Все духи соберутся на этой земле, чтобы растерзать их… Наказание из иного мира!
Маги использовали редкие самоцветы в качестве подношения и завершили заклинание, которое сокращало боевую силу противника. Оно ослабляло различные способности и навыки, связанные с ведением боя, а также более чем на половину уменьшали максимальную Жизненную Силу. За ним последовал ряд других проклятий, таких как Спутанность сознания, Сильное утомление и Расфокусировка зрения.
- Взять его!
Игроки Гильдии Гермес начали появляться из засады повсюду и помчались на Орка. Некоторые из них сжимали металлические прутья, которые были ничем иным, как Истребляющими Копьями, тайно подготовленными Гильдией Гермес. Это были предметы однократного использования, но они могли высвободить энергию Солнца, хранящуюся внутри, и выстрелить вперед по прямой столп света. Сила такой световой атаки была огромна, и такое оружие не использовалось против отдельного врага. То, что они достали Истребляющие Копья, которые обычно должны были использоваться для осады или против целой армии, демонстрировало их желание избавиться от Виида здесь и сейчас, несмотря ни на что.
- Ч-что это?! – выкрикнул от смятения и удивления Пандег, какое-то время понаблюдав за лицом Орка.
- Кто, черт побери, ты такой?
- Тсссчхвик!
Внешне этот Орк определенно напоминал Каричи; из-за его огромного размера и уродливого лица его могли спутать с Каричи, но этот орк выглядел гораздо менее опасным, чем другой орк. Если Каричи можно было сравнить с диким львом, который прошел через огонь и воду, то этот был больше похож на бродячего волка. Если присмотреться, можно было увидеть заметную разницу в ширине плеч и количестве мышц.
Орк усмехнулся, все еще сжимая копье.
- Глупая Гильдия Гермес. Чххвик.
Зловещая фиолетовая аура окутала тело Орка, когда подействовало темное заклинание, но казалось, Орку все равно.
- Использовали все, что у вас есть, да? Какая пустая трата. Я только на 19 уровне. Киякиячичичвит!
- …
От этих слов игроки Гильдии Гермес, которые были готовы вот-вот кинуться в свирепую атаку, совершено растерялись.
- Да провались ты!
- Должно быть, Виид наблюдает за всем этим.
Игроки гильдии поспешно спрятали Истребляющие Копья и другое оружие, но было уже слишком поздно.
- Это все транслируется в прямом эфире. Тссчхыик!
Сцену, когда они выпрыгнули, чтобы атаковать этого орка, должно быть уже показали сейчас по всем телеканалам мира.
"Как получилось, что Виид решил отправить игрока-новичка вместо того, чтобы прийти самому?"
Пандег не мог понять, как его обдурили. Их план состоял в том, чтобы расставить ловушку, чтобы убить Виида. Единственная задача, ради которой существовал 20-ый Легион, превратилась в ничто. Они были уверены, что создали ловушку, из которой невозможно выбраться, и бросили весь 20-ый Легион в качестве приманки. Но рыба, которую они пытались поймать, как-то смогла просто проглотить их наживку и выскользнуть из их когтей.
Поняв, что его снимают камеры, Пандег гордо выпрямился.
- Ты должно быть ошибся. Ты действительно думаешь, что чего-то добился только потому, что Виид здесь не появился?
- Прошу прощения? Ччвит.
Теперь в смятении оказался Орк.
- Конечно, было бы хорошо взять Виида собственными руками… но все, что нам нужно было сделать, это выиграть время. Потому что-
Пандег показал пальцем в небо. Вдалеке можно было увидеть три крошечные красные точки, меньше кунжутных семечек.
- -Было наложено заклинание Призыва пылающих метеоров, и они упадут сюда.
- Тссссчччччиит!
Орк посмотрел в небо и завопил от испуга. Рандег и члены Гильдии Гермес ожидали, что мало кто не испугается новости о том, что на них с неба летят метеоры.
- Конечно, когда те метеоры упадут, мы умрем тоже. Но вы, ребята, которые смотрят трансляцию; я вам объясню. Как я понимаю, сейчас здесь собралось много сильных игроков, которые переметнулись на сторону Королевства Арпен. Что произойдет, когда сюда упадут метеоры?
- …
- Можно я отвечу на этот вопрос за вас? Они все погибнут, не так ли? Кто знает, может быть, Виид будет среди них.
Орк, которого послали в качестве приманки, смотрел, открыв рот, и, казалось, не мог вымолвить ни слова.
Пандег продолжил, глубоко в душе наслаждаясь чувством победы.
- Даже если каким-то чудом ему удастся выжить, не будет никаких причин для радости. Императорская Армия вскоре сметет вас всех. Да, абсолютно всех из вас и Виида в том числе, в вашем разбитом состоянии после того, как упадут метеоры.
Лица членов Гильдии Гермес тоже озарились улыбками, когда они услышали слова Пандега.
Однако увидев довольное выражение лица, характерное для победителей, уродливый Орк снова усмехнулся и дернул носом.
-Ки-ки-кит. Это именно то, что сказал мне Виид. Чвик!
- Что ты сказал?
- Виид приказал мне прийти сюда вместо него, сказав, что здесь творится что-то подозрительное. Тссчик.
- Эмм.
- И еще Виида здесь больше нет. Тсчвит. Он собрал всех сильных игроков Культа Травяной Каши и ушел сражаться с другими легионами. Чвизик!
- Ох!
От удивления у Пандега все внутри оборвалось. Пылающие метеоры были уже в воздухе, и если Виид действительно ушел из этого района, то ничего хуже нельзя было даже придумать.
- К-как, черт побери, он узнал об этом и сбежал?
- Я тоже не очень понимаю. Чвик. Он просто сказал, что у него плохое предчувствие.
- Ты хочешь сказать, что у него просто очень развит инстинкт, настолько, что он смог почувствовать нашу ловушку и обойти ее?
- Он сказал, у него плохое предчувствие, словно зарабатываешь легкие деньги, не прилагая никаких усилий? Тссчвик. Он сказал, что ни за что на свете жизнь не подкинет ему такую удачу. Тсчишчвит!
 (Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Вырваться из ловушки (часть 2)**

Со Юн собрала часть игроков с севера и Центрального Континента и ждала.
- Они там.
- Я их вижу. Летят метеоры.
Призыв пылающих метеоров!
Лучники своим острым зрением первыми вдалеке заметили метеоры, которые были такими же маленькими, как семечки кунжута. Горящие падающие звезды, появившиеся в ночном небе, постепенно становились все больше и более отчетливыми, что все могли их заметить.
- Пока не знаю, куда они упадут, но, скорее всего, туда, где находится Виид, да?
- Прямо сейчас мы не можем позволить себе переживать о них; мы должны сосредоточиться на том, чтобы преданно выполнять свою миссию.
- Да; только хорошо выполняя свою работу, мы сможем предотвратить нанесение еще большего урона.
Те, кто находился под предводительством Со Юн, были топовыми элитными солдатами Культа Травяной Каши. Составляя ядро военной силы Королевства Арпен, все они внесли значительный вклад, когда сражались в битве при Дворце Земли.
- Мы не знаем, точный радиус действия заклинания Призыва Пылающих Метеоров, но это заклинание впервые рванул на юго-западе отсюда.
- Тогда нашими подозреваемыми будут 5-ый и 7-ой Легионы.
- Один из них, должно быть, охраняет Магов. Кажется, у нас нет другого выхода, кроме как ударить и по тому, и по другому.
Когда заклинание сработало в первый раз, их это застало врасплох, но все магические заклинания обладают определенным радиусом действия. Поэтому когда Призыв Пылающих Метеоров был использован во второй раз, они, проведя определенные измерения, уже могли оценить приблизительное направление их действия.
- Давайте выступим прямо сейчас.
Со Юн залезла на спину летающего монстра – это была ни Третья Виверна, но что-то, что выглядело более устрашающим.
- Кууууаааааргх!
Барааг, живая скульптура!
У него было мускулистое телосложение и длинный торс. Его клюв и когти, которые были оптимизированы для охоты и боя, тоже были остры, как наточенные лезвия.
Как и подобает хищнику высшего порядка, он мог напугать любого другого монстра одним своим угрожающим взглядом. И в самом деле даже игроки с севера почувствовали, как у них сердце в пятки ушло от ужаса, когда мгновение назад появились Барааги.
- Внемля последним словам великого императора Гейхара Фон Арпен, наша раса ждала этого дня.
Появившись волшебным образом, Барааги безудержно ревели перед игроками с севера.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Вы поддаетесь непреодолимому страху.
Физическое увядание! Ментальная слабость! Неспособность двигаться!
Шансы навыков на успех снижены на 88%.
Ваша максимальная Жизненная Сила снижается на определенное количество в зависимости от вашего уровня, максимум на 85%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Раса монстров, которая отличалась подавляющей силой! Те, чей уровень был ниже 100, не могли даже пошевелиться, так как у них дорожали ноги от одного вида Бараагов.
- Так вот это, должно быть, монстры?
- Воу… Я видел их по трансляции, но это просто…
- Вообще можно ли охотиться на такое?
- Он поразителен, а так же страшен.
Игроки с севера были шокированы таким зрелищем совсем недалеко от них, своими глазами глядя на Бараагов. Когда они предстали в полном размере в небе, расправив крылья, их тела были от 300 до 500 метров в длину. Эти летающие монстры, которые по размеру могли сравниться с самими Драконами, сейчас закрывали все небо, и любой зверь или монстр, на которых обычно охотились игроки, по сравнению с ними выглядели просто мило. Если монстр-босс из подземелья мог представлять для игроков значительную проблему, когда они обменивались ударами, этот Барааг мог разрушить город или сразиться с целым народом. Они отличались такой грозной силой, словно в любой момент могли бы на смерть растоптать людей на земле своими пальцами ног.
- Значит, вы те, кто заявлял, что возродит дух славной Империи Арпен? – угрожающе заревели Барааги, и гнетущая тишина повисла над Равниной Гарнав.
В этот момент Со Юн выступила вперед:
- Все верно.
- Какая наглость! Вы смеете называть себя преемниками Великого Императора…
Сверкающие красные глаза Бараагов были нацелены на Со Юн.
- Ах… А?
И какое-то время летающие существа громадного размера в оцепенении смотрели на нее.
Шок, удивление, потеря чувства реальности, очарование и счастье.
Красавица, красавица, красавица, красавица.
Свирепые взгляды монстров вскоре стали искриться покорностью. Барааги вежливо сложили вместе передние лапы, словно стеснялись.
- Как у вас дела? Мы раса Бараагов.
- Да, приятно со всеми вами познакомиться.
Барааги любезно поприветствовали ее, словно хорошо воспитанные детсадовцы. Некоторые из них даже сильно склонили голову в формальном приветствии.
Живые скульптуры, созданные Императором Гейхаром Фон Арпеном!
Так как сам император очень любил привлекательных девушек, все его скульптуры тоже обладали слабостью к красоте.
Она сказала, что ей приятно с нами познакомиться.
- Она так рада нас видеть?
- Нам надо было прийти раньше.
- Жаль, что я не принял душ под дождем, прежде чем прийти сюда.
Со Юн в ответ поприветствовала их, и Барааги начали перешептываться, явно разволновавшись.
- Можем ли мы чем-то помочь?
- Мы гарантируем, что превосходно выполним любые задания, которые ты нам дашь.
- Великий Император оставил нам приказ, в конце концов. Пожалуйста, позволь нам как-нибудь помочь.
- Да, пожалуйста, помогите нам. Сейчас мы все испытываем серьезные трудности.
Барааги пришли сюда прежде всего по приказу Императора Гейхара, но они присоединились к лагерю Королевства Арпен с большим удовольствием.
Со Юн и остальные топовые элитные игроки Королевства Арпен залезли на спины надежных Бараагов. Они тихо воспарили в ночное небо, наездникам их тела казались тяжелыми и крепкими, словно они сидели на вершине парящих замком. Так как Император Гейхар создал их как расу скульптур, специализирующуюся на битвах, они обладали еще и прекрасным зрением в темноте.
- Мы начнем продвижение.
Барааги быстро набрали скорость и полетели по небу, разрезая воздух на страшной скорости.
- Теперь, когда все так обернулось, давайте уничтожим их всех.
- Ммм. Я чувствую, как у меня закипает кровь.
Игроки верхом на Бараагах отчетливо видели метеоры, которые становились все ближе и ближе в далеком небе. Они хотели присоединиться к остальным в битве, но сейчас их миссия заключалась в том, чтобы расправиться с магами, которые накладывали заклинание Призыва Пылающих Метеоров. Их могли застать врасплох первые два раза, но они не могли позволить, чтобы это случилось снова. Эта задача, возможно, была еще более опасной, чем непосредственно сражаться с Императорскими войсками на земле, и было сложно гарантировать то, что они выживут. Даже при таком раскладе, никто не жалел о своем решении принять участие в этой миссии. Те, кто хорошо служил Королевству Арпен, могли хорошо прославиться. Так как все они лично видели, как отнеслись к героям, которые умирали, сражаясь при Шелджуме, когда они прибыли на Равнину Гарнав, они хотели рискнуть своей жизнью для этой миссии.
- Ку-ху-ху. Возможно, мы все умрем достойной смертью и впишем свои имена в историю.
- Ты слышал, что Ассоциация скульпторов Родиума собирается построить военный мемориал?
- Военный мемориал?
- Ты не знал? Если мы выиграем войну, они построят военный мемориал, Великое сооружение на Равнине Гарнав. И говорят, что они собираются построить статуи игроков, которые внесли большой вклад в нашу победу.
Естественно, художники Центрального Континента встали на сторону Королевства Арпен, где был более высокий уровень жизни, и к ним относились бы с уважением. Гильдию Гермес нисколько не волновали эти художники-дезертиры, но позже они сыграли ключевую роль в строительстве огромных скульптур на Равнине Гарнав. И когда архитекторы решили построить военный мемориал, художники охотно предложили сделать для них скульптуры и картины героев.
- Вон там 5-ый Легион.
- Хмм. Они выглядят подозрительно…
Со Юн и остальные игроки летели на Бараагах, пока не увидели лагерь 5-ого Легиона. Как только те заметили приближающихся Бараагов, 5-ый Легион тоже отреагировал, образовав оборонительный строй, словно ежик свернулся в клубок.
- Призыв Пылающих Метеоров – это Предельное заклинание. Уже вызывает сомнение прежде всего то, как они вообще смогли наложить такое заклинание, учитывая средний уровень их игроков, который нам известен. Тем не менее они будут в уязвимом состоянии какое-то время после использования заклинания.
- Наш противник тоже никак не может быть уверен в том, пришли ли мы сюда, зная, кто стоит за падением метеоров, или нет. Может быть, поэтому они приготовились к бою?
- Мы выясним это, как только сразимся с ними. Вперед.
Много слов было сказано, но в конце концов они решили атаковать, чтобы выяснить правду.
Барааги вежливо спросили у Со Юн:
- Ничего, если мы тоже сразимся?
- Да, пожалуйста, сразитесь.
- Спасибо. Мы не разочаруем.
Лучники из Императорских войск вложили по стреле в свои луки, но первыми атаковали Барааги. Они полностью расправили крылья в обе стороны и глубоко вдохнули. Их уже и без того огромные тела начали еще больше раздуваться, словно воздушные шарики, накапливая громадное количество тепла. Потом все Барааги одновременно выдохнули воздух, который они задержали
- Жар – это сила, которая защищает искусство и Королевство Арпен!
Багряные струи огня выстрелили из ночного неба, пролившись на Императорские войска – гипергорячее Дыхание, от которого загорались деревья и кусты и увядали, и даже сама земля накалялась!
- Аааарргх!
- Э-это атака дыханием.
- Против нее щиты бесполезны. Бегите!
Каждый раз, когда Барааги атаковали дыханием, всю землю в радиусе 100 метров охватывали языки пламени. Поток огня распространился еще почти на целый километр, а внутри творилось настоящие столпотворение умирающих солдат. Появление Бараагов, которых по праву можно было отнести к классу монстров высших уровней, ввергало в состоянии паники даже опытных солдат Императорской Армии.
- Мы-мы все умрем.
- Мы разозлили богов!
Некоторых из императорских солдат, кто изначально был НПС, а не игроками, переполнял страх, и они бежали с поля боя. Даже члены Гильдии Гермес просто смотрели на это зрелище и не предпринимали никаких действий. Хотя у них была экипировка и свитки, опутанные заклинаниями для полета, они не осмеливались проявлять себя перед Бараагами.
- Те монстры, которых я видел на видео, в самом деле здесь.
- Мы не можем сражаться против них в одиночку. Мы можем сравниться с ними по силе, только когда придет 2-ой Легион.
- Мы должны нанести удар по ним всем, если мы хотим иметь хоть какой-то шанс на то, чтобы убить их. Даже тогда нам нужна еще и поддержка магией.
Солдаты пришли к членам Гильдии Гермес и взмолились:
- Пожалуйста, спасите моих подчиненных, сэр!
- С этим я ничего не могу поделать.
- Если бы вы могли хотя бы использовать исцеляющую магию, запечатанную в вашем мече, то это помогло бы нашим раненым солдатам.
- Мне нужно придержать это заклинание для более важного момента.
Куда бы они ни посмотрели, все очень деморализовало Императорскую Армию. Даже члены Гильдии Гермес были заняты либо бегством от огненного дыхания, либо готовились к следующим сражениям.
- Кажется, они не особо-то ценят наши жизни.
- Они говорят, что мы должны сражаться во имя Империи Хэйвен, но все наши семьи голодают из-за тяжелых налогов, которые они возложили на нас.
- Я скучаю по тем дням, когда мы просто могли разграблять деревни безо всяких опасений.
Боевой дух императорских солдат продолжал падать.
Тем временем Барааги продолжали дышать огнем и по всем углам наносить атаки по Императорским войскам.
- Расходимся и ждем, пока они исчерпают запас сил.
- Поберегите рыцарей. Нам любыми способами нужно сохранить нашу военную силу.
Тем не менее, как подобает топовым элитным войскам Империи, 5-ый Легион действовал ловко и рассредоточил силы, чтобы уменьшить урон. И тогда в определенный момент случилось нечто необычное, когда атаки Бараагов дыханием были заблокированы несколькими слоями защитных заклинаний. Пламенное дыхание с неба на землю было ослаблено разными защитными заклинаниями, которые появились откуда ни возьмись, и в конце концов рассеялись.
- Вон они!
- По меньшей мере 12 различных защитных заклинаний было использовано одновременно. Там есть и Маги.
Глаза игроков Королевства Арпен заметили группу Магов, которые поспешно убегали. Их тоже защищало несколько членов Гильдии Гермес. Это были не простые Маги, которые обычно участвовали в ведении войны, а это собрались Маги высших уровней и рангов – абсолютное доказательство того, что это именно они наложили заклинание Призыва Пылающих Метеоров!
Со Юн подняла меч и показала им на Магов.
- В атаку!
\* \* \*
Падающие звезды рассекали ночное небо.
Так же как во время первого падения, игроки снова встали и замерли, в оцепенении глядя на траекторию, которую рисовали метеоры.
- Ааааахххх…
- Думаешь, они упадут сюда? Ведь нет?
- Они приближаются. Они пройдут мимо на юг!
Три метеора, которые летели с неба, снова неистово сотрясли обширные земли Равнины Гарнав. Все увидели сильный взрыв, и новость о том, что местом падения была зона, где сражались игроки с севера и 11-ый и 20-ый Легионы, быстро разлетелась. Но разрушительная сила метеоров не испугала людей в лагере Королевства Арпен. На самом деле это только разожгло огонь у них в душе, горящих свирепой злостью.
- Убить их всех!
- Давайте отомстим за наших павших братьев.
- За свободу!
Вскоре игроки повсюду вступили в жаркий бой против Императорских войск.
- Что это? Эти крысы стали еще более неуправляемыми.
Калькус Убийца, предводитель 4-ого Легиона.
Он понял, что сейчас ситуация совершенно отличалась от той, когда он впервые выступил на Равнину Гарнав. Игроки дико наносили удары по своим врагам, и ожесточенные схватки также несли определенный урон Императорским войскам.
- Они просто слабаки; мы вдарим по ним сильнее.
Калькус приказал своим Черным Всадникам выдвигаться вперед.
Элитная армия, которая нарастила свою мощь, участвуя в завоевании Центрального Континента и подавлении повстанцев! Войска, которые всегда могли прорваться через любую линию защиты и положить конец сражению, теперь смело продирались через волну наступающих игроков с севера.
- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!
- Сражайтесь! Просто бейтесь до самого конца, и тогда мы сможем победить!
- Держитесь близко друг к другу и не забывайте убегать.
Несмотря на то, что среди них были игроки высших уровней, большая часть людей, которые сражались с Императорской Армией, состояла из новичков, начавших игру в Королевстве Арпен. 4-ый Легион вырезал волны игроков и продолжал продираться по земле, покрытой кровью и трупами.
- Уберите их всех с дороги! Мы должны господствовать на этом поле боя.
Калькус лично командовал рыцарями. Он всегда получал удовольствие от сражения и не упускал шанса насладиться моментом, когда они превосходили врага, скача по полю боя вместе с рыцарями.
- Воу. Я выжимаю максимум из своего меча.
- Наш легион убьет больше всего народа, ты так не думаешь?
Все десять тысяч членов Гильдии Гермес тоже вносили свой вклад в сражение. Именно Маги, кто установил рекорд по самому большому достижению в сражении, но воины на передовой тоже могли похвастаться грозными умениями. Все они были как монстр уровня босса, могли выстоять против совместной атаки более сотни игроков и даже потеснить их.
Именно в тот момент, когда даже игроки с севера, несмотря на то, что они полные ярости так упорно бросались в схватку, начали терять свой первоначальный напор под сильной атакой Императорской Армии:
- Кууууууууаааааасссчччвииииии!
Послышался крик, от которой задрожала вся равнина.
- Ч-что это?
- Кто кричал?
Несмотря на то, что звук раздался издалека, он захватил умы сражавшихся игроков.
- Что за крик может быть таким громких и ужасным?
- Может быть, это монстр? Звучит так, словно появился какой-то страшный монстр.
И тогда они его увидели; гигантский орк, прекрасный образец жадности, смешанной со злобностью, появился издалека, а за ним была огромная толпа игроков.
- Это Виид там?
- Думаю, да.
- Должно быть, это он. Это Орк Каричи!
Сражаясь с 11-ым Легионом, Виид почувствовал неладное и ушел оттуда вместе с остальными игроками высших уровней. Кроме того, по пути сюда к нему присоединились еще игроки, которых разбросало по Равнине Гарнав. С каждым его шагом толпа игроков за ним становилась все больше; где бы ни оказался Виид, ему нужно было всего лишь один раз использовать Рев Льва, и тысячи солдат соберутся под его знаменем, чтобы сражаться за него.
- Уууууууррррраааа!
- К нам пришел Виид!
- Мы победили! Мы выиграли это сражение!
Одного того, что Виид пришел сюда, было достаточно, чтобы поднять до небывалых высот боевой дух тех, кто сражался с 4-ым Легионом. Они тяжело сражались, теряя много товарищей, но Виид наконец к ним пришел и привел на помощь огромное подкрепление в образе Орка Каричи.
Виид издал Рев Льва.
– Давайте скорбеть о смерти наших братьев, которые погибли во время падения метеоров. Чви-чвик!
- Они снова сбросили на нас метеоры.
- Да, представьте, как много погибло на этот раз.
- Мы должны сделать так, чтобы их смерть была ненапрасной. Все вперед!
- В атаку!
- Бежим!
- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!
- Жертва, жертва, жертва!
Войска, которые только что появились вместе с Виидом, с громогласным ревом помчались на своих врагов.
- Если это Виид, я должен подчинить его здесь и сейчас.
Калькус отправил командирам Легионов, находящимся поблизости, запрос о подкреплении. Так как повсюду были игроки севера, то пехоте потребуется какое-то время, чтобы дойти до них, но 2-ой Легион под предводительством Мьюла, Рыцаря на Грифоне, состоял из воздушных войск и поэтому мог быстро прийти на помощь.
Калькус облизнулся
- Когда к нам присоединился 2-ой Легион… Сейчас мы сможем устроить настоящую битву.
В Гильдии Гермес было много людей, которые получали удовольствие от битв.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.1. Бог Войны (часть 1)**

– Война продолжает свирепствовать на той земле, где спит наш мстительный гнев… Как они смеют!
Пятьдесят тысяч призрачных солдат из королевства Палдан, которых привел с собой Преследователь, искатель приключений, атаковали 7-ой Императорский Легион под предводительством Кребулты.
- Просто сохраняйте спокойствие. Боевой силы наших священников немного не хватает, поэтому все становится чуть сложнее… Но они не обладают такой огневой мощью. Просто будьте осторожнее с их проклятиями.
Руководство Кребулты было широко признано, так как он обладал опытом зачищения масштабных подземелий. Он не только был одним из десяти самых сильных игроков Королевской Дороги, но и его способность привлекать людей принесла ему много сторонников среди членов гильдии.
Все больше игроков с севера без конца прибывали, чтобы присоединиться к сражению, а в центре находились призраки из королевства Палдан, и сражение стало сложным.
Армия призраков, за которой шли игроки с севера.
И…
- У меня здесь проклятый предмет. Не мог бы ты его надеть, Призрак с Длинными Волосами?
- У меня тоже есть проклятый магический меч. Но он не такой крутой, как это звучит.
- У меня есть амулет несчастья. Поможет?
Игроки охотно предлагали призракам проклятые предметы, которые у них были. Когда эти вещи надевают живые существа, эти предметы высасывают у них Жизненную силу и удачу, но призракам они прекрасно подходили.
Тем временем 6-ой Легион под командованием Гроса попал под атаку цветов, сорняков и деревьев: боевые растения, которые могли ловко двигаться и даже ползать под землей. Эльфы, которые согласились встать на сторону Королевства Арпен, тоже атаковали легион наряду с этими растениями.
- Не стойте на одном месте. Стреляйте и двигайтесь.
- Просто продержитесь минуту; Авиаки сказали, что они нас подвезут!
Эльфы, обладающие прекрасными навыками стрельбы из лука, демонстрировали поразительную силу в военной кампании. Императорский солдат мог одним ударом меча уничтожить игрока 100-200 уровня. Но так как эльфы продолжали мчаться и стрелять издалека, они наносили бесконечный урон войскам. Лучники Императорского Легиона начали контратаковать, но вскоре игроки с севера пришли защищать эльфов.
Кроме того, Меритас, фермер, не сдерживал своего гнева.
- Я вспахивал и любил эту землю всю свою жизнь. Я могу использовать этот навык только один раз, но кажется, сегодня настал тот день.
С этими словами Меритас принес себя в жертву, тем самым активировав навык, который называется «Гнев земли»
Его тело превратилось в одно единственное семечко и упало в землю. Принесение в жертву собственной жизни! Это был тот навык, который фермер мог использовать только один раз, и, как и следует из названия, он высвобождал ярость земли под ногами. Земля начала вздыматься, словно случилось землетрясение, и заглотила императорских солдат наряду с членами Гильдии Гермес. Также из земли восстали солдаты из песка и камня и присоединились к битве.
- Они, они дьяволы?
Императорские рыцари вонзали копья в песчаных солдат со всей мочи, но они просто проходили сквозь тело. Крупинки песка собирались в грубые образы невооруженных солдат без одежды, которые начинали маршировать вперед. Когда они двигались, собиралось еще больше песчаной пыли и рассеивалось как туман, преумножая их в огромную толпу.
- Взорвите их!
- Огненный Порыв!
Члены Гильдии Гермес атаковали песчаных солдат с помощью мощного навыка, но это был поспешный ход.
\*Плааааамя!\*
Песчинки, которые попали под огонь, разлетелись во все стороны и превратились в множество жуков. Эти насекомые из огня стали пожирать императорских солдат и превращать своих жертв в мумифицированные трупы, высасывая из них питательные вещества.
- А? Они еще и Черную Магию используют?
- Знаю, они наши враги, но это уже слишком.
Глядя на несопоставимую жестокость, даже некоторые игроки с севера, которые не знали о жертве Меритаса, отводили глаза. Но после того, как песок поглотил питательные вещества, из него начали расползаться растения и цветы. Некоторые превратились в величественные деревья, растущие так быстро, что на их толстых ветках моментально стали появляться плоды. Фермер Меритас вызвал гнев земли, но все разрушение и смерти вскоре приводили к запуску нового цикла жизни. Среди людей новости тоже быстро разлетались, хоть и с небольшим опозданием, о том, что это был навык, который посмертно использовал Меритас.
- Вааааау. Это так грандиозно.
- Это все действие одного навыка? Это даже больше, чем мощно!
- Выходит, здесь Фермер – это наилучший класс…
Подвергнувшись такой невообразимо масштабной атаке, 6-ый Легион потерял около половины своих войск. Эльфы продолжали проходить через лес, что давало им укрытие и дополнительную атакующую силу, и поддерживало давление на Императорские войска.
\* \* \*
- Те, кто хочет сражаться, за мной! – громко заорал разъяренный МЕЧ3 после того, как в него ударил метеор. Остальные игроки, которые пережили заклинание Призыва Пламенеющих Метеоров, а также толпа, которая собралась в центральной части Равнины Гарнав, - все собрались, чтобы пойти в бой под его началом. Движимые яростью, игроки пришли, чтобы сразиться в битве. Они были готовы пройти огонь и лед.
- Чувак, и почему МЫ должны тоже сражаться?
- Не знаю, но давай пока пойдем с ними.
- Ага, сейчас, похоже, не совсем подходящее время для того, чтобы затевать какую-то аферу.
- Это сумасшествие. Серьезно.
Хальма, Марго, Ревис и Гран. Четверка вероломных грабителей неохотно согласилась пойти дальше вместе с толпой к сражению с императорскими войсками.
У них было убеждение, что злодей должен быть сильным, тем не менее они не могли отрицать, что то, что показал им 15-ый Легион, лишил их дара речи. Магический свет, наколдованный императорскими войсками, осветил все небо. Сцена, когда солдаты маршируют ровным строем и с идеальным ритмом с мечами и щитами в руках, просто ошеломляла.
- Эй, вы не думаете, что это все равно что ударить кирпичной стеной по голове?
- Ты имеешь в виду «удариться головой о кирпичную стену»?
- Нет. Я знаю, это звучит странно, но… я имею в виду то, что мы умрем, если будем с ними сражаться. Это точно.
- Давайте уйдем отсюда, как только выдастся такая возможность.
Вероломные грабители просто ждали возможность сбежать с поля боя.
- Да начнется битвааааааа! Все в атакууууууу!
МЕЧ3 не делал ничего, чтобы действительно управлять толпой; он просто помчался на врага впереди всех и громко кричал, сражаясь, а потом еще больше сражаясь. Видя, как он пошел вперед, остальные игроки с севера тоже слепо побежали за ним. Когда бы град магических атак и стрел ни сметал одну волну игроков, на их место приходили те, что шли сзади.
- Побыстрее, пожалуйста.
- На самом деле мы здесь, просто чтобы посмотреть-
- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!
До этого момента они думали, что только Гильдия Гермес боялась Культа Травяной Каши… но когда они сами столкнулись с волной членов культа, которые неслись прямо у них за спиной, четверка вероломных грабителей не могла не ужаснуться.
- Ух-ох, не думаю, что мы сможем дальше оставаться на этом месте.
- Пока давайте просто идти с ними.
- Ты собираешься сражаться?
- Ну, мы не можем остаться здесь.
Уносимые толпой игроков, наплывающих сзади, четверка обнаружила, что сами они бегут на императорские войска.
- Возьми вот это. Летящие ножи!
- Похоже на мою железную цепь!
Когда четверка вероломных грабителей атаковала врагов, игроки, находившиеся неподалеку, тоже начали поддерживать их, и они вместе пошли убивать императорских солдат.
- Вау. Эти люди сильные.
- Вы очень хороши.
Четверка вероломных грабителей проходили через слои защиты, созданные императорскими солдатами, чувствовали трепет, слыша, как люди вокруг них хвалят их боевые навыки.
- Мы действительно очень хорошо сражаемся. Нас покажут по телевидению, да?
- Кто знает, мы даже можем стать героями, если все так и дальше пойдет.
- Героями Королевства Арпен? А это неплохо звучит.
Но как только они начали наслаждаться этим радостным настроением, сотни разрядов молний ударили туда, где они были. Заклинание, которым вслепую выстрелил маг из Гильдии Гермес, пролетело и разорвало их. Все, что осталось на земле, куда ударили разряды молний, это немного хлама от теперь уже погибшей четверки.
\* \* \*
- Пэйл, пожалуйста, разреши нам сражаться с тобой!
- Сурка, я всегда очень тобой восхищался.
Так как спутники Виида были очень известны, многие игроки хотели сражаться плечом к плечу с ними.
Пэйл не мог скрыть, что ему неловко.
- Я не очень хорошо командую войсками.
- Все, что тебе нужно делать – это сражаться, да? Нам нужна центральная фигура.
Игроки, чей уровень был выше 300 или 400, собрались вместе и просили его взять на себя роль их лидера. Имя «Пэйл» само по себе было широко известно, но он был больше известен под титулом «Боевой раб Виида».
- Ах. Может быть, поэтому Виид не стал утруждаться и назначать меня капитаном отряда.
- Прошу прощения?
- Нет, я просто говорил сам с собой. Ладно, давайте сражаться вместе.
После этих слов Пэйл ушел на поле боя, а громадная толпа последовала за ним. Сурка, Ромуна и Зефи тоже возглавили большие войска. Ирен согласилась пройтись с группой священников по местам, где велись сложные бои, а Хварен и Беллот нашли себе другое задание.
- Давайте отойдем от плана.
- Почему?
- Потому что там много игроков, которых мы знаем по крайней мере в лицо.
Хварен получила статус лорда на Центральном Континенте от Империи Хэйвен, хотя Гильдия Гермес не придавала этому большого значения, а она была не больше, чем символическая фигура, которую можно показать игрокам с севера. Хварен проводила свои дни в качестве лорда, каждый день устраивая вечеринку, и во время этого ее представили большому количеству игроков.
- Давай пойдем и встретим игроков с Центрального Континента, которые не приняли участие в войне, и попросим их о помощи.
- Они в самом деле примут нашу просьбу так просто, когда им нужно поставить на кон собственную жизнь?
- Многие из них просто сомневаются вступать ли в битву, потому что у них нет на то хорошей причины. Кроме того, большая часть из них мужчины.
- Прошу прощения?
- Мне еще никогда не отказывал мужчина.
Хварен редко просила кого-то о личной услуге, но еще реже ей отказывали в ее просьбе.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2.1. Бог Войны (часть 2)**

- Войска, у которых нет нормального строя, нельзя называть армией. Им нужно как-то выиграть время и начать сражаться более систематично.
- Кажется, сторонники Королевства Арпен особенно уязвимы на восточной части Равнины Гарнав из-за того, что там к воинам примешано много зрителей. Тем не менее они хотят замедлить крах их строя.
- Посмотрите на 12-ый Легион. Гильдия Гермес пытается начать масштабную молниеносную атаку с помощью своих колесниц. Они нападут все разом!
Абсолютно все в штате телерадиокомпаний, в том числе и KMC Media и CTS Media, были готовы работать всю ночь. Они запланировали много программ, но как только началась битва, которая решит судьбу Версальского Континента, все происходило так быстро, что сложно было уследить.
- 6-ой Легион теряет свои позиции; посмотрите на отряд эльфов, которые превосходно демонстрируют свои навыки!
- 13-ый Легион под предводительством командира Драки. Они вносят большой вклад в сражении с Бандитами. Однако, судя по сценам на экране, которые показывают, как со всех сторон приближаются игроки с севера, кажется, что у них сложная битва впереди.
- Считается, что именно Магический отряд Гильдии Гермес наложил заклинание Призыва Пылающих Метеоров… Появился Маг Кадлер.
- Сейчас позиция 12-ого Легиона – это одно из самых горячих мест на всем поле боя. После смерти Оберона игроки буквально бросаются на вражеских солдат.
Дикторы были полностью поглощены боем, они следили за ним по мониторам и комментировали текущую ситуацию. Вся земля пространной Равнины Гарнав превратилось в поле боя полномасштабной войны всего лишь за 3-4 часа – поле боя, где люди убивали, и их убивали на такой невероятной скорости…
- Императорская Армия Империи Хэйвен крепко стоит на своих позициях. У их огненных заклинаний получилось блокировать наступление игроков с севера.
- Посмотрите на небо. Эти пятнышки, которые дрожат и летят по воздуху, не снежинки; это люди. Авиаки предоставили хорошую поддержку, чтобы преодолеть текущее невыигрышное развитие битвы.
- Это 14-ый Легион. Кажется, мы должны взять назад наши ранние предсказания относительно того, что Империя Хэйвен, скорее всего, одержит победу. Игроки с севера… Откуда все эти мощные игроки? Они сильные. Особенно сильны воины!
Игроки, которых отправили, чтобы передавать новости с места действия, постоянно переговаривались. Камера и съемочная группа выполняли запредельный объем работы, анализируя и редактируя видео.
- После призвания Пылающих Метеоров все думали, что Империя Хэйвен схватилась за шанс победить на ранней стадии битвы, но игроки с севера разжигают гораздо лучший бой, чем ожидалось.
- Двадцать Легионов. Сложно оценить количество игроков, погибших на данный момент от атаки Императорской Армии. Мы можем только сделать предположение, что было уничтожено астрономическое количество людей.
- Когда мы смотрим на схемы сражения и маршруты передвижения Императорской Армии, мы видим, что эти разные Легионы используют очень сложные стратегии сражения… И игроки с севера противостоят им своей тактикой Людских Волн.
- Мы видим, что много игроков, которые очень похожи на игроков с Центрального Континента. На них повлияли игроки с севера? Многие из них смешались с нахлынувшей толпой.
Все каналы телерадиокомпаний быстро переключались с одного экрана со сражением на Равнине Гарнав на другой. Так как все бои были одинаково важны, они не могли фокусироваться на одном месте слишком долго. Воины высших уровней и знаменитости Королевской Дороги моментально гибли, и появился новый отряд рыцарей, обладающий грозной силой. Там было так много сцен, которые нужно было показать в эфире, что у них не было времени даже выбирать сцену. Сражения происходили везде, все они были такие напряженные, что их бы повторяли в эфире по крайней мере в течение пары недель, если бы это было какое-то другое время. Они не могли позволить себе даже тратить время на то, чтобы давать справочную информацию о мощных заклинаниях, которые были использованы, или показывать крупным планом, как отряд рыцарей проходил через вражеские ряды.
- Виид! Виид столкнулся с 4-ым Легионом.
- Сражение против убийцы Калькуса? Поставь это во главу нашего списка, никаких исключений.
Даже в таком хаосе они очень интересовались Виидом, проверенный ключик к высоким зрительским рейтингам. Любое движение было тем элементом, которое потенциально могли решить исход сражения, и он был ядром лагеря Королевства Арпен.
Телерадиокомпании представляли собой и действующие аналитические команды, состоящие из выдающихся экспертов. Во время выборов они оценивали преимущества и недостатки каждой стороны и транслировали в прямом эфире результаты голосования. Виид и Бадырей, Королевство Арпен и Империя Хэйвен; они анализировали бои в режиме реального времени, пытаясь предсказать окончательного победителя, но это было непростой задачей.
- Мы не можем даже выяснить, сколько конкретно людей сейчас сражается.
- Хорошо, что сейчас так темно. Если бы мы увидели Равнину Гарнав при дневном свете, там не было бы ничего кроме людей, которые убивают друг друга.
- Более 90% игроков этого просторного Версальского Континента собрались в одном месте. Сколько бы времени ни прошло, не будет такого сражения, которое превзошло бы это с точки зрения масштаба.
Все аналитики вскинули вверх руки. Свирепые схватки титанов разворачивались повсюду, и десятки тысяч людей погибали в мгновение ока.
Менеджер KMC Media Кан, который находился в студии, спросил у младшего персонала:
- Каковы взгляды CTS на войну?
- Они думают, что Империя Хэйвен одержали преимущество в самом начале сражения, но, кажется, они тоже не могут предсказать конечный исход.
Телерадиокомпании предполагали, что сражение, которое должно было определить судьбу Версальского Континента, не начнется до утра или полудня. Поэтому с того момента, когда заклинание Призыва Пылающих Метеоров было наложено первый раз, у них всех было времени в обрез.
- Однако я слышал, CTS Media предполагает, что у Империи Хэйвен больше шансов на победу, хотя они недостаточно уверены, чтобы делать такое заявление в трансляции.
- На каком основании?
Менеджер Кан и остальные сотрудники недалеко от него выглядели не особо веселыми, когда услышали это. KMC Media могла добиться значительного роста благодаря популярности Виида, поэтому победа Империи Хэйвен не была тем исходом, на который они надеялись.
- Виид отлично с ними сражается, да? Он сразил 11-ый Легион, а 20-ый Легион разорвало заклинанием Призыва Пылающих Метеоров. Те два легиона едва держатся, у них осталось мало бойцов.
11-ый и 20-ый Легионы Императорской Армии Империи Хэйвен потеряли практически всю свою силу. Несколько других Легионов тоже были затянуты в жесткое сражение с игроками с севера или тоже понесли значительный урон. Потери, которые понесла Императорская Армия в результате превращения всей Равнины Гарнав поле боя, определенно были далеко не маленькими.
- Мы думали, что игроки беспомощно развалятся, как только начнется сражение, но они так яростно штурмуют Императорские войска. Конечно, они тоже чрезвычайно быстро лишаются жизней, но все равно.
- Это вывод, который сделала CTS Media после того, как изучила болезнь Элкина.
- И что там?
Болезнь Элкина!
Хотя она привлекла меньше внимания, так как оказалась в тени превосходных боев, которые бросались людям в глаза, количество людей, зараженных болезнью Элкина, росло с ужасной скоростью.
- Уже много людей подхватили эту болезнь и погибли. И похоже, болезнь распространяется и от мертвых тел.
- Они еще не выяснили, как с ней бороться?
- Да, на данный момент они беспомощны. Болезнь еще и очень заразна. Такими темпами число жертв выйдет из-под контроля.
- Хмм…
У некоторых работников KMC Media были видео о болезни Элкина. Игроки лежали на земле, страдая от болезни и, наконец, умирали. Те, кто был на более высоком уровне, не так легко подхватывали болезнь и выживали дольше, чем остальные, но все, кто заразился, в конце концов, умирали или обязательно теряли способность сражаться.
- Сколько людей заразились?
- Группы инфицированных рассредоточены по разным местам. По оценкам, зараженных более 4 миллионов, хотя это не точное количество. И болезнь распространяется сейчас еще быстрее.
- Тогда это в самом деле катастрофа.
Менеджер Кан был очень обеспокоен болезнью Элкина. Под покровом свирепых баталий бесчисленное количество игроков умирали от болезни Элкина за кулисами. Если так пойдет и дальше, войска Королевства Арпен полностью рухнут как карточный домик.
"А может ли быть так, что Империя отправила все 20 Легионов одновременно в бой, чтобы скрыть распространение болезни Элкина?"
Это подозрение пронеслось в его голове, но он подумал, что это может быть правдой.
На экране телетрансляции войска Виида схлестнулись с 4-ым Легионом.
Равные соперники!
У королевства Арпен было больше воинов, и там, где сражался Виид, точно было много мощных игроков. Сражение, которое пришлось бы по вкусу начальникам многим телерадиокомпаний, радовавшимся и ликующим от зрительских рейтингов, вот-вот должно было начаться.
- Отправьте людей на изучение болезни Элкина.
- …Что?
- Нам нужно показать в эфире подробный отчет об этой болезни Элкина как можно скорее.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2.2. Бог Войны (часть 2)**

Мьюл, который возглавлял воздушные силы Империи Хэйвен, получил личное сообщение.
– Калькус: Иди сюда немедленно и помоги нам убить Виида!
Пять тысяч Рыцарей на Грифонах.
Кроме них под командованием Мьюла находились еще и другие летающие монстры, такие как виверны, гарпии, мечаи и горголы, которые приносили пользу в битве, хотя на них не было наездников. У Мьюла была большая территория в Империи Хэйвен, и эта армия огромного размера была результатом того, что он все свои средства вливал в военные сила в соответствии с политикой гильдии.
- Я хочу убить Виида собственными руками.
– Калькус: Я очень хорошо знаю о твоей жажде мести. И я могу дать тебе шанс утолить ее.
- Ладно. Я буду там.
Мьюл с радостью принял просьбу Калькуса о поддержке и приказал своим войскам выдвигаться.
Одним из преимуществ воздушных войск была их способность ловко передвигаться, не заботясь об особенностях ландшафта или о наличии других войск на земле.
- Земля выглядит великолепно, мои братья.
- Не ожидал, что этот день когда-нибудь настанет.
Рэнгэбл и Доркех, два игрока 2-ого Легиона, комментировали то, что разворачивалось у них под ногами. Равнина Гарнав, которую они видели с неба, была полна огней, словно город ночью. Свет исходил не только от факелов у игроков в руках, но еще и от взрывов магических заклинаний и распространяющихся пожаров. Когда Пылающие Метеоры упали на землю вдалеке, всё небо мгновенно озарилось, словно наступил полдень.
"Наложить такое масштабное заклинание, словно это какой-то пустяк… Наша Гильдия Гермес в самом деле безумная".
Мьюл был одним из представителей элитных сил Гильдии Гермес, но он не всегда был согласен со всеми решениями гильдии. Чем больше ты узнаешь о Гильдии Гермес, тем больше понимаешь, что вся гильдия находится под контролем Лафэя и Бадырея. Остальные игроки просто наживались на мощи гильдии в обмен на предоставлении ей их силы, тем самым формируя базу военных сил.
"Сражение, которое определит судьбу континента".
Мьюл обратился к своим товарищам из 2-ого Легиона.
- Вперед. Время показать им, как мы сражаемся.
- Хорошо. Я уже сгораю от нетерпения.
- Давайте полетим на полной скорости.
- Я поведу авангард, братья!
Второй Легион был организован довольно уникальным способом по сравнению с другими Императорскими Легионами. Он состоял из игроков, которые были компаньонами Мьюла и очень любили летать. Те же игроки, что прошли бок о бок с Мьюлом весь этот путь с тех пор, как он впервые принял испытание по укрощению грифона, составляли ядро Второго Легиона. Неудивительно, что они отличались великолепной сплоченностью и боевой мощью, благодаря чему получили прозвище "кавалерия в небе".
\* \* \*
- Тсссчччвиик!
Виид все еще в образе Орка Каричи!
Он только что наткнулся на новое оружие. Он не охотился за ним специально, но один игрок-воин, который оказался неподалеку, обронил его, когда умер.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Где-то в каком-то свободном городе жил сумасшедший кузнец. Он потратил более десяти лет своей жизни на то, чтобы создать один единственный боевой топор. Он нагревал и ковал, потом ударял и снова ковал… Этот тяжелый топор очень сильный.
Ограничения: Сила 280 или выше.
Свойства предмета: Максимальная Сила Атаки повышается в 2,5 раза, когда используется как двуручный топор.
Если противнику, который очень недотягивает по силе, нанесен успешный критический удар, урон возрастает на 200%.
Опрокидывает слабых соперников.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
- Так-так, похоже, это веселое оружие.
Довольно долго Виид пользовался демоническим мечом Колдрима. Он ослаблял монстров и обладал различными другими свойствами, например, давал дополнительные очки Силы и Выносливости и Сопротивление магии. Основная Мощь Атаки тоже варьировалась от 103 до 211, что означало, что этот великий топор едва ли можно было сравнивать с демоническим мечом. Из-за ограничения, когда нужно было использовать обе руки, чтобы держать топор, а также из-за того, что это был огромный боевой топор, он не мог наносить удары и пронзать так же быстро, как меч. Тем не менее Вииду понравился топор.
- Тссчвик!
Меч Лоа был слишком легким для Орка Каричи. То же можно было сказать и о Копье Грома, но этот топор отлично ложился в большие и шероховатые руки Орка.
- Ууррррррааааа!!!
После одного взмаха топором, который пронесся мимо словно вспышка света, щиты в руках императорских солдат разлетелись в щепки. Льющаяся через край сила Виида не остановилась на этом и отправила в полет около двадцати солдат.
- Не так уж и плохо.
Строй войск с щитами был нарушен и превратился в кучу мала.
\*Вжииик!\*
Виид ринулся на них, радостно размахивая своим топором. Орудуя топором, он буквально напрягал те силы, которые нарастил с помощью навыка Разрушения статуи.
Орк Каричи продвигается вперед, проламываясь и разрушая ряды солдат со щитами!
- Виид расчищает нам путь. Все, наступаем!
- Ура, в их защите появилась брешь!
- В атааааку!
Через тот проход, который образовал Виид, полился бесконечный поток игроков. Словно разрушающаяся дамба, как только образовалась маленькая дырочка, игроков тут же прорвало. Они с энтузиазмом включались в бой, и вскоре завязалась напряженная битва с 4-ым Легионом.
- Я Косен из Гильдии Гермес. Я вызываю тебя на дуэль.
- Я Виид. Чвит!
Виид наслаждался случайными дуэлями с членами Гильдии Гермес, которые ему подворачивались.
Бой один на один!
Среди тех, кто еще испытывал поражения в дуэлях, было много людей, которые до сих пор недооценивали Виида.
"Он всего лишь простой скульптор и ничего больше…"
"Должно быть, ему тупо повезло, что он продвинулся так далеко".
"Даже если он действительно такой сильный, как говорят, я все равно одержу над ним победу. Я стану героем, как только достану Виида".
В образе Орка Каричи, который был оптимизирован для боя, Виид должен был преподать им горький урок.
- Хааа!
Он одерживал победу за победой, выбивая душу из своих соперников топором или нанося по ним удары Мечом Лоа.
\*Туш-туш-туш!\*
Члены Гильдии Гермес, те, кого осуждает и обвиняет народ по всему миру, выбрали сражаться достойно и умирали один за другим.
10 000 топовых игроков Королевской Дороги! Как только ты достигаешь такого уровня, встречается уже не так много игроков с выдающимися способностями, таких, кто честно оттачивал свои базовые техники и работал над усовершенствованием своих профессиональных навыков, а не так, как Ультар и его несбалансированные боевой стиль.
- Нисходящий удар!
Виид выводил своих противников из равновесия взмахом топора.
Разница в росте была очевидна, и этот хитрый Орк перевел все свои очки Искусства в Силу, разломав Шедевр с помощью Разрушения статуи!
Каждый раз, когда Виид выходил победителем, поблизости раздавалось радостное ликование. Все больше и больше членов Гильдии Гермес постоянно появлялось, чтобы вызвать его на дуэль.
"Они немного знают о мире. Среди тех, кто знает, что они творят зло, удивительно много людей чистых душой. Лучший способ поставить их на правильный путь – это поставить им пару фингалов".
Хотя Виид сам сражался в битве, ему тоже надо было командовать своими войсками в бою с 4-ым Легионом. В отличие от МЕЧей и других спутников он знал, как разворачивается сражение на всей этой большой территории.
"Нужно отправить подкрепление на восток, они не услышат меня, если я отдам им приказ отсюда".
Он сражался вместе с бесчисленным количеством игроков, чьи имена он не знал. Даже если бы он смог найти капитанов отрядов и направить их, чтобы атаковать восток, им было бы сложно продираться через всю эту толчею.
"Что означает, что мне надо идти туда самому".
Виид мчался и время от времени менял позицию, когда это было необходимо.
– На восток! Тссчвикк!
- На восток!
- Идем на восток!
- Виид идет на восток!
Всякий раз, когда Виид издавал Рев Льва, всё войско начинало двигаться одновременно.
Так как 4-ый Легион демонстрировал огромную боевую мощь, многие игроки были убиты в сражении с ним. Некоторые вставали на пути нападающих императорских рыцарей, пытаясь защитить Виида, а другие погибали толпами от магических атак.
- Медвежья Каша в сборе! Мы пришли в качестве подкрепления.
- Для нас это честь сражаться вместе с тобой, Виид. Отряды Клубничной и Банановой каши прибыли.
- М-мы… Каша из минеральных вод. Попробуйте попить немного чистой воды из нашей каши!
Однако бесконечный поток новоприбывших игроков ободряюще оказывали им поддержку. Появлялось все больше игроков с севера и центра присоединяясь к битве. Хотя они были в ужасе от заклинания Призыва Пылающих Метеоров, жар боя вел их вперед. Эта картина со всё собирающимися игроками, также была хороша видна и игрокам Гильдии Гермес и их лидерам.
- А этот парень весьма популярен.
Мускулы Калькуса у глаз дергались от раздражения.
Виид, Бог войны!
Он был одним игроком, который мог похвастаться такой большой славой, что могла сравниться со славой Бадырея, но Калькус не собирался так охотно это признавать. Это неправда, если он скажет "нет", даже если все остальные в мире говорят "да".
- Наше подкрепление скоро тоже будет здесь. Давайте закончим все это здесь и сейчас!
Калькус отправил всех Стальных Рыцарей, которые относились к 4-ому Легиону.
Десять тысяч Стальных Рыцарей, обладающих бесконечной выносливостью и поразительной способностью обороняться!
Големы из стали, продвигаясь вперед, раскидывали игроков.
- Убить их всех. Будет лобовая атака.
Приказ о всеобщей мобилизации был отдан и всем войскам 4-ого Легиона, поэтому солдаты начали свирепо теснить игроков. Игроки Гильдии Гермес тоже присоединились к этой резне и не ограничивали себя в использовании своих навыков.
- Виид. Я твой большой фанат!
- Мой меч твой. Ааааргх!
Хотя Виид был окружен толпами игроков, идущих за ним, он чувствовал изменения в ходе сражения. Четвертый Легион бросил в сражение все свои войска. Маги и Лучники тоже выливали всю свою огневую мощь, не заботясь о дальнейших битвах.
– Манауэ: Виид, всё становится очень серьезно. Все императорские войска идут к тебе.
– Пэйл: Сейчас мы сражаемся с императорскими войсками, но у их высокомобильных рыцарей весь левый фланг, чтобы подойти к тебе. Мы отправляем подкрепление, но боюсь, они придут позже вражеских войск.
– Опытный Краб: Ахм-кхм. Опытный Краб здесь. Я сражался с 8-ым Легионов, но их главные игроки пропали. Похоже, они все идут к тебе, Виид.
Союзники Виида и игроки Культа Травяной Каши высших рангов отправляли ему срочные сообщения о том, что собирается Императорская Армия. Из 20 Легионов, выведенных Империей Хэйвен, все основные войска сейчас двигались туда, где сражался Виид. Армия, чьей мощи не было равных, та же армия, что объединила Центральный Континент, сейчас сосредотачивала все свои силы в одном месте.
Это решение было принято главами Гильдии Гермес.
– Лафэй: Командиры всех Легионов, оказать поддержку 4-ому Легиону – задача высшего приоритета.
Лафэй отдал им приказы по миссии.
Ультар из 11-ого Легиона потерпел неожиданное поражение в дуэли, но он все равно смог выиграть немного времени. Однако сообразительный Виид быстро нашел выход из атаки 20-ого Легиона, так же как и из заклинания Призыва Пылающих Метеоров.
Гильдия Гермес дважды упустила свой шанс, но это был тот момент, который Императорская Армия очень ждала, и она пробиралась по Равнине Гарнав.
- Говорят, игроков на Равнине Гарнав около ста миллионов… Но не все они могут сражаться в битве.
В качестве стратегического хода Императорская Армия собиралась захватить контроль над всеми участками рядом с позицией Виида. Все, что им надо было сделать, это убрать Виида и игроков, сражавшихся с ним, изолировав их от остальных игроков с севера и других людей на стороне Королевства Арпен и заблокировав их. Все основные силы Империи, которые можно было передислоцировать, направлялись к тому месту, где сражался 4-ый Легион. Остальные Императорские войска начали партизанскую войну, чтобы остановить игроков Королевства Арпен.
- Мы определим, как эта битва начнется и как закончится. Это место станет для Виида могилой.
Однако Виид вскоре насквозь увидел трюк Гильдии Гермес и использовал Рев Льва.
– Мы выигрываем. Все в атаку!
Игроки остервенело бросились вперед.
- Он сказал, мы победим.
- Конечно, победим.
- Вааааааа! Давайте сражаться!
Они не знали, было ли это правдой, но всё равно это подняло их боевой дух и разожгло ответный огонь по их врагам.
Силы 4-ого Легиона начали атаку, рассредоточившись, а не собравшись в одной точке, их артиллерия палила без остановки. На противоположной стороне миллионы игроков неслись во весь опор, образовав одинаково рассредоточившимся строем.
Война истощения: убивать и быть убитым!
- Уничтожить их всех!
Виид играл активную роль, размахивая топором в одной руке.
- Магия!
- Они используют Магию.
Затем вдруг раздались крики игроков. Сотни копий изо льда летели в них с востока. Они выжидали возможность ударить, и 4-ый Легион дождался, когда Виид подойдет достаточно близко, а затем одновременно выстрелил магическими заклинаниями.
Мозг Виида начал моментально работать.
"Оледенелое копье. Мощное, но от него просто надо увернуться. Было бы гораздо труднее, если бы они использовали заклинания с языками пламени, которые взрываются в воздухе".
Белые, сияющие копья изо льда обладали удивительной плотностью и разрушительной силой. Они, скорее всего, выбрали такое сильное заклинания, подумав о Жизненной Силе и физической прочности Виида.
"Подозреваю, им понадобилось по меньшей мере 20 Магов выше 450 уровня, чтобы наложить это заклинание".
Отталкиваясь от той информации о заклинаниях, которую он узнал в Зале Славы или на видео-сайтах, он мог сделать даже такой вывод.
Пять секунд до столкновения!
"Я могу уклониться от него".
Благодаря силе Перчаток Двери между мирами он мог уйти от копий, словно бесформенный призрак. Или он мог просто использовать свою невероятную силу и подпрыгнуть вверх от земли, переместившись на десятки метров. Но когда Виид вот-вот был готов исчезнуть,
- Виид! Скорее, беги! – завопил один молодо выглядящий игрок.
Только один из многочисленных игроков с севера, но Виид когда-то продал ему скульптуру лисы в Море, когда он еще только начинал осваивать Северный Континент.
- Эм, Виид… Я бы хотел купить твою скульптуру.
- Осталась только одна скульптура лисы.
- Дело в том, что у меня есть только 7 золотых. Этого не хватит, чтобы купить твое произведение, да? Извини.
\*Глоток.\*
- Я бы хотел, чтобы все могли оценить произведения искусства, не беспокоясь о стоимости.
- Вау. Значит, ты хочешь мне ее продать?
- Да. Я продам ее за 7 золотых.
И вот так Виид бесцеремонно назначил завышенную цену этому игроку, когда продавал свою скульптуру лисы. Игрок-новичок, с которым он тогда встретился, был одет в старые, облезлые перчатки и плащ, а его броня была довольно скромного качества. Даже сейчас его уровень казался невысоким, может быть, потому что он не особо много занимался охотой на монстров или не участвовал в приключениях. Вдруг Виид скверно себя почувствовал за то, что взял тогда с этого парня 7 золотых. То, что люди назвали бы мошенничеством, для Виида было обычной практикой, но в редких случаях он испытывал небольшие уколы совести, несмотря на свою длинную и буйную историю обдирания покупателей.
3 секунды до столкновения с Оледенелыми копьями.
Ледяные пики пронзали воздух, пролетая десятки метров.
"Если я уклонюсь сейчас, этот человек умрет. Этой жертвы я не могу избежать".
Говорят, что, когда человек находится в смертельной опасности, перед его глазами проносятся картинки из прошлого словно калейдоскоп. И Виид испытывал сейчас этот укол совести, и у него в голове всплывало много воспоминаний.
Вместо того, чтобы убежать, как он изначально и планировал, Виид крепко схватился за Меч Лоа.
- Чввввввииэээк!
Мышцы у него на бедрах вздулись словно толстые канаты, и Виид сильно оттолкнулся от земли и подпрыгнул. Он поднялся на несколько десятков метров и встретил ледяные копья в воздухе.
- Навык Клонирования Меча.
Вдруг Орк Каричи размножился на более чем 50 клонов. Всё небо теперь было заполнено свирепыми орками.
- Техника секущего ножа лунного света!
Виид начал отбивать копья изо льда сияющим мечом. Его клоны тоже одновременно размахивали мечами, и копья разбивались на ледяные осколки.
"Слишком быстро и слишком много".
Он продолжал ломать Оледенелые копья, орудуя своим мечом света и обильно сжигая ману. Он размахивал мечом во все сторону, руководствуясь чисто рефлексом, даже не глядя толком на практически головокружительное количество ледяных копий, приближающихся к нему. Невероятно, но копья разбивались на крошечные кусочки и падали на землю, но некоторые отметили и Виида, и его клоны. Клоны просто меркли и переставали существовать, а Вииду приходилось нести весь урон от копий.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Из-за вашей высокой физической прочности и сопротивления магии урон уменьшен на 87%.
Скорость ваших движений снижена на 3,5%.
Ваши телодвижения снижены на 1,4%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Ваша жесткая кожа не дала ему проникнуть в тело.
Ваша Выносливость снижена на 5%, так как место ранения заморожено.
Ваша Жизненная Сила понесет 13 812 очков урона в течение 5 секунд.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Ваше сопротивление ледяным копьям временно снижено на 8%.
Ваши общие физические способности снижаются, когда тело замерзает.
Возможны изменения статуса!
Ваша Жизненная Сила уменьшена на 4 991 очко.
Сейчас вы чувствуете сильную усталость.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Безжалостные ледяные копья вызывают интенсивное образование льда.
Вы не можете двигаться, когда толстые слои льда опоясывают вас.
Движение невозможно.
Ваша Жизненная Сила будет снижаться каждую секунду. Если вы не сможете избавиться от заморозки в течение 3 минут, в конце концов, это приведет к смерти.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.3. Бог Войны (часть 3)**

Копья из обломков льда блестели в небе словно снег и падали на землю. Было по-настоящему абсурдно, как Виид смог заблокировать мощную магию только с помощью меча и своей изворотливости.
- Ха-ха-ха. Это так круто.
Виид подумал, что он услышал чей-то возглас.
"Ну, я смогу продать еще больше кукол Орка Каричи".
- Виид рискует своей жизнью, чтобы защитить нас.
"Если честно, я не рискую своей жизнью. И это всё ради прибыли".
- Он всегда был таким. Люди иногда жалуются и сомневаются, но мы знаем, что Виид всегда был таким.
"Выпячивай хорошее, прячь плохое, всё благодаря вам. Я так хорошо жил всё это время. Тем не менее знать, что я обладаю таким большим влиянием… Должно быть, именно поэтому политик – это такая стоящая должность".
- Я уверен в Вииде больше, чем в собственном отце!
"У меня никогда не будет такого сына, как он".
На самом деле он будто бы предлагал новую повязку на глаза игрокам, которые уже и так были слепы.
- Что это за сумасшедшее решение?!
- Ты мог бы просто уклоняться от них… Ты что, сумасшедший?!
Члены Гильдии Гермес тоже были поражены. Хотя все заклинания были нацелены на Виида, игроки ожидали, что он будет уклоняться от магических атак, потому что они летели издалека. Разбивать копья льда в воздухе было подвигом, для которого требовались большие боевые способности, но с другой стороны, последствия этого дадут о себе знать. Судя по тому, что они видели, в Виида попало по меньшей мере десять оледенелых копий.
- Но все равно… разве не было это слишком безрассудно?
- Должно быть, у него осталось мало здоровья.
- Учитывая силу его магии, удивительно, что он жив.
В Виида попало несколько Оледенелых копий магов высокого уровня, и он упал на землю. Его покрыла толща льда, и он споткнулся.
- Это наш шанс.
- Убьем его.
Из толпы членов Гильдии Гермес вышли те, кто гордился званием самых сильных. Словно змея, которая, реагируя, неслась и прыгала на свою жертву, они сократили расстояние с помощью магии полета.
Их целью, конечно же, был Виид!
Они не сводили с него глаз, когда летели на него.
- Его тело полностью покрыто льдом.
- Меня терзают сомнения, но, похоже, в него попали.
- Для нас это самый настоящий шанс!
Это было сражение за судьбу Версальского Континента.
Хотя они не могли сказать наверняка, но всё могло решиться в этот короткий промежуток времени.
Разве это не тот момент, в который изменяется ход истории?
Надеясь стать главными персонажами истории, члены Гильдии Гермес быстро приблизились к Вииду.
- Умри!
- Всё закончится здесь. Я буду давать интервью на студии. Чтобы рассказать всем, что он умер от руки Макаро!
- Не забудь и мое имя. Я Твиджин.
Члены Гильдии Гермес практически светились от самолюбия, выставляя себя теми, кто завоевал Центральный Континент.
"Тот, кто придет первым, ловит его".
"Забудьте о мелкой рыбешке вокруг. Это совершенно пустая трата времени".
"Нашему войску нужно быть более бдительным. Не надо делиться этой славой".
Вскоре уверенность членов Гильдии Гермес была сломлена.
Виид взмахнул кулаком и с громким криком расколол лед. Он выбрался из груды льда благодаря своей высокой устойчивости против магии и выносливости.
"Ничего страшного, у тебя все равно не осталось здоровья. Один удар тебя прикончит".
"Попробуй устоять. Здесь больше сотни людей".
"Не важно, Виид ты или нет, невозможно справиться со всеми нами одновременно".
Гиены объединились, чтобы воспользоваться своей наилучшей возможностью.
Собрались лучшие члены Гильдии Гермес Версальского Континента и представляли такую силу, с которой невозможно было не считаться.
Хотя Виид вырвался изо льда, его состояние определенно было далеко от нормы.
Упало здоровье!
Снизились физические способности!
Это был серьезный спад в силе атаки.
И… В этот момент десятки тысяч огней в форме Орка Каричи собрались вокруг Виида.
Игроки, выбравшие профессии священника и паладина, со всех платформ щедро одарили Виида очищающими и святыми заклинаниями.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Здоровье восстановлено на 382 очка.&gt;
&lt; Здоровье восстановлено на 931 очко.&gt;
&lt; Здоровье восстановлено на 2 474 очка.&gt;
&lt; Здоровье восстановлено на 894 очка.&gt;
&lt; Здоровье восстановлено на 126 очков.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
…
Количество восстанавливаемого здоровья было разным, но вся его жизненная сила была восстановлена. Виид вернулся к своему нормальному состоянию, а также получил самые разные благословения. Хотя это произошло всего лишь мгновение назад, некоторые священники, которые видели, как в него попали оледенелые копья, прочитали заклинания самопожертвования. Они также даровали Вииду благословение, которое улучшало его защиту.
Орк Каричи!
Его сильное тело было окутано силой и жизнью. Его эластичные мышцы двигались, а его тело было горячим, словно было в огне.
- Хаах-ха-ха-ха-ха-ха-ха.
Виид без промедления нанес удар своим топором.
\*Щелк!\*
Раздался ужасный звук, и членов Гильдии Гермес, которые прибыли раньше всех, отбросило назад.
- Ух… Ах, вы в порядке?
Члены Гильдии Гермес, которые попали под удар топора, закричали и удивились неожиданному урону.
Броня поглотила сильный удар топора.
Здоровье снизилось на 7%, но с ним все было в порядке.
- У него слабая атака!
- Виид. Твоя легенда…
Только тогда пять человек окружили его одновременно.
Тело Виида, словно мираж, исчезло через Дверь между мирами.
Затем он снова появился в другом месте и атаковал членов Гильдии Гермес своим Мечом Лоа.
Режь, режь, руби и секи.
С каждым шагом его плечи и руки двигались как на автомате, и движение его меча не прекращалось. Нарисовав красивую линию, сила меча продолжила расти.
Мгновенно три члена Гильдии Гермес понесли серьезнейший урон и отступили.
- Он более чем в порядке.
- Даже больше того.
- Топор слаб, но этот меч настоящий!
Они подумали, что это был шанс всей жизни, но позже поняли, что ступили в пещеру к тигру.
Виид полностью восстановился и вблизи казался определенно сильным.
- Кхо-хо-хо. Но это лучшее, что было в моей жизни.
- Давайте не будем терять время и покончим с этим за один удар.
Сотни членов Гильдии Гермес!
Их глаза были нацелены на Виида, их целью было уничтожить Виида, и они одновременно атаковали.
- Восхищение Ума!
- Кара Небес, Земли и Ветра!
- Натиск Железа!
Члены Гильдии Гермес пустили в ход свои самые сильные способности.
- Они словно дикие кабаны.
Виид быстро повернул голову. Ему в голову пришло несколько навыков, которые он мог использовать. Кроме того, словно слайдшоу, перед глазами у него мелькал список оборудования.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Броня Матери Земли!
Увеличивает ваше максимальное здоровье на 350% и, активируясь, уменьшает нанесенный вам урон на 87,4% на 10 минут.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Благодаря святой магии священников Церкви Матери Земли, священная сила сохранилась, и к ней можно было призвать в любой момент. Эту броню можно было носить даже на теле орка. Всё потому, что это была броня богини справедливой земли, которая заботилась обо всех.
\*Ча-ла-ланг!\*
Виид достал броню из своего инвентаря и надел ее. В этой прекрасной броне бело-зеленое тело Орка Каричи было похоже на смертельное оружие.
- Посмотри сюда, чемпион, который не отступает!
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Чемпион, который не отступает. Сила кожи дракона дается тому, кто на поле боя идет вперед.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Благословение Набожности действовало весьма недолго, но могло потрясающе усиливать защиту, пока ты не убежал.
Виид попытался приберечь его для Бадырея, но в конце концов решил использовать его сейчас.
В войне было много переменных, но это было лучше, чем потратить благословение впустую!
"Ах. Я потратил его зря? Слишком плохо, но…"
Как только он его использовал, он быстро побежал вперед. Естественно, там были члены Гильдии Гермес, которых нужно было атаковать.
Виид в это время сделал то, что никто не мог ожидать. Взрыв навыков, пыли и вспышек, от которых сложно было открыть глаза. Он не уклонялся, не блокировал, а принимал на себя все удары.
- Навык фехтования мечом Хераим.
Виид начал размахивать мечом.
В Гильдии Гермес все знали об этом навыке владения мечом. Обычно его использовали против монстров, а не против игроков, которые могли легче его отразить.
"Просто можно поставить блок один в середине, да? Даже если ты потратишь много маны, ударь их защитными навыками, и всё кончено".
"Я могу увернуться с помощью навыков уклонения".
"Я не дурак; неужели я бы не смог уклониться хотя бы один раз".
Аномальный навык, который становится сильнее благодаря успешной серии атак.
Даже если Виид использовал этот навык на Тропе Борьбы, было бы сложно использовать его в реальном бою.
Не говоря о том, что использовать его против них.
\*Па-па-па-пак!\*
Виид в мгновение ока резанул мечом ближайшего врага.
Меч, который атакует и наносит удар по незащищенному игроку! Беспощадные удары полились на членов Гильдии Гермес.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Первая успешная серия ударов завершена. Ловкость увеличивается на 20%.&gt;
&lt;Вторая успешная серия ударов завершена. Сила увеличивается на 40%.&gt;
&lt;Третья успешная серия ударов завершена. Ловкость увеличивается еще на 40%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
- Поймайте его.
- Туда.
Члены Гильдии Гермес полетели на Виида словно мотыльки. Из-за своей жадности все они помчались все вместе одновременно и не смогли использовать какой-либо масштабный навык, чтобы не попасть в своих жее союзников.
\*Ддаа-дак. Ппак. Ппак. Пакванг!\*
\*Гванг-гванг! Ква-ква-ква-гванг!\*
Виид размахивал мечом словно сумасшедший и принимал на себя их удары.
Более 10 раз он ударил достаточно сильно, чтобы взорвать им барабанные перепонки и после этого превратился в неугомонный ураган.
Мощь и скорость.
Объединив умение оценить ситуацию и смелость, он случайно отбросил членов Гильдии Гермес в воздух.
Четверых или пятерых за секунду!
Издалека казалось, что преимущество на стороне членов Гильдии Гермес, но потом в мгновение ока они были сметены.
Мышцы Орка Каричи гнулись и выдавали взрывную силу.
Хотя отчетливо не было видно, толстыми бедрами он поддерживал центр тяжести и рассекал мечом ветер.
Через больше, чем 30 атак никто не мог остановить Виида. Даже если на членах Гильдии Гермес была хорошая экипировка, если бы они пошли в лобовое столкновение, они бы сразу же погибли.
- Аххххх. Сумасшедший!
- Какого черта! Насколько же он сильный!
Объединение абсолютной силы защиты с навыком Фехтования мечом Хераим вылилось в сильнейшую силу атаки.
Виид зарычал словно лев:
- Рраааррррр!
Громкий рев из толстой шеи!
Более 30 человек погибло за такой короткий период времени.
Хотя на тело Виида приходились прямые удары, на Броне Матери Земли едва ли были видны какие-либо повреждения.
Изначально она обладала еще и опцией Неразбивания и ко всему прочему могла сохранять прочность сама по себе, поглощая ауру смерти.
Виид начал снова продвигаться вперед.
Орк Каричи!
Каждый раз, когда он взмахивал мечом, члены Гильдии Гермес падали на землю словно какие-то новички.
- Чтобы быть таким сильным…
- Он безумно силен.
- Не пытайтесь выжить! Мы не сможем уйти отсюда. Если мы сможем выгадать момент, мы сможем поймать его.
- Да. Он тоже должен понести урон!
Члены Гильдии Гермес слепо побежали в разгар этого момента, но на самом деле у них не было другого выхода.
Было сложно отступать, потому что игроки с севера уже были неподалеку.
Виид, по крайней мере, был в поле их зрения, и он тоже понес урон.
Он уже продемонстрировал огромную боевую мощь в битве, хотя должен был умереть уже несколько десятков раз.
Как и говорило его прозвище, Бог войны, Виид продавливал свою атаку силой.
- У меня есть гордость. Я не могу проиграть!
- Да. Виид! Это твоя могила.
- Посмотрим кто будет смеяться последним. Хаос!
Члены Гильдии Гермес бросили защищаться и даже не беспокоились о безопасности своих товарищей.
Они просто использовали всю свою ману, чтобы показать свои лучшие навыки. На их взгляд, это было наилучшим решением!
Если Виид уклонится от атаки, навык Фехтования мечом Хераим перестанет действовать.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Сечение Лезвия!
Вы порезались острием меча Муджадин.
Ваша толстая кожа снижает урон.
Здоровье уменьшено на 4 281 очко.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Острое Проникновение!
Острый меч пронзил вашу спину.
Кровотечение не останавливается!
Здоровье снижается на 7 381 очко.
Вы будете терять по 318 очков здоровья в секунду, пока не залечите кровоточащую рану.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Последняя Контратака!
Гиза Дузон нанес ответный удар в момент, когда встретил свою смерть.
Эта последняя контратака содержит всю его силу.
Вы получаете урон в 40 846 очков здоровья.
Максимальное здоровье снижается на 7%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Разрыв Кожи!
Огненная магия поджигает вас, и ваше тело загорается.
Хотя с ней справилась устойчивость к огню, часть вашей кожи разрывается.
Здоровье снижается на 7 466 очков.
Выдержка ослабла на 13%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Урон, нанесенный Вииду, компенсировался Броней Матери Земли и Благословением Набожности.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Восстановлено 747 очков здоровья.&gt;
&lt;Восстановлено 912 очков здоровья.&gt;
&lt;Восстановлено 481 очко здоровья.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Усиленная Защита!
Даровано Благословение Каменной Кожи.
Оно делает вашу кожу прочной.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Восстановлено 9 928 очков здоровья.&gt;
&lt;Восстановлено 54 очка здоровья.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Слава Меча!
Меч Лоа испускает свет Лю.
Он увеличивает урон от оружия на 14%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Снова полное исцеление благодаря группе священников из игроков с севера!
Тело Виида покрылось самыми разными божественными силами, и его аккуратно вылечили.
Он несколько раз восстановил свое максимальное здоровье.
- Это жульничество.
- Полное жульничество.
- Я не могу… не могу больше сражаться.
Члены Гильдии Гермес застыли.
Орк Каричи, который заставляет вспомнить о Боге войны!
Он страшно бежал и расшвыривал их одного за другим в разные стороны с помощью навыка Фехтования мечом Хераим.
Сначала двоих или троих отбросило недалеко, но теперь все они отлетали на 50 или 100 метров.
Прощайте, буквально!
Некоторые члены Гильдии Гермес решили, что они смогут сбежать, и попробовали это сделать.
Однако путь им преградили игроки с севера.
Один сражен, еще один, и еще один!
Каждый раз шаги Орка Каричи сотрясали землю во время его бега, а потом он ловко взмахивал оружием и страшно забирал жизни своих врагов.
- Оооу-вах-вах-ах-ах-ах-ах-ак!
Виид снова взревел, и на этот раз армия, которая собралась, чтобы сражаться с четырьмя ротами войск, возликовала.
Все хотели стать героями, играя в Королевскую Дорогу.
Они хотели продолжать чудесные приключения и охотиться на монстров-боссов.
Однако самыми страшными и опасными существами были члены Гильдии Гермес
Даже в городах или деревнях понимали, что они по-особенному сильнее остальных.
Сто из них погибли от руки Виида в образе Орка Каричи, и это была мощная сцена.
Глядя на то, что происходило, издалека, Калькус щелкнул языком:
- Тц. Я был слишком жаден. Я не знал, что проиграю вот так.
Хотя они были замечательны, их было всего лишь сто.
Учитывая, что членов гильдии было 700 000, это было небольшое количество, но все равно оставался горький осадок.
Калькус решил не атаковать Виида, когда тот был заморожен.
- Выиграть нелегко. Однако ловушка хорошо расставлена.
Под командованием главы империи все подразделения Императорской армии брали контроль над территорией.
В стороне от всех битв и ситуаций, через Равнину Ренна собирались императорские войска
- Я позабочусь о том, чтобы убить вас всех до единого.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.1. Крайняя мера (часть 1)**

– Манауэ: Виид. Кажется, войска собираются там.
– Пэйл: У вражеских рыцарей странные движения. Рыцари и кавалерия быстро уходят во время боя.
– Ирэн: Туда убежали Призрачные Рыцари. Ты должен избежать встречи с ними!
– Сурка: Там опасно. Идем.
– Лемон: Я смотрю. Все командиры отрядов Культа Травяной Каши говорят, что к Вииду движется огромное войско. Хотя они преграждают им путь, у войска все равно получается пройти мимо них. Поспешите и вперед!
Многие люди отправлял Вииду сообщения шепотом.
Императорская Армия, ведущая масштабное сражение на Равнине Гарнав, бежала так, словно вырвавшийся на свободу зверь.
- Они пытаются меня поймать. Чвиик.
Сражения, в которых он уже поучаствовал сегодня, были свежи в памяти.
Двадцать Императорских Легионов расставили ловушку и ждали, зайдя так далеко, что без промедления призвали пылающий метеор.
Изменение в передвижении Императорской Армии Империи Хэйвен было, видимо, еще одной попыткой поймать Виида.
- Что я сделал не так? … Чххви. Я просто старался прикрывать тыл и не умереть с голоду. Вуу!
Игроки узнавали новости, пока Виид сокрушался.
- Императорская Армия приближается!
- Мозори, он идет сюда?
До того, как они успели об этом узнать, о неожиданном наступлении Императорской Армии было официально объявлено в чате по чрезвычайным ситуациям. Культа Травяной Каши.
Еще множество людей увидело и армию Мьюла на Грифонах, парящих над головой.
- Уходи отсюда!
- Здесь опасно, Виид!
Так говорили игроки, которые находились недалеко от Виида, беспокоясь за него.
Игроки с севера тоже посчитали это место полем боя и начали там собираться.
Тем не менее игроки, рассредоточенные на равнине были на шаг или два позади Императорской Армии.
"Двадцать легионов одновременно сжимают нас в кольцо, что дает им хорошее тактическое преимущество над нашими войсками, но понятно, что их главная цель я".
Виид спокойно изучал ситуацию.
Даже если вы страдаете от руки жулика, если собраться, то всегда можно найти выход!
Конечно, если жулик расставит превосходную ловушку, то выжить невозможно. Но в этом мире много неизвестных переменных.
Даже идеально поджарить кусок курицы не так просто.
- Мы их остановим. Тебе нужно бежать прямо сейчас.
- Ты не можешь здесь умереть.
- С нами всё в порядке. Ты должен выжить, Виид.
Он радушно принимал предложения игроков сделать путь к отступлению.
- Все...
Глаза Виида замерцали от эмоций.
Ясно как белый день, что случится дальше. Многих игроков, собравшихся здесь, сметут с лица земли.
Бесконечное количество игроков атакуют со всех сторон и убьют.
Слава Виида падет, если в трансляции покажут его побег.
Побег.
Трус.
Вся популярность, завоеванная до этого момента, растворится в воздухе.
Доход от рекламы, плата за появление на экранах!
Популярность Виида сейчас проникла глубоко в сердца детей и их карманные деньги!
Учитывая ежегодный рост продаж товаров, связанный с этим персонажем, побег будет наихудшим, что может случиться с числами.
- Мы должны остановить их ради Виида. Мы надеемся, что все будут работать слажено!
- Пожалуйста, остановите наступление Императорской Армии. Виид, пожалуйста, убегай скорее!
Хотя прошло не так много времени, но можно было услышать несколько направляющих голосов.
"Нет. Я не споткнусь. Я буду защищаться. Даже если упадет ядерная бомба".
Виид взревел:
- Внимание всем! Сюда собирается Империя Хэйвен!
Хотя большинство игроков уже знали это, он им специально снова об этом сказал.
- Поспеши и беги, Виид.
- Ты еще успеешь уйти сейчас. Мы их остановим.
Игроки были решительно настроены на то, чтобы заставить Виида сбежать.
Они думали, он скажет, что он убегает, и извинится, но всё было в точности до наоборот.
- Я буду сражаться до самого конца. Чвиик! Я не сделаю ни шагу назад, и у меня всё получится! Чвиик. Чви. Мы не проиграем. Я покажу всем чудо. Чвииииик!
Виид кричал так, будто баллотировался в Конгресс. А потом он поднял свой нож для создания скульптур, чтобы сотворить чудо.
\*Вжик-вжик-вжик-вжик\*
Он начал быстро делать скульптуру из ближайшей скалы, и фигура медленно превратилась в неопрятного дедушку с бородой.
"Хотя здесь другого решения нет, я что-нибудь придумаю".
Стоявшие неподалеку игроки сосредоточили свое внимание на Вииде, а он заревел и продолжил высекать скульптуру. Игроки с севера, которые узнали эту фигуру, пооткрывали рты от удивления.
- Боже мой.
- Это он.
- Кто это?
- Император Гейхар Фон Арпен! Первый император, который объединил Версальский Континент!
Изначальный план заключался в том, чтобы пустить эту фигуру в ход чуть позже. Много скульптур было разрушено на Равнине Гарнав, и много времени требовалось, чтобы восстановить их все.
"Меняем планы. Давайте пустим в ход всё".
Издалека, в четвёртом Легионе, Калькус и члены Гильдии Гермес увидели, как он создает скульптуру.
Одновременно бесконечное число игроков наблюдали за этим по трансляции.
– Император Гейхар!
– Наконец, похоже, что он будет восстанавливать императора.
– Не так давно Виид вернулся во времена Империи Арпен и защитил ее побережье. Всё это было для того, чтобы воскресить Императора Гейхара Фон Арпена здесь и сейчас.
– Кто, черт побери, это такой?
– Согласно полученной информации… Будучи скульптором, этот император объединил весь континент.
Ведущих во всех телерадиокомпаниях переполнял восторг.
С появлением Виида сражение на Равнине Гарнав было бесконечным.
Хотя во многих регионах происходили важные бои, они были не настолько важными, как тот, в котором участвовал Виид.
И он становился еще более важным, так как Императорская Армия стягивала свои силы, а игроки с севера шли за ними.
Наверное, судьба Версальского Континента решится здесь.
Но призыв Императора Гейхара!
- Он вытащил нож.
Калькус хотел не дать Вииду продолжить, как только понял его намерения.
Воскрешение мертвого героя само по себе интриговало, но он знал, что для него это не сулит ничего хорошего, если фигура будет завершена.
- Не дайте ему закончить
Маги Гильдии Гермес начали читать мощные, действующие на большом расстоянии, магические заклинания, не экономя на мане.
- Мы используем Пламенную магию, которая рассеивает всё и разрушает.
- Огненный Взрыв.
- Пламенный Ливень.
- Огненный Порыв.
Сотни снарядов магов пламени взлетели в небо, нарисовав огромную параболу.
Их целью был Виид!
Но на этот раз игроки с севера были полностью к этому готовы.
- Давайте наши маги дадут ответный огонь!
- Остановим это любой ценой.
- Сами бросайтесь под снаряды, если нужно.
Духи и магические стрелы, ледяная магия… Всё это сотнями улетело в воздух.
\*Па-па-панг!\*
Раздался взрыв, когда столкнулись самые разнообразные снаряды.
Казалось, будто бы все фейерверки в мире взорвались одновременно и расплескались по ночному небу.
Огненная магия вспыхнула словно дождь из метеоров и прошла сквозь атмосферу, разорвавшись на кусочки и упав вниз.
- Мы можем это остановить!
- Еще немного силы!
Маги снова выстрелили своей ледяной магией, а священники наложили защитную магию вокруг Виида.
Кроме того, игроки собрались вместе, чтобы образовать защитную стену.
Они могли броситься вперед, потому что Виид обещал защитить их.
- Угх… Нет.
- Давайте преградим им путь. Вот, что мы сделаем.
Стена из игроков посмотрела на приближающиеся магические языки пламени.
Пламенная магия в темном ночном небе стала похожа на самые разнообразные фейерверки, которые перекрещивались и взрывались то тут, то там.
Видя, что до них уже не достать, игроки победоносно вскинули руки вверх.
- Ура!
- Мы сделали это!
Полосы горячего дождя упали с неба после того, как ледяная и водяная магия преградила путь огненной.
\*Ссуах-ах-ах-ах.\*
Под дождем Виид не останавливался и продолжал орудовать своим ножом.
Быстро появилась скульптура Императора Гейхара!
Морщинки в уголках глаз и на подбородке, слегка выступающие зубы – ничего не было забыто, и всё было восстановлено.
"У него была большая проплешина на голове, нельзя упускать мелкие детали".
Если приглядеться, Император Гейхар не выглядел таким уж героем, но это то, что ты узнаешь, живя в обществе: человек с самой обычной внешностью может быть очень страшным!
Иногда злой на вид землевладелец может немного раскаиваться, что поднял ренту.
С другой стороны обычный на вид человек может сделать это, и глазом не моргнув.
- Я подниму ежемесячную ренту на 30 000 вон, начиная с этого месяца.
- Старик. Сэр. Я едва могу заплатить эту сумму. Да и рыночная цена не поднялась.
- Если не нравится, можешь уходить. Думаешь, я не смогу найти другого арендатора? Я тебя пожалел и спас от жизни на улице!
- Для нас 30 000 вон в месяц – непомерная сумма. Ты еще и котел не починил.
- А ты знаешь, кто выкопал этот дом? Ты хотя бы к лопате притронулся, когда я его строил? А? Притронулся!?
Виид вспомнил о своем ужасном землевладельце и продолжил работать над скульптурой Императора Гейхара.
Она была совершенно нормальной, но странной и немного другой.
Скорее это скульптура выполненная на скорую руку, а не искусство и изящество!
Дедушка с грязной одеждой и бородой!
Скорее, он напоминал не героя, который объединил континент, а выглядел так, словно заснул после того, как выпил макколли и съел самгёпсаль.
Наверное, было определенное сходство со стариком, которого он когда-то видел в каком-то переулке.
"Интересно, купил бы мне этот дедушка какао".
Хотя он провел с ним совсем немного времени, плечи этого дедушки выглядели узкими и жалкими. Он был из тех, кто на первый взгляд выглядят добродушными, но чем больше смотришь на него, тем более жалким он становится.
- Будет сложно, если он постареет и похудеет. Не знаю, хорошо ли он питается.
Он был таким грустным, что даже этот скупой Виид с охотой протянул бы ему 200 вон на какао.
- Скульптура завершена!
- Вау. Прошло меньше пять минут, а ты сотворил человека. Ты что, копировальная машина?
- Он как 3D-принтер. Фигура – это прямо вылитый Император Гейхар.
Для игроков, которые наблюдали за тем, как Виид делал скульптуру, это была поразительная скорость.
Всего лишь небольшое движение то тут, то там, и были готовы проработанные детали. Появились линии тела и лица, и морщинки были тоже отражены.
Возможно, он уступал по художественности и творческой экспрессии другим художникам, но когда нужно было сжать и работать быстро, он заслуживал звания мастера.
Сказка о старом мире!
Виид мгновенно пустил в ход свои навыки, чтобы проверить.
- Воскрешение Скульптуры!
Правитель пространного континента.
Популяризатор искусства и отец всех форм жизни.
Мастер Скульптуры, Император империи Арпен, Гейхар Фон Арпен.
Получив зов искусства, он снова придет на эту землю.
Характеристика "Искусство" уменьшается на сорок пять.
Характеристика "Вера" уменьшается на десять.
Уровень снижен на три пункта.
Потрачено восемнадцать тысяч жизненной силы и маны.
Человек, возвращаемый Воскрешением Скульптуры, обладает знаниями и способностями, которые были у него при жизни.
Он может быть благодарен, а может быть и нет, за то, что ненадолго может снова видеть и жить в этом мире.&gt;
&lt;Ваш навык Воскрешения Скульптуры улучшен.&gt;
Скульптура Императора Гейхара!
Несколько секунд она не отвечала.
Хотя Виид затаил дыхание, Император Гейхар потянулся и зевнул, словно проснулся от долгого сна.
- Эуу-ха-ах-ах-ам. Это… мой ученик.
- Да, Мастер.
Виид тут же поклонился и поприветствовал его.
Только то, что он смог оживить его, не означало, что он будет помогать.
Воскрешенные навыком Воскрешения Скульптуры делали то, что сами хотели.
"Во имя спасения континента я жульничал, покупал алкоголь и покупал мясо. Я делал всё, о чем просили".
При самом плохом сценарии даже готов был поесть за чужой счет и смыться!
Хотя Гейхар был первым императором, который объединил Версальский континент, Виид испытывал приступы тревоги.
Оглядевшись, Император Гейхар подтвердил, что 4-ый Легион и игроки ожесточенно сражались.
- Это поле боя. Как вы и сказали, это тот самый момент.
- Да.
- Это плохие парни?
- Верно. Они настоящие отморозки!
Виид стал дальше объяснять, что Империя Хэйвен заплатит за то, что сделала в прошлом.
Злая империя, угрожающая миру на континенте, принижающая искусство и разрушающая скульптуры!
Виид мрачным голосом сказал:
- После того, как они захватят эту землю, боюсь, ваши великие достижения исчезнут. Даже Желтоватый…
- Что! Корова умерла?
Любовь Императора Гейхара к своим живым скульптурам была просто невероятной.
Он даже ездил на Желтоватом верхом и испытывал теплые чувства по отношению к этой милой корове. Конечно, Желтоватого это очень раздражало, и его заставляли возить императора.
- Он еще жив. Но они чмокают губами, глядя на корову. Они еще и за солью сходили.
- Говядине нужна соль.
- Верно. Не нужно ничего делать, она будет превосходной, если ее просто хорошо посолить.
- Ребрышки коровы просто великолепны. Только от одной этой мысли у меня слюнки бегут.
- У меня еще есть немного макколли для Мастера, чтобы утолить вашу жажду.
Виид улыбнулся и достал деревянный сосуд.
Макколли как лучшая взятка! Это было прекрасное попадание по вкусам Императора Гейхара.
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.2. Крайняя мера (часть 2)**

– До прибытия Второго Легиона осталась всего лишь минута!
– А пока мы разговариваем, к нам присоединился 3-ий Легион.
– Наши войска собираются со всей Равнины Гарнав. Они будут уничтожать игроков с севера и продвигаться туда, где находится Виид!
Неожиданное изменение тактики Императорской Армии вызвало смятение в стане телерадиокомпаний.
Небо постепенно светлело, солнце медленно вставало над полем боя, на котором в полночь развернулось сражение.
Вид бесконечного числа Императорских Легионов, сходящихся со всех сторон в одну точку, просто шокировал.
- Призрачные Рыцари быстро продвигаются с востока.
- 9-ый Легион идет с запада, а 14-ый Легион - с севера.
- Продвижение Императорской армии просто феноменально. И всё же их дислокация и передвижение немного изменились с тех пор, как появился Виид. Кажется, они ждали его.
- Это напоминает мне о том, как дикие животные окружают свою жертву, а потом неожиданно вгрызаются ей в шею.
Казалось, Вииду и игрокам, которые пошли за ним, грозила опасность со стороны Империи Хэйвен.
Хотя игроки с севера поспешно собирались вместе, на равнине было еще много противников, которые не давали этому плану осуществиться.
Когда у них не осталось другого выхода кроме как умереть или сбежать, Виид использовал навык Воскрешения Скульптуры.
Появился Император Гейхар фон Арпен!
- Это невероятно, скульптура ожила!
- Император Гейхар... Появилась историческая фигура, которая объединила весь континент, превратив его в Империю Арпен!
- Кажется, Виид давно это запланировал. Что нам на самом деле ожидать от этого?
- Похоже, он сказал огромному количеству игроков на Равнине Гарнав делать скульптуры, заключалась именно ради этого. Но очевидно, разрушение тех скульптур тоже надо учитывать.
- Разрушение, говорите?
- Заклинание Призыва Пылающих Метеоров разрушило много скульптур. Игроки работают над их восстановлением, но нанесенный урон все равно значителен.
- Думаю, даже добраться туда будет проблемой.
На видеотрансляции было видно, как Императорская Армия сходилась со всех сторон, словно стая голодных волков.
Все видели, как игроки, которые были с Виидом на внешних рубежах, быстро умирали.
- Если так пойдет и дальше, ни Виид, ни Император Гейхар не смогут с этим справиться.
- И сбежать тоже, кажется, будет непросто.
- Небо перекрыто 2-ым Легионом. На земле Императорская Армия куда ни посмотри. Они окружены со всех сторон.
\* \* \*
- Кэу-ох, они их убивают... Неужели, если я это выпью, это поможет мне прийти в себя?
Император Гейхар взял три бутылки макколли и осушил их одну за другой.
Виид тем временем смотрел, куда зашла битва, но Манауэ был точнее.
- Манауэ: К тебе движется слишком много Императорских Легионов, Виид. Согласно CTS Media, 2-ой, 3-ий и 6-ой Легионы в пути, а 7-ой Легион прибудет еще быстрее!
Виид решил остаться здесь, но его уверенность не было безосновательной.
Гейхар фон Арпен!
Герой, который объединил континент, сможет сделать всё что угодно!
- Ик-ик. Гух-ух-ух-ук. Я пьянею. Хорошо. Йу-ху!
Император Гейхар помахал руками и затанцевал.
- Манауэ: В чате по подготовке к осаде мы не нашли каких-либо слабых мест. И еще мы обнаружили, что некоторые солдаты из 3-его Легиона обладают магическими свитками! Если их масштабные заклинания обрушатся с неба, игроки, защищающие Виида, быстро сгинут.
Не было ни одного доклада, вселяющего надежду.
Так как для Манауэ было важнее быть среди влиятельных людей, чем быть преданным, не было бы ничего странного, если бы он присоединился сейчас к Гильдии Гермес.
Манауэ верно докладывал Вииду, потому что верил в него.
Опыт и чувства!
Он верил, что Виид не сдастся просто так и не умрет.
- Если всё так, мы все умрем. Мастер! Поторопитесь и сделайте что-нибудь.
- А есть еще бутылочка макколли? Мне нужно еще немножко, чтобы поймать правильный настрой.
- Минуту назад вы выпили последнюю.
- Слишком плохо. Я собирался хорошенько повеселиться.
Виида терзали смутные сомнения, что воскрешенный император стал алкоголиком.
"Этого не было в книгах по истории, но не могло же быть так, что он умер от алкоголизма, да?"
Скрытые последствия Ваяния Времени.
Если даже взмах крыльев бабочки мог изменить будущее, действия Виида в прошлом могли вылиться в то, что Император Гейхар стал алкоголиком.
Император Гейхар, который любил дармовой алкоголь, грустно сказал:
- Прошло много времени. В этой эре большинство друзей, которым я даровал жизнь, наверное, мертвы.
- Может быть, да.
Был оживлен Бахаморг, воин железной крови.
Хотя много племен, в том числе и морские долгожители, возможно, все еще были живы, большинство их тех, кому Император сам даровал жизнь, были убиты.
- Мои друзья... Я пытаюсь оплакать смерть своих детей... У меня мало выпивки.
Император Гейхар грустил.
- Мастер. Я об этом даже не подумал...
Вииду пришлось достать дорогое вино, которое он припас, чтобы успокоить его.
Это было высококачественное вино, которое стоило больше 3000 золотых.
- Гол-ггак. Гол-ггак. Ггек-хук. Я пьянею.
Император Гейхар открыл бутылку и выпил ее так, словно это была бутылка макколли.
- Виид! Войска на окраинах разваливаются!
- Огромное войско появилось на юге! Я вижу их собственными глазами!
- Ггяк-ах-ах-ак! Войска грифонов летают по небу! Они могли бы атаковать в любой момент!
Игроки падали и умирали
Тем временем 2-ой Легион Мьюла появился в воздухе, наблюдая за тем, что происходит на земле.
Они не недооценивали Виида и не атаковали сразу же, а наоборот, ждали подходящего случая.
Беспрецедентный кризис!
Император Гейхар выпил свое вино и закрыл глаза.
- Мастер?
- Круто…
- Мастер. Вы заснули? Просыпайтесь. Сейчас не время спать.
- Ззззззззз!
Виид убедился, что Император Гейхар заснул глубоким сном и вытащил меч Лоа.
Ненадежный друг, это было не редкостью в отношениях между людьми.
Чем он отличался от обычного пьяницы:
- Если бы только ты сделал половину того, что сделал Хестигер… Как и ожидалось, скульпторы – это кучка ленивых людей, потворствующих своим желаниям.
Стараясь подавить Императора Гейхара, он замешкался.
"Но все равно я вложился в него… Нет. Покончим с этим сейчас. Лучше бежать сейчас… Но это еще не все".
Хотя было бы легче отвернуться от приближающегося кризиса, он не мог принять решение из-за своей жалости к Императору Гейхару.
3,2 секунды спустя!
Наконец, Виид принял решение.
- Это единственный выход для меня. Я вынужден действовать.
План по охоте в образе Орка Каричи провалился.
Он хотел бесплатной еды, но его заставили заплатить.
Пришло время показать свое истинное лицо Бога Войны.
Виид вынул кучу золота, свой нож и материалы.
Одна кучка золота из рюкзака, потом еще одна, постепенно начала расти гора.
Он говорил людям, что у него нет денег, что он беден, что он вложил всё в Королевство Арпен… Но на самом деле он был богат!
Он собрал желтое золото, которое он добыл во время своих приключений и охоты и отложил в сторону.
- Святой Огонь!
Виид разжег Пламя Гестии и расплавил золото в одну большую массу.
\*Ша-ша-ша-шак!\*
Он призвал дух ветра Ветерок и одновременно охладил и обстрогал горячее золото.
- Ах-ттеу-ттеу-ттеу.
&lt;Вы получили ожог.
Здоровье уменьшено на 31 очко.&gt;
Даже несмотря на то, что урон был снижен благодаря его Сопротивлению Огню и Жизнестойкости, он все равно понес определенный ущерб. Не задумываясь над этим, Виид быстро работал над скульптурой. Скульптура приобретала очертания быстрее, чем какая-либо другая скульптура, которую он когда-либо раньше делал.
- Вау. Я никогда не видел столько золота.
- Виид потрясающий.
Игроки собрались неподалеку и наблюдали.
"В этом мире нет никого, кому можно было бы доверять, но зато полно воров".
К счастью, это была скульптура, которую он уже несколько раз вырезал в прошлом.
Скелет без единой частички плоти!
Это существо, которое превосходило границы жизни и смерти и вело страшный бой, могло уверенно сразить любое количество врагов.
"Это лич".
Скульптура золотого скелета ослепительно сверкала!
Казалось, это было плохое сочетание, но пока это выглядело круто.
Всё было выполнено из золота, поэтому, конечно, это было круто.
Было бы чуть более обыденно, если бы не этот золотой ореол.
Материалы скульптуры были великолепны, их можно было назвать "прекрасной кожей".
"Ну, у меня ингредиентов не очень много".
Вииду казалось, что ему нужно было еще больше золота, пока он вырезал верхнюю часть туловища.
4-ый Легион продолжал атаковать, и отовсюду приходили отчеты игроков Гильдии Гермес.
Легион рыцарей на грифонах под предводительством Мьюла медленно опускался к земле.
Виид чувствовал себя уверенно, потому что его охраняли, пока он призывал Императора Гейхара.
"Давай просто сделаем грубо на скорую руку. Если одна нога будет короче другой, это никак не помешает использовать магию".
- Пожалуйста, назовите скульптуру, которую вы сделали.
- Пусть будет Золотой Лич.
- Золотой Лич, правильно?
- Нет, погодите-ка… Она должна вселять надежду в детей и становиться их мечтой. У нее должно быть какое-нибудь милое имя. Посмотрите на Пороро и Тайо. Хмм. Давайте остановимся на Клонги.
- Клонги, верно?
- Да, всё верно.
&lt;Шедевр! Вы завершили Клонги!
Герой, который спасет мир, король обширного Северного Континента!
Новая работа широко известного скульптора Виида.
Это скульптура лича, изготовленная из чистого золота.
Скелет, который вселяет страх!
Кости внутри тела переданы удивительно подробно и красиво.
Почему одна нога короче, неизвестно, но учитывая совершенство остальных частей, скульптор, должно быть заложил в это какую-то глубокомысленную цель.
Художественная ценность: 12 381.
Эффекты:
- Вся нежить, которая видит Клонги, будет эффективнее поглощать Здоровье и Ману на 24%.
- Снижает боевой дух врага.
- Вызывает у врага боль и страх.
- Удача уменьшается на 55%.
- Сопротивление Черной Магии уменьшается на 10%.
- Усиливает эффективность навыков призыва нежити.
- Уменьшает время на восстановление уникальных навыков нежити.
- Лишенная страха смерти атака усиливается до 3-х раз, а Здоровье уменьшается.
- Все характеристики повышаются на 33.
- Знания постоянно растут на 1 пункт.
- Увеличивается скорость получения трофеев в этой зоне.
- Эффекты не суммируются с другими скульптурами.
Количество выполненных до этого момента шедевров: 36.
Слава увеличена на 5 231.
Характеристика Искусства увеличивается на 44.
Выносливость увеличивается на 1.
Лидерство увеличивается на 3.
Мудрость увеличивается на 2.
Вера увеличивается на 2.
Изготовление этой скульптуры увеличило вашу характеристику Проницательности на 2.
В результате создания скульптуры-шедевра, все характеристики увеличены на 1.&gt;
Шедевр завершен!
Виид работал в спешке, но все равно получился шедевр.
- Как и ожидалось, настоящее искусство в мельчайших деталях и ценности материалов. Скульптурное мастерство метаморфоз!
- Он использует Скульптурное мастерство метаморфоз!
Рост Виида медленно съежился с формы Орка Каричи. Его плечи сузились, и его похожие на бревна конечности стали тоньше.
Густые волосы прошуршали до земли, когда подул ветер.
Его плоть усохла и отвалилась, оставив у тела только кости.
Скелет… Он стал личем!
Вы не можете надевать что-либо из экипировки, где есть Святая Сила, или то, что изготовлено из мифрила.
Пожалуйста, выберете новую экипировку согласно форме и типу вашего тела.
Из-за влияния Скульптурного мастерства метаморфоз, ваши характеристики Знания и Мудрости значительно возросли.
Сила и Проворство значительно уменьшились, а ваша характеристика Искусство сократилась на треть.
Здоровье и Мана сильно сократились.
Физические ограничения исчезли.
Обладая мастерским уровнем понимания скульптуры, вы стали идеальным личем. Вам дарованы особые характеристики лича.
Сосуд Жизни!
Создайте сосуд и храните там свое здоровье. Если сосуд останется нетронуты, вы не умрете, если только вас не коснется очень мощная магия или Святая Сила.
Так как вы нежить, эффективность поглощения Здоровья и Маны увеличивается на 45%.
Вы терпите больше урона от Святой Силы.
Эти эффекты продлятся до тех пор, пока работает Скульптурное мастерство метаморфоз.&gt;
&lt;Трансформация в скульптуру-шедевр!
Благодаря природе скульптуры вам дарованы характеристики зла.
Каждый раз, когда вы будете убивать человека, существует большая вероятность того, что ваши характеристики будут расти.
Сила проклятий и страха увеличена на 200%.
Дурная слава возросла на 42%. Сила нежити добавляет еще 26%.&gt;
Имя – Клонги!
Однако именно Виид превратился в страшного лича.
\*Ча-ча-ча-чак.\*
Он надел полный комплект экипировки Бэрекена и поднял Посох Павшего Святого.
- Вернись на землю, на которой жил. Это темное место. Черная и прогнившая земля. Высеки всем закон тьмы, который никогда не исчезнет. Нежить, восстань!
Он сразу же использовал магию, призывающую нежить.
Поднялась вся Армия нежити во главе с Рыцарями Смерти.
Были призваны Призрачные Рыцари, и даже Рыцари Возмездия появились из костей игроков Гильдии Гермес.
- Призываю Рыцаря Смерти Ван Хока. Призываю Лорда Вампиров Торидо!
Появился черный дым, и были призваны его люди.
– Ггэу-ох-ох-ох-ро-ро-ро-ох-ох-ох-эунг!
Дальше Виид использовал Рев Льва.
Армия нежити из скелетов загрохотала челюстями и закричала.
- Кэу-кех-кех-кех-кет!
- Э-хе-хе-хе-хе-хе-хе.
- Кровь! Смерть!
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.3. Крайняя мера (часть 3)**

- Он стал личем!
Калькус командовал 4-ым Легионом.
- Полностью уничтожайте нежить. Не дайте ей снова воскреснуть!
Появление огромного легиона нежити стало шоком для Гильдии Гермес. Они очень насторожились, когда увидели тысячи скелетов, призванных с помощью заклинания Восстания Нежити.
- Нам нужно быстро пробить путь, или всё станет очень сложно... Черт, время на нашей стороне, но всё усложняется...
Члены Гильдии Гермес, в том числе и Калькус, возмущенно посмотрели на небо.
"Мьюл и его Легион Рыцарей на Грифонах парят в небе, но они практически не спускались на землю... Почему?! Черт побери, могло ли бы быть так, что они все еще хотят сосредоточить силы на поимке Виида? Это не их задача!"
Если бы сражение закончилось, он бы, очевидно, не возражал. С помощью Мьюла и 2-ого Легиона Виида бы быстро поймали. Калькус не скрывал своей злости, но ситуация пошла на лад.
- Я видел 3-ий Легион.
- 6-ой Легион тоже здесь.
- 7-ой Легион тоже прибыл.
Императорские войска стягивались к своим позициям. 6-ой Легион сражался с эльфами и фермерами, в то время как 7-ой Легион противостоял призрачной армии, которая доставила им много проблем. С самого начала этой битвы со всей Равнины Гарнав было стянуто около 30-40% Легионов, и они объединились в войско, на которое нельзя было не обращать внимания.
"Забудем. Мы точно можем поймать Виида здесь".
Калькус отправил сообщение командирам легионов.
- Калькус: Добро пожаловать на охоту на Виида. Вы как раз вовремя.
- Хейллер: Рад видеть тебя здесь. Кто должен встать у руля?
- Калькус: Хоть твой уровень командира 3-ого Легиона высок, не будет ли лучше для всех легионов работать самостоятельно?
- Хейллер: Ну, это выход.
Калькус не хотел терять свою власть. Если бы они сражались отдельно, Хейллер из 3-его Легиона сохранил бы свои силы, и так как он думал, что, скорее всего, он и поймает Виида, он согласился.
- Хейллер: 3-ий Легион возьмет на себя запад
- Гросс: 6-ой Легион тогда возьмет на себя восток. Вперед, мы станем теми, кто победит в этой войне.
- Калькус: Хе-хе. 4-ый Легион тоже уверен в победе. Поимка Виида будет нашим достижением.
- Хейллер: Нет, эта честь останется за 3-им Легионом. Давайте начнем это сражение.
Четыре мощных Императорских Легионов начали атаку. Они прорвались через нежить, сметая на пути попавших под руку игроков с севера. Всё поле боя загорелось от масштабной магии пламени.
Тем временем Виид поставил Ван Хока командовать половиной скелетов.
- Их нужно остановить, убейте их всех.
- Да, господин.
Скелеты побежали толпой и сражались с 7-ым Легионом. Хотя их боевая сила была чуть слабее, чем сила солдат Императорского Легиона, они сражались хорошо, и они были очень живучими. Кроме того, даже когда нижняя часть их тел отлетала, бегущие скелеты повисали на солдатах-противниках и били их.
- Ухху-ху, нееееет! Я не могу сражаться с трупами!
- Мы умрем!
Солдаты боялись нежити. Рыцари и члены Гильдии Гермес вопили и успокаивали солдат:
- Сражайтесь, не сметь убегать! Вы Императорская Армия!
- Империя Хэйвен непобедима!
Для Императорской Армии то, что боевой дух падал во время сражения с нежитью, было большой проблемой. Чтобы сражаться с Виидом, они взяли серебряное оружие и надели благословленную броню. Тем не менее призванная нежить очень досаждала.
- Покажите мне меч ада.
- Идите вперед, проливая кровь.
30 Рыцарей Возмездия помчались вперед и показали свою страшную мощь.
Рыцарь Возмездия Герой Нетур!
Он был призван для того, чтобы возглавить Рыцарей Возмездия!
Верхом на Адских Лошадях, вышедших из тьмы и постоянно выдыхающих яд, Рыцари Возмездия начали сражаться с Императорскими Рыцарями.
\*Ква-ква-Кванг!\*
Рыцари из Императорского Легиона отлетели на несколько десятков метров. Виид вздохнул, когда увидел эту сцену.
- Они были бы еще более мощными, если бы я не использовал Разрушение статуи, чтобы повысить себе Мудрость.
Навык Скульптурного мастерства метаморфоз позволял использовать навыки и характеристики другой расы. Однако, будучи Некромантом, он уже обладал многими навыками, которые он получил бы благодаря трансформации, поэтому он пробудил еще больше характеристик нежити, которые делали призванную им нежить еще мощнее.
Тело Виида иногда окружали языки пламени.
&lt;Вас жжет божественный огонь. Здоровье сократилось на 8 381 очко.&gt;
Несмотря на то, что Виид только наблюдал за сражением, его окружило белое пламя! Божественный огонь богини Гестии вызвал побочные эффекты теперь, когда он превратился в лича.
&lt;Мана уменьшена на 3,7%.&gt;
Вииду время от времени наносился ущерб, но здоровье и мана, которе он получал от нежити, участвовавшей в битве, позволяла ему быстро восстанавливаться.
\*Вспышка!\*
Яркость его сияющего золотого черепа зажглась в темноте.
- Вау, посмотрите на Виида!
- Он выглядит очень круто.
Но что-то еще привлекло внимание игроков с севера. Траектория полета подсказала, что к их позициям приближается новый атакующий. Игроки с севера все еще были заняты напряженным боем с игроками с Центрального Континента, и если к ним присоединится еще один Императорский Легион, у них будут большие проблемы.
- Манауэ: 1-ый Императорский Легион в пути. Думаю, они появятся через 5 минут.
- Пэйл: Иду. Не только я, но и все игроки, которые здесь, уже бегут. Продержитесь еще немного во что бы то ни стало!
- Колд Винд: Авиаки собрались. Даже маленькие цыплята с Лавиаса, летающего города, включились в битву. Но по пути сюда возникла проблема. Кажется, маги из Гильдии Гермес создали сильные порывы ветра в небе.
- Со Юн: Пусть Барааги позаботятся о войсках магов, нам нужно не дать им призывать порывы ветра. Единственная проблема - это то, что кажется, не хватает некоторых волшебников.
- Мибулло: Не уверен, помните ли вы меня, но я архитектор. Сейчас я готовлюсь остановить этот Императорский Легион. Я собираюсь использовать для этого Разрушение Земли, но это может только задержать их максимум на десять минут.
По шепоткам, которые игроки пересылали друг другу было понятно, что ситуация не самая хорошая. Виид вызвал ближайшего игрока Рублс, которая была назначена вице-капитаном благодаря своему уму.
- Ты мне нужна прямо сейчас, чтобы кое с чем расправиться.
- С чем? Я сделаю всё что угодно. Я буду отдавать себя всю до тех пор, пока мое сердце не перестанет биться.
Белокурый воин.
Рублс была агрессивным воином, и у нее был высокий уровень. Виид доверил ей пьяного Императора Гейхара.
- Пожалуйста, позаботься о нем.
- Да?
- Он очень важен для Королевства Арпен, пожалуйста, убереги его.
- ...
По мнению Рублс, это была непростая задача.
До того, как началась битва, многие игроки сделали скульптуры, готовясь к появлению Императора Гейхара. Если этот пьяный старик умрет, одна из опор Королевства Арпен рухнет. Было понятно, что если это заметит Гильдия Гермес, она нанесет мощную атаку.
- Тем не менее я пригляжу за ним.
Виид решил оставить Императора Гейхара и отправиться на поле боя в одиночку.
- Эта битва будет моей.
Даже его козырная карта оказалась бесполезной. В такой ситуации он мог надеяться только на себя.
&lt;Поглощено 26 очков Маны.&gt;
&lt;Поглощено 31 очко Маны.&gt;
&lt;Поглощено 55 очков Маны.&gt;
&lt;Поглощено 12 очков Маны.&gt;
&lt;Поглощено 7 очков Маны.&gt;
&lt;Поглощено 83 очка Маны.&gt;
…
Здоровье и Мана поглощались с высокой скоростью из нежити, которая участвовала в войне.
- Создать Сосуд Жизни.
Виид использовал заклинание, которое позволяло Личу сохранить свое здоровье в отдельном месте. Он взял глыбу твердой породы и сделал из нее что-то вроде бутылки.
&lt;Сосуд Жизни. Внутри находится крепкое здоровье Лича Клонги.&gt;
Лич не умрет, пока его Сосуд Жизни не разрушат. Однако если так случится, его магическая сила сократится, и эффективность поглощения Здоровья и Маны снизятся. Сосуд нужно было сохранить в безопасности любой ценой! Даже закопать его под землю было недостаточно. Виид взял сосуд, который был такой же формы, что и бутылка Кока-Колы, и проглотил.
Сосуд прошел вниз по горлу и исчез в ребрах.
- Лучше сохранить его в своем теле, потому что я не могу отдать его кому-либо.
Он сказал достаточно громко, что игроки вокруг него услышали. Это место не было безопасным просто потому, что рядом не было врагов. Виид пошел большими шагами и быстро ушел от игроков.
\*Сэша-Шэк!\*
Виид хотел бегать туда-сюда и праздновать; он чувствовал себя так, словно выиграл приз. Его сестра наконец появилась, одетая в старую мантию.
- Юрин: Хорошо сработано. Тогда...
Миссия Юрин заключалась в том, чтобы сбежать с сосудом жизни... Небоевые игроки небыли главными целями Гильдии Гермес, и они тоже знали несколько способов, как можно сбежать, в том числе и движение в тени. Во время своей игры в Королевскую Дорогу, Юрин ни разу не была убита. У нее были сильные навыки выживания, и даже Вииду было стыдно за свою уязвимость.
- Все вы, вниз!
- Ке-ке-келл.
Виид вскарабкался на гору скелетов, его Адовый Плащ развевался на ветру. Хотя скелеты немного покачивались, эта гора была примерно 30 метров в высоту. На ее вершине сейчас стоял он в образе золотого Лича, глядя на них сверху вниз. Виид сейчас тоже поглощал Здоровье и Ману.
&lt; Сила Нежити увеличена втрое. &gt;
Хотя за использование Силы Нежити полагалось наказание, в краткосрочной перспективе она тоже повышала его магическую силу.
- Я подумаю об этом позже... Пока давайте просто продолжим.
Он разберется с последствиями, когда придет время. На данный момент Виид решил жить только в настоящем. Держа Посох Павшего Святого, Виид закричал:
- Тьма, которую не может рассеять свет, опустись и напитай тех, кто не пробудился от смерти. Аура Смерти!
Одна из трех великих магий Бэрекена, Аура Смерти, была активирована, чтобы усилить нежить!
Виид бросил Посох Павшего Святого в гору скелетов.
Потом во все стороны поползла черная аура и изменила нежить. Куда бы она ни проникла, скелеты становились белоснежно чистыми. Их кости становились прочнее и острее, а тела - больше.
- Ку-аак.
- Это подавляющая сила! Это доказательство, что мы можем превзойти даже смерть!
Среди всей нежити скелеты и зомби принадлежали к низшему уровню. Когда они изменились, они стали скелетами-боссами, командирами среднего уровня. Летающие призраки издавали в небе жалобные крики и становились злыми духами. Эти злые духи использовали темную магию, забирали жизни и проклинали землю и людей. Изменения, коснувшиеся Рыцарей Возмездия, однако были еще более драматичными.
- Наша сила восстановилась. Скорее всего, мы сможем даже победить привратника ада.
- Нас призвал мощный некромант. Мы точно должны слушаться!
30 Рыцарей Возмездия преклонили головы перед Виидом. После того, как они его поприветствовали, они отсекли головы игроков Гильдии Гермес, которые до сих пор одерживали верх. Рыцари Возмездия тоже становились сильнее, пока сражались. У них было несколько врожденных характеристик для ближнего боя. Все эти черты проснулись от силы Ауры Смерти, которая позволяла им показать их изначальную боевую мощь.
На Ван Хока это тоже повлияло, и он будто бы выскользнул из своей кожи. У него были полномочия вести себя как главнокомандующий темного легиона и, так как все Рыцари Смерти отступили со своих позиций, он еще и был повышен до их лидера.
Что касается Лорда Вампиров Торидо, он слился со тьмой. Он потерял множество своих способностей вампира, когда стал подчиненным Виида. После этого он лишился множества возможностей сражаться с врагами, но сейчас казалось, что все наложенные на него оковы, наконец, пали.
- Жалко так заканчивать.
Виид поглотил еще больше маны, чтобы использовать другую великую магию.
- Глупые люди, какое тщетное сопротивление. Эта земля живет по моим законам тьмы. Сила вечного бессмертия будет процветать. Темное Владычество!
Магия, которая изменила правила в этом регионе!
Все трупы пробудились и были обращены в нежить. Темное Владычество Виида пролилось в недра земли. Земля задрожала и пошла трещинами, когда полетело множество скелетов, зомби, рыцарей смерти, дуллаханов и призраков.
Тела игроков Гильдии Гермес, которые не смогли убить Виида, стали хорошей жертвой. Количество Рыцарей Возмездия увеличилось до 35, и некоторые высокоуровневые трупы распространяли тьму словно грязь.
\*Ку-а-а-а-а-ак!\*
Кости начали таять и объединяться, принимая странную форму. Можно было услышать треск и скрежет. Образовался длинный позвоночник, и расправились крылья. Создавалось что-то громадное.
\*Ку-ааааа!\*
Потом два Костяных Дракона издали протяжный крик, взлетая в небо! В прошлом, даже если престижная гильдия выставляла все свои силы, было сложно охотится даже на одного дракона. Сейчас было не так сложно; если бы игроки высших уровней объединили свои силы, они бы могли даже поохотится за ним в небе.
Рождение драконов не замедлило заклинание. Земля продолжала содрогаться, а тела нежити продолжали подниматься, чтобы образовать легион из десятков тысяч нежити.
(Продолжение в следующей части… )

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.1. Темное Владычество (часть 1)**

- Глупые люди, какое тщетное сопротивление. Эта земля живет по моим законам тьмы. Сила вечного бессмертия будет процветать. Темное Владычество!
Магия Виида сотрясла Равнину Гарнав и подняла нежить.
Толпа зомби и скелетов появилась из-под земли!
Призраки поднялись из-под земли, заполнив воздух туманом, а Рыцари Смерти заревели верхом на своих лошадях.
- О, боже, он начал призывать нежить.
- Нежить всегда так призывается? Трупы всё восстают и восстают без конца.
На глазах командира 4-ого Легиона Калькуса нежить восставала по сто тысяч за раз.
Виид, стоя на вершине горы из скелетов, заявил:
- Это неукротимая мощь тьмы, которую нельзя разбить тщедушным правосудием!
Слова настоящего злодея!
В этой ситуации они были как нельзя кстати.
- Темное Владычество Бэрекена Деморфа.
- Ваааау, не могу поверить, что вижу эту магию собственными глазами!
Игроки поражены мощью этой магии.
Все мертвые тела ожили, и не было придела тому, сколько еще трупов может воскреснуть.
Всё потому, что Темное Владычество не просто возвращала одного представителя нежити за другим; оно переворачивало правила на всей этой земле.
- Вперед, мои покорные слуги. Вам дарована вечная жизнь, и отныне вы будете восставать снова и снова вечно.
Под командованием Виида скелета начали наступать, треща своими костями.
- Повелитель бессмертия!
- Король-лич приказал нам так.
- Вечная боль!
- Даруй нам свое благословение на крови.
Она, может быть, и была хрупкая, эта огромная армия нежити, но она протянулась настолько, насколько хватало глаз, и маршировала синхронно к армии Империи Хэйвен.
Войска получили преимущество от того, что Виид использовал Скульптурное мастерство метаморфоз, чтобы превратиться в Лича, что подействовало на их характеристики и навыки.
Их Знания и Мудрость взлетели вверх, а навыки достигли продвинутого 7 уровня благодаря заклинанию Призыва Нежити, которое было на среднем 8 уровне.
Даже разница в один уровень в магии означала огромную разницу в силе, поэтому от этого нежить стала колоссально сильнее.
Все скелеты были или почерневшими, или были облачен в броню и шлем из костей и тьмы.
- Будь я проклят. Кажется, их будет непросто одолеть.
Несмотря на то, что Калькус расстроился от вида призванной нежити, у нему тут же вернулось его хладнокровие.
- Солдатам нельзя тратить святую воду.
Его воины обрызгивали свое оружие и броню святой водой.
Перед тем, как вступить в битву, 4-ый Легион сделал огромное пожертвование и оптом купил святую воду.
Они еще не забывали о том, что если они подойдут достаточно близко, чтобы поймать Виида, была вероятность, что он превратится в Лича. Им казалось, что их подготовка окупила себя сторицей.
Другие легионы Империи Хэйвен тоже достали святую воду или благословленное оружие.
3-ий Легион приготовился еще тщательнее и захватил огромное количество серебряных стрел со своих военных повозок.
- По местам!
- Скорее. Быстро продвигаемся.
Толпа нежити, призванная Виидом, не остановила наступление армии Империи Хэйвен.
- Огненный Вихрь, восстань. Иди и всё смети!
- Слава Войны, сияющий свет, зажигающий беспощадную резню!
Последовала атака со стороны магов Гильдии Гермес.
Собралось несколько сильнейших игроков Версальского Континента. Пятеро или шестеро из них объединили свои силы, чтобы наложить свое заклинание.
Огненный вихрь радиусом более 40 метров заплясал по равнине, подбрасывая скелеты и зомби высоко в небо!
От высокоуровневого пламени, обжигающего невыносимым жаром, скелеты крошились и превращались в пепел!
Остатки пепла дождем просыпались на землю.
- Вперед. Забудьте о мелкой, низкоуровневой нежити, цельтесь прямо в Виида. Пронзительная Вспышка!
- Никому не позволяйте себя обойти. 7-ой Легион должен первым добраться до Виида.
Рыцарей-тамплиеров окружил свет, и они сразу же пустились галопом.
Они топтали нежить с помощью инерции своего наступления, зомби и скелеты растворялись всякий раз, как они вскидывали свои копья.
- Ааарргх!
- Куууааааргх!
Так же эффектно многие разбитые наполовину скелеты поглощали жизненные силы и снова восставали.
- В самом деле грозно… Но вы все равно не сможете просто прогнать нежить.
На вершине высокой башни из скелетов стоял Виид, глядя на поле боя холодным, анализирующим взглядом.
\*Кабум!\*
От магических взрывающихся заклинаний содрогалась земля.
Лучники пускали зажженные стрелы в ряды скелетов и зомби, поджигая их.
Синхронные движения однородного легиона нежити были чудесным зрелищем, но эту нежить все равно разрывали на части армии Империи Хэйвен.
- Не может быть, чтобы они не знали, что я в конце концов восторжествую, если продержусь.
На мгновение Виид был в чрезвычайно неблагоприятном положении, но со временем все переменилось.
По ту сторону у императорских армий было неограниченное количество игроков, идущих на помощь.
- Наш повелитель в беде. Все должны встать и сражаться! – заревел Рыцарь Возмездия Герой Нетур.
Этот крик сплотил нежить, и Рыцари Возмездия победоносно пошли по всему полю боя.
Они организовали успешную и чудесную защиту против тысячи рыцарей-тамплиеров из 7-ого Легиона.
\* \*\*
- О нет.
Маг Пормон.
У него затряслись руки, и он схватил трость.
Он пришел на поле боя даже несмотря на то, что его уровень всего лишь достиг отметку 45.
- Мне надо было тогда меньше времени играть в Аквапарке Пухоль и вместо этого больше охотиться.
Всю дорогу от сцены, где выступали барды, он бежал, чтобы сразиться вместе с Виидом, но игроки вокруг него были в ужасе.
- Мы облажались.
- Все императорские войска пришли сюда, чтобы взять нас.
Игроки-новички с ума сходили от того, насколько быстро всё происходило.
Им было весело, когда они теснили 4-ый Легион только благодаря своему количественному превосходству, но новость о том, что здесь собрались все императорские армии, повергла их в шок.
- Мы в ловушке.
- Это сводит меня с ума. У них фантастические маневры. Вот так Версальский Континент переходит в руки Империи Хэйвен?
- А Виид не может просто сбежать отсюда?
- Виид не тот, кто будет убегать. И игроки, собравшиеся здесь, - это основные силы севера. Это был бы серьезный удар, если бы все они умерли.
Страх охватил Пормона и других игроков.
Не все игроки с севера были смелыми.
Они, может быть, и хотели бы сложить головы за Королевство Арпен, но это не означало, что они не боялись.
- Зомби устрашающие.
- Посмотрите, как бегут скелеты.
- Честно, они выглядят крепче нас.
Много игроков с севера все еще были в окружении, как и Виид, и ждали, когда развернется сражение.
Им было интересно, сколько секунд они продержатся, издалека глядя на магическое разрастающееся великое разрушение.
Они явно ощущали величие Гильдии Гермес всякий раз, когда ее разрушительная сила сотрясала землю.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.2. Темное Владычество (часть 1)**

Когда кто-либо переходил на 400 уровень или 500, его магия становилась достаточно сильной, чтобы уничтожить небольшой район, но потребляла много маны, и поэтому ее нельзя было часто использовать.
- Мандол: Сохраняйте спокойствие! Наша задача – выиграть время.
Он был героем Шелджума.
Мандол спокойно подбадривал игроков в региональном чате.
- Черт, вот где я умру.
- Как бы я ни готовился к этому, я бы хотел уйти красиво в последний момент.
С оружием в руках игроки ждали, когда подойдет Императорская армия.
В бой включились отвратительно пахнущие зомби, и можно было увидеть, как скелеты продолжают драться, даже когда их бьют и разбивают на куски.
- В небе Костяные Драконы!
- Куууааааргх!
В небе заревели Костяные Драконы с гигантскими малиновыми глазными яблоками.
Их рев был такой громкий, что стал эхом раздаваться по равнине.
- Должен сказать, удивительно просто находиться на поле боя такого масштаба.
- Правда. Где бы мы еще могли такое испытать, если бы не Королевская Дорога?
- Я бы хотел часто сражаться. В следующий раз я не буду таким слабым, какой я сейчас.
Сообщение, которое не отправлялось обычным игрокам, всплыло на экране у императорских командиров:
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Заунывный страх!
Вы услышали плач существа, который символизирует смерть.
Боевой дух войск снижен на 31%.
Начинает действовать несчастье.
Оно увеличивает шансы подхватить заразную болезнь, а солдаты больше подвержены панике.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Сила крика Костяного Дракона!
Два Костяных Дракона взлетели в небе и обрушились на 10-ый Легион, который приближался к игрокам.
Огромные драконы убивали солдат, хватая их, растаптывая или ударяя по ним хвостами.
- Куууааааргх!
Драконы хватали рыцарей ртами и откидывали их на сотню метров.
- Этот дерзкий Костяной Дракон…
- Убить их!
Игроки Гильдии Гермес были уверены, что они одержат победу даже над мощными драконами.
В конце концов они разделились на команды перед тем, как ловить монстров этого уровня.
- Давайте избавимся от них!
Игроки вышли и активировали свои навыки.
Драконы были атакованы десятками навыков и побежали по Легиону.
Они смогли пережить эти атаки благодаря Ауре Смерти, которая значительно повышала их защиту и сопротивление магии. Драконы кричали и парили в небе.
Вскоре после этого Костяных Драконов поглотила темная тень.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Новая родина нежити.
Эту землю переполняют страх и смерть.
Те, кто был отмечен горем, когда перешагнул границу смерти, лишатся жизненной силы!
Костяные Драконы полностью восстанавливают свое Здоровье.
Их ловкость увеличивается на 34%, а Сила – на 51%.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
- Нет…
Игроки на земле вздохнули.
На земле появилось очень много нежити.
Драконы поглощали жизненную силу и быстро восстанавливались.
Командующий 10-ым Легионом Слаттер поднял меч и отдал приказ.
- Тяжело нанести ущерб нежити высокого уровня без святой силы. Просто смотрите, где они, и уходите в сторону!
Он посчитал, что бороться с драконами, будет настоящей головной болью, и думал, что на них не стоит тратить время.
Он думал, что другие императорские армии будут подавлять драконов.
- Прыыыгаааай!
Но вид драконов, делающих глубокий вдох, привел находящихся неподалеку членов Гильдии Гермес в ужас.
- Мать честная, это атаки дыханием!
- Черт, нет, нам нужно бежать от них.
Кислотное дыхание Костяных Драконов!
Члены гильдии приготовились использовать навыки ближнего боя или специальное оборудование.
Огромный ущерб был неизбежен для них, как только они попадут под атаку Дыхания Драконов.
Слаттер проорал приказ:
- Остановитесь и защищайтесь! Активируйте всю защитную магию!
- Всем войскам развернуться!
Пехота 10-ого Легиона нарушила строй и бросилась бежать, пытаясь уйти как можно дальше от драконов.
В этот момент вместо того, чтобы пустить в ход дыхание, драконы куда-то улетели.
- …?
- Какого черта?
10-ый Легион перехитрили.
Боевой строй превратился в кашу, и, чтобы построиться, требовалось время. Игроки с севера сходились отовсюду, заманивая войска в ловушку и задерживая их.
- Они их обманули?
- Ну и ну, не думал, что Костяные драконы могут такое провернуть.
- Куууааааргх!
Два летающих дракона вдруг выпустили Кислотное Дыхание на 14-ый Легион.
Темное, синее дыхание расползлось по небу и окутало 14-ый Легион
- Удивительно.
- Невероятно мощно.
Игроки 10-ого Легиона, которые наблюдали за этой сценой, не знали, кричать им или нет.
\* \* \*
- Они навязывают хороший бой.
Превратившись в Лича, Виид видел всё так, словно сейчас был ясный день.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Глаза Лича.
Нежить высокого уровня привыкла к тьме.
Она видит далеко, даже такие места, которые окутаны непроницаемой тьмой.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Это довольно удобно, так как больше не нужно использовать магию, которая освещает тьму.
Были призваны миллионы нежити, и еще больше восставало прямо сейчас.
Игроки с севера, которые пошли за Виидом, толпами гибли под агрессивными атаками армий Империи Хэйвен, но они воскресали в виде нежити и возвращались на поле боя.
Некоторые из них становились даже сильнее, когда превращались в скелеты.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Было активировано Безжалостное Безумие.
Нежить, которая хочет оказать сопротивление, получает улучшение своих боевых способностей.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Страх Бездны!
Солдаты напуганы.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Восстановление от ущерба.
Некоторые Рыцари Смерти освоили новый навык.
Они научились поглощать жизненную силу из убийства.
Если Рыцарям Смерти позволить забрать столько жизней, сколько возможно, они могут выйти за пределы своей души, что позволит им переродиться в новых существ.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Зомби активировали Отвратительную Рвоту!&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Всплывало множество окон с сообщениями, сообщающих о статусе нежити.
- Рыцарь Смерти Кроуэл. Приветствуем командира бессмертия.
- Вперед. В бой.
- Смерть всем врагам!
Пока Виид командовал двумя Костяными Драконами, командиры Рыцарей Смерти уровня босса, вызванные Темным Владычеством, присягали ему на верность.
Темное Владычество поднимало бесконечное число нежити, и появлялось всё больше нежити высокого уровня.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Темное Владычество создало святую землю для нежити.
Многие – это те, кто умер, и так восстало огромное количество нежити. Хилая неприятная святая сила не ступит на эту священную землю.
Сила святых заклинаний священников снижена на 60%.
Способность даровать Благословения и снимать проклятья нельзя будет использовать тем, у кого нет Веры.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Святая земля нежити!
Была создана буквально земля смерти.
Виид резко посмотрел на поле боя.
- Тем не менее мы остаемся в проигрыше в этой битве.
Если дать им команду, скелеты с радостью прыгнут в огонь.
Нежить самого низкого уровня не очень хорошо сражалась с императорскими войсками.
Повсюду можно было увидеть, как тысячи солдат из легиона скелетов бегут и разлагаются от стрел еще до того, как вступят в бой.
Заклинание призыва пылающих метеоров ударило в центр войска солдат-нежити, раздавив и разбросав их суставы.
- Кагх, черт тебя возьми. Ты победил.
- Великое владычество управляет этой землей. Мы вернулись из царства мертвых.
- Слишком сильные…
Скелеты продолжали умирать и воскресать, сокращая армии Империи Хэйвен.
- На прорыв!
Скелетов сметали императорские рыцари, словно осеннюю листву, падающую с деревьев. Но тут же они без конца снова восставали и шли в бой, чтобы остановить Императорские войска или рыцарей.
Виид в обличие Лича опустил челюсть, показав смертельно больную улыбку.
- Разве это не хорошее поле боя.
Ощущение катастрофы пронзило его, когда императорские войска стали сходиться отовсюду. Но это еще и означало, что ни одно поле боя не может быть больше и лучше, чем это.
Все способности можно было пускать в ход против соперника.
- Я разобью эту компанию настолько, насколько могу.
(Продолжение в следующей части…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.1. Темное Владычество (часть 2)**

- Ван Хок, Нетур, вернитесь!
Виид использовал Рев Льва, чтобы призвать Ван Хока и Рыцаря Смерти героя Нетура.
- Наш хозяин зовет нас.
- Мы уже идем.
Элитные мертвые рыцари в гуще сражения оттолкнули своих врагов и помчались к башне из скелетов.
Рыцари Смерти и Рыцари Возмездия.
Эти опасные существа были облачены в броню, которая уже за всё это время износилась и обнажала их кости, обесцвеченные тьмой.
Их аура предвещала нечто плохое, а выглядели они зловеще.
И Виид ими командовал.
- Кааргх!
Аура темной магии расползалась по воздуху как туман.
- мы ждем твоей команды, наш господин бессмертия.
Виид стоял на вершине башни из скелетов, а высокоуровневые мертвые Рыцари Возмездия смиренно кланялись перед ним.
Ван Хок стоял прямо, но вскоре поклонился, как и другая нежить.
Командование Некроманта работало по полной.
"Вот оно каково управлять настоящей мощью".
Грудь Виида раздулась от гордости.
Вот как чувствует себя председатель концерна?
Вот оно каково ощущать себя политиком, например мэром или представителем города?
Это чувство того, что ты зарабатываешь преданность бесчисленного множества подданных.
Вииду поклонялся Рыцарь Возмездия герой Нетур, а также сотни тысяч других солдат-нежити, хотя 99% из них были или скелетами, которым не хватало хороших коммуникативных способностей, или зомби, с которых стекали куски плоти.
Он тоже привлекал внимание игроков с севера и членов Гильдии Гермес, собравшихся неподалеку.
Это был момент, чтобы показать фокус, который он припрятал в рукаве, и использовать ситуацию по полной.
Виид поднял свой костяной посох, распространяя темную энергию.
- Смотрите. Это моя Магия.
Это было одно из магических заклинаний, написанное в Томе Некроманта Бэрекена: Сгущение Жертв.
- Исчезните! Пусть всех вас поглотят! Всех вас, кто переступил границу между жизнью и смертью, пожертвуйте всем ради меня!
Он использовал секретный метод увеличить свою магическую силу, поглотив огромное количество жизненной силы нежити.
Темно-красная аура покрыла тело Виида, и его магическая сила увеличилась на сумасшедших 75%.
Это еще стоило и огромной жизненной силы нежити, включая и его собственную, но, видимо, это не было проблемой.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Поглощено 341 очко Здоровья.&gt;
&lt;Поглощено 278 очков Здоровья.&gt;
&lt;Поглощено 94 очков Здоровья.&gt;
&lt;Поглощено 67 очков Здоровья.&gt;
&lt;Поглощено 219 очков Здоровья.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
С одной стороны свой эффект давало то, что до этого он использовал Сосуд Жизни, чтобы сохранить свою жизненную силу, с другой стороны он еще и поглощал жизненную силу из нежити, сражающейся в битве.
"Это хорошая нежить. По ощущениям похоже, будто владелец десятка апартаментов и коммерческих зданий собирает ренту".
Футбол не был его любимым видом спорта, так как игроки честно соревновались на земле, следуя правилам.
"Это безумно и круто, но недостаточно будоражит".
Отношение Виида к победе было простым.
"Я использую всё, что только можно. Только тогда я одержу сокрушительную победу, от которой буду снова и снова испытывать облегчение".
Переламывать ход сражения не так весело, как растаптывать противника подавляющей силой.
Единственная причина, почему он всегда оказывался на проигрывающей стороне и сопротивлялся, была в том, что каждый раз его соперником была Гильдия Гермес.
Со времен его игры в Землю Магии самым большим удовольствием Виида было использовать подавляющую силу, чтобы сокрушить врагов.
- Страх.
- Жертва Матери-Земли.
- Гнев Мертвых.
- Усиление Маны.
- Сила Проклятых.
Он постоянно наращивал свою магическую силу, без конца принося в жертву свою собственную жизненную силу.
Сначала Виид использовал Скульптурное мастерство метаморфоз, чтобы превратиться в Лича, а потом в геометрической прогрессии увеличивал магическую силу, но она все равно нещадно росла.
Со страшной харизмой он пускал в ход ману тьмы, которая текла вниз по башне из скелетов.
Внешне это было похоже, будто на концерте какого-то певца взорвались осветительные приборы.
Липкая мана тьмы всюду расползалась, и ее собирала нежить и поглощала.
Когда низкоуровневая нежить поглощала ману, у них росли ногти на руках и ногах, и даже волосы у них становились гуще.
- Кааааоооооок!
Нежить собиралась, словно монтажные блоки, в громаднейшего, злого монстра.
Но даже эта сцена была только частью эффектов, созданных темной маной Виида.
- Абсолютной силой дробите плоть, кости, кожу, ногти и глазные яблоки. Скрученное, Разорванное Пространство.
Виид использовал черную магию против 4-ого Легиона.
Он нацелился на тысячу императорских солдат, которые триумфально сражались в черных доспехах. Лучезарная темная аура окружила их и раздавила насмерть.
Его темная магия мгновенно убила около 650 воинов!
- Каооок!
- Магическая атака!
Некоторые игроки Гильдии Гермес тоже попали под магическую атаку.
Рыцари погибли, и члены гильдии были или убиты, или серьезно ранены.
Единственными выжившими были те, кто заметил это заранее и успел уклониться, или те, кто был одет в священную экипировку.
- Довольно мощно.
Виид испытал удовлетворение, стоя на башне из скелетов.
Скрученное, Разорванное Пространство поглощало много манны, но действовало на большой площади.
Оно показало своему создателю, насколько мощной и высокоуровневой была эта магия.
"Кажется, оно в 10 раз сильнее обычного действия".
Зал славы однажды опубликовал видео, в котором темный маг Джон Кларк из Гильдии Гермес использовал Скрученное, Разорванное Пространство.
- Поразительно, это черная магия!
- Вот как Гильдия Гермес заработала себе репутацию. Это обескураживающая сила.
- Господи, правда лучше всех.
- 80 монстров были уничтожены мгновенно. Я вижу, как маги влияют на сражение.
- Их просто смели. Джон Кларк, тоже отнесет его к списку лучших.
Тогда ответы были полны восклицаний и комплиментов.
Маги надолго оказались в центре внимания, потому что их атака обладала громадной силой и могла убить много людей за секунды.
Джон Кларк использовал свою магию против слабых и злых монстров, а Виид использовал свою против императорских войск, которые были на высоком уровне, были экипированы и даже благословлены священной силой.
Огромное количество поглощенной манны тотчас же возвращалось в зависимости от того, как вела себя нежить.
- Каааааагхк!
- Нас возродила сила бессмертия!
Императорские солдаты, погибшие от магии, были воскрешены в виде Дуллаханов и Призраков и атаковали воинов, бок о бок с которыми сражались мгновение назад.
Они тоже воскресли благодаря множеству проклятий и усилений, наложенных темной маной.
"Ну, одной проблемой меньше".
Виид решил поднять ставки до полномасштабной атаки.
Оглядевшись с высоты своей костяной башни, он не жалел ни капли маны на заклинания.
- Месть Крови!
- Заражение Жаждой и Болью!
- Огненная Стена!
- Сметающее Лезвие!
- Зыбучая Земля!
Каждое заклинание ударяло по сотни игроков в своем радиусе поражения, и все эффекты заклинаний работали в сочетании.
Они ослабляли врагов проклятиями, распространяли болезни, сжигали их огнем и секли лезвиями и ветрами.
Он был одним из самых страшных певцов, но в этот момент он наложил магические заклинания пением, которое больше подходило реперу.
Заклинания были похожи на рэп, текущий между ударами!
Его скорость была безграничной, и ему не нужно было дышать, и у него не было языка.
Он накладывал заклинания, словно читал лекции своим живым скульптурам без остановки.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.2. Темное Владычество (часть 2)**

- Это безумие!
- Виид использует магию.
- Его огневая мощь восхитительна.
Виид обливал магией только 4-ый Легион.
Темная поглощала одновременно и жизненную силу, и ману, и некоторые заклинания еще и вызвали у заклинателя физические увечья или ухудшение статуса.
Хотя у Виида конечности были сломаны, и он упал на землю из-за действия наказания за магию, вскоре он снова пришел в себя и поднялся.
Каждая атака убивала по меньшей мере десятки людей в армии Империи Хэйвен, и выводила из строя многих других.
Императорская армия попыталась заблокировать магию рядом святой экипировки, но эта магия смела и ее.
Иногда многочисленные проклятья вылетали друг за другом, будто гнались друг за другом.
- Не останавливайтесь, продолжайте! Убейте его!
Заклинания проникали в 4-ый Легион Калькуса, но не задевали игроков с севера, а также нежить.
"Экономь ману!"
Даже накладывая заклинания, Виид постоянно экономил часть маны, которую он поглощал.
Маги 4-ого Легиона тоже атаковали издалека, но его способ справиться с ситуацией был глупым и простым: вкладывая веру в свое сопротивление магии и способность восстанавливаться, Виид просто выдерживал атаки всем своим телом. Как говорится, вместо этого большую часть времени атаки ударялись в башню из скелетов.
Однако магические заклинания, которые падали с неба, словно это был налет авиации, и из-за этого читать заклинания было довольно неудобно.
- Ван Хок, отправь скелетов наверх.
- Да, мой господин.
Рыцари Смерти бросили скелетов в небо.
- Барьер Душ.
Виид вырвал из скелетов души и создал вокруг себя мощный магический защитный барьер.
Возможно, он не был таким сильным, как заклинание Абсолютной Защиты, которое Бэрекен использовал вместе с двумя другими великими заклинаниями, Темным Владычеством и Аурой Смерти, тем не менее оно было довольно эффективным.
Это был впечатляющий навык, за исключением того, что это было временно заклинание, поглощающее много скелетов и маны.
\*Саеееееек!\*
\*Кооооооонг!\*
Атаки императорских магов в воздухе столкнулись с барьером душ, который поглотил большую часть ущерба и взорвался, вызвав сильный ветер будто тайфун на суше.
- Щекотливая ситуация.
С обеих сторон от этой магической атаки начался хаос.
Проверяя количество маны, которое он сэкономил, Виид начал читал длинное заклинание.
- Копье грома, которое пронзает небо, объедини силы с яростной землей, чтобы наказать всех. Призови великую силу маны, которая убаюкивает даже последние крики доходяг…
Темно-фиолетовые лучи света поглотили его, когда он читал заклинание на вершине башни из скелетов.
Чистый ужас последнего босса!
Он закончил читать свое заклинание без единой ошибки и не забыл усилить свою мощь, дважды потратив ману.
- Молния, Сжигающая Землю!
Он снова нацелился на 4-ый Легион.
Десятки разрядов молний выстрелили с неба.
Молнии продолжали ударять в определенной зоне.
Земля начала расползаться, в процессе пожирая людей, в то время как лошади Рыцарей-Тамплиеров остолбенели.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили очки опыта.&gt;
&lt;Вы получили очки опыта.&gt;
&lt;Вы получили очки опыта.&gt;
&lt;Уровень повышен.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Посыпалось огромное количество очков опыта!
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Характеристика Силы Вашей Нежити увеличивается на 361, так как игроки были безжалостно убиты.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Сила его нежити сильно выросла, но он решил пока не обращать на это внимание.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы убили мясника Керока, за чью голову была объявлена награда.
Ваша репутация выросла на 2 381 очко.
Ваша дурная слава снижена на 31.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Забавно, но его дурная слава стала меньше, так как в Гильдии Гермес было много плохих парней.
- Ка-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!
Зловеще смеясь, Виид снова наложил атакующее заклинание. Его запас маны опустился на самое дно, но снова пополнился благодаря сражению нежити.
- Он монстр, настоящий псих.
Мьюл в небе вел свой Легион рыцарей на грифонах и сверху смотрел на землю. Каждый раз, когда Виид читал заклинание, он видел леденящие кровь сцены, как от проклятий или защитной магии разрушаются огромные участки земли.
"Насколько же ты сильный?"
Он делал такое, что не мог себе представить ни Бадырей, ни кто-либо из простых игроков.
Хотя некоторое магическое оружие легендарного класса могло вызвать схожий эффект, этот монстр даже не брал паузы и продолжал накладывать одно заклятие за другим.
– Калькус: Мьюл! Быстро иди в атаку!
Он проигнорировал срочное сообщение Калькуса.
- Я пришел сюда, чтобы убить Виида, но в данной ситуации это сложновато.
Пока 4-ый Легион наслаждался короткой передышкой, если 2-ой Легион спустился бы, чтобы атаковать, это еще означало бы, что его рыцари на грифонах вынуждены были понести урон.
Магия была слабым местом тех, кто властвовал в небе.
Его армия растаяла бы, если бы он повел их под шквал магических атак Виида.
"Давайте подождем подходящего момента, когда он потеряет силу… Но случится ли это?"
Мьюл прищурился.
Проклятья, темная магия и непобедимая жизненная сила; он был безжалостен по отношению к императорской армии, как и подобало репутации худшего Некроманта-Лича.
Это, конечно же, не означало, что он вечно мог оставаться просто неукротимым.
Армия нежити, поднятой Темным Владычеством, а в особенности количество зомби и скелетов, быстро сокращалась из-за императорских солдат
Осознав, что Виид подпитывал свою мистически мощную магическую силу маной, полученной от нежити, солдаты начали тщательно разбивать скелеты.
Тем не менее на поле боя правили призраки или Рыцари Смерти, а резня от рук Рыцарей Возмездия продолжала свирепствовать.
Боевая сила Рыцарей Возмездия взмыла вверх, но не настолько, насколько у Рыцарей Смерти, которые были окутаны целым рядом баффов, и их сила значительно превосходила те параметры, которые обычно приписывали их виду.
"Это настоящая головная боль. Как может быть настолько сложно убить одного парня, собрав силы такого масштаба…"
Мьюл решил отступить и немного понаблюдать за сражением. Его войскам никогда не помогала наземная армия даже во время покорения Центрального Континента. Большую часть времени он был тем, кто поддерживал другие императорские войска, поэтому он им ничего не должен был.
- Будь я проклят, вот дерьмо. Твою мать!
Забыв о том, что сейчас шла прямая трансляция, Калькус не подбирал слова.
- Ты не можешь уже просто сдохнуть!
Даже когда он сболтнул такие и ежу понятные слова, его мозг быстро считал.
Солдаты, рыцари.
Члены Гильдии Гермес в его армии умирали и восставали как нежить.
"Его атаки нацелены только на наш Легион. Урон слишком большой".
План устроить осаду против Виида хорошо начался.
Судя по прошлому опыту, было предсказуемо, что игроки с севера в окружении будут дико сопротивляться и что Виид трансформируется в Лича.
"Но это слишком мощно. Это…"
Огромное количество нежити, напоминающие Бессмертный Легион Бэрекен, и свирепые магические атаки!
Даже если враг победит, Калькус и командиры других легионов надеялись сохранить силу легионов, чтобы сражаться.
Но игроки с севера, нежить и Виид слишком энергично сопротивлялись в этой осаде.
"Почему я единственная мишень?"
- Виид! Ты используешь грязные приемы призыва нежити. Я, Вулкан, накажу тебя!
Следуя за этим воплем-призывом, один воин, окутанный светом, полетел к Вииду.
"Кто это?"
Калькус почувствовал благодарность по отношению к этому воину.
Где-то 1,5 секунды.
\*Куурунг!\*
Разряд молнии ударил в игрока, зажарив его до смерти.
Под взглядами всех зрителей игрок по имени Вулкан беспомощно умер. Потом он воскрес как Рыцарь Смерти.
- Кааааагх, я пришел, чтобы освободить тебя от смерти!
Заново восставший Рыцарь Смерти был быстро уничтожен, так как был в центе императорских войск.
- Черт, что делают другие легионы?
- Они убивают нежить.
- Они хотят получить преимущество, пока нас истребляют. У нас нет другого выхода, поэтому ускоряйтесь!
- Низкоуровневые войска отстанут. Скелеты будут и дальше восставать из мертвых.
- Члены Гильдии Гермес и кавалерия пойдет в атаку, чтобы прорваться через вражеские ряды, даже если это еще отдалит их от штаб-квартиры. Мы закончим это сражение.
- Да, сэр!
Калькус побежал к группе скелетов только со своим его главным рыцарским войском.
Их целью был Виид, на вершине костяной башни!
"800 метров? Мы можем промчаться за несколько шагов".
Они пробежали через скелетов верхом на лошадях, разбивая копьями Дуллаханов и Рыцарей Смерти.
Они решили пробежать через стан врагов даже несмотря на то, что они в следующий момент восставали как нежить.
- Это…
Глядя на их продвижение, Гейллер из 3-ого Легиона засуетился.
- Мы потеряем наши достижения, если у Калькуса всё получится. Ускоряемся. Вперед!
Он не хотел, чтобы лавры забрал себе 4-ый Легион.
Рыцари 3-его, 4-ого, 6-ого и 7-ого легионов помчались вперед во весь опор.
Они проходили сквозь ряды игроков с севера словно нож сквозь масло, и нежить разбежалась повсюду.
Виид рассмеялся, бряцая челюстью.
"Недооценивали меня, да?"
(Продолжение следует…)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.1. Темное Владычество (часть 3)**

Виид выучил Книгу некроманата Баркана от начала до конца, так что сможет когда-нибудь использовать её содержимое для совершения истинного зла.
- Только подготовленные злодеи преуспевают... Сбор костей!
Бесчисленные кости лежали разбросанными по полю битвы. Разрушенные скелеты. Кости, разбитые вдребезги до момента возрождения Темным Правилом, были собраны в одном месте магией.
- Призыв костяного голема!
Ккккккккккккрак!
Словно подхваченная штормом, гигантская куча костей вернулась в небо.
Кости слились в воздухе, а затем превратились в массивного голема высотой в сто семьдесят метров.
- От смерти я...
- Опусти вступление.
- Понял.
Костяной голем, вызванный Виидом, атаковал ряды Четвёртого легиона и начал битву.
Бесчисленные стрелы и магические атаки совершенно не мешали голему. Этот призыв потребовал десяти тысяч трупов с костями, и он мог противостоять магии и физическим атакам.
Нелепая черта, которая дает иммунитет ко всем атакам, кроме святой силы!
Его недостатки, такие как низкая скорость движения и простые навыки атаки, вряд ли были проблемой.
- Поле вздымающихся шипов!
Каждый шаг, сделанный Костяным Големом, вызывал острые кости, вырывающиеся из-под земли и рвущие солдат.
Мана била через край, враги были повсюду, и у Виида в распоряжении было много заклинаний для причинения мучений. Виид поднял свой костяной посох и стал распевать заклинания:
- Призыв одержимого злого духа!
&lt;Злые духи цепляются за врага и препятствуют их скорости передвижения.&gt;
- Хехехехехехе. Поиграйте со мной, мистер!
Молодые злые духи уцепились за лодыжки членов Гильдии Гермеса.
- Физическое увядание!
&lt;Физическое сопротивление уменьшается.
Ближняя защита врагов вблизи места назначения сильно ослаблена.&gt;
Кожа затронутых пользователей стала дряблой и ослабленной.
- Призыв муравьев Тирака!
&lt;Красные муравьи созданы и атакуют броню.
Прочность уменьшается на 1 каждые 10 секунд.
Если прочность будет исчерпана, защита ослабеет, и оборудование может быть уничтожено.&gt;
Теперь по телам врагов ползали ещё и муравьи! Виид осыпал своих врагов ещё тринадцатью заклинаниями проклятий, как читающий без остановки рэпер. Некоторые из них были неприятными, а не мощными. Одно чувствовалось как заползший под одежду электрический угорь. И слабые электрические удары нарушали концентрацию.
Ещё одно проклятие даже создавало воронов, кидающихся перьями.
Виид применил целых шестнадцать заклинаний проклятия, каждое из которых могло считаться либо раздражающим, либо отвратительным в зависимости от личных предпочтений.
"Я должен назвать это рапсодией проклятий".
Маны было достаточно, чтобы разгуляться как следует.
Как рэпер, сражающийся за финальную победу в чемпионате, Виид произносил точные формулировки заклинаний, бомбардируя цели, как водопад.
Бог разящих слов!
- Я точно его убью!
- Подлый некромант, такой грязный способ сражаться!
Члены гильдии Гермеса плакали, кричали в глубоком отчаянии.
"Вся эта ненависть делает ее такой полезной. Вот почему я люблю быть некромантом".
Личность Виида была такой, что он чувствовал себя тем лучше, чем больше его проклинали.
Он чувствовал себя в своем роде вознагражденным за сегодняшний тяжелый труд.
Северные пользователи разразились радостными криками, когда члены гильдии Гермеса стали слабеть:
- Мы можем победить. Покажи им!
- Травяная каша, травяная каша, травяная каша, травяная каша!
Чем ближе они подходили к Вииду, тем сильнее было сопротивление, с которым сталкивался Имперский Легион.
Высокоуровневые пользователи с Центрального континента или обученные и вернувшиеся из Мораты сгрудились в одном месте.
У них не было бы шанса один на один, но несколько из них атаковали в унисон.
- Захват сети!
- Непрощающий клинок!
- Бросок кинжала!
Они использовали различные навыки и ранили членов гильдии Гермеса.
- Если бы не эти досадные проклятия!
- Давайте сначала позаботимся о нежити. Они будут продолжать возвращаться, если оставим их.
Другие легионы также боролись.
Магия Виида была сосредоточена на Четвёртом легионе, но не упустила возможности ударить.
- Темное копье!
Он вызвал темное копье и развернул его к членам Гильдии Гермеса, которые были измотаны атаками нежити.
Возможность не была потрачена впустую.
&lt;Уровень увеличен.&gt;
&lt;Уровень умения Темное копье увеличен до Продвинутого уровня 4.
Урон от пробивания улучшен.
Дальность была увеличена.&gt;
Высокопоставленные члены Гильдии Гермеса легко получали очки опыта.
- Черт!
Командиры каждого легиона знали, что их войска страдают от огромных потерь, но не могут удерживать ущерб под контролем.
Они застряли посреди вражеской территории и были затоплены нескончаемым потоком высокоэффективных заклинаний проклятия.
Чем больше времени и святой силы священники тратили на поднятие проклятий, тем труднее было победить нежить.
- Взрыв трупа!
Что еще хуже, Виид взорвал трупы возле священников, пока те отвлеклись.
Он дотошно раздул трупы в момент их смерти, и лишь через несколько минут они были воскрешены Темным Правилом.
Командиры кричали в ярости:
- Это Виид! Цель там!
Четыре легиона соревновались друг с другом, чтобы добраться.
В то время как Четвертый легион мешал магическим атакам, Гейллер из Третьего легиона прорвался через линии фронта и оказался прямо перед Виидом.
- Я пришел. Наконец, Виид...
Скелетная башня находилась примерно в 30 метрах.
Он посмотрел туда, где стоял Виид.
- Его там нет.
Он больше не стоял на месте, откуда изливал свои проклятия. Виид исчез.
- Когда, черт возьми, он...
Виид спрятался, а Гейллер имел дело с битвой и заклинаниями проклятия.
Краем глаза Гейллер поймал размытый серый туман, летящий к Калькусу на другую сторону поля.
- Точно не знаю, но может ли это быть Виидом?
Он инстинктивно полагался на свой обширный боевой опыт, но не предупредил Калькуса.
Калькус не был его другом. Фактически, даже просто конкурентом.
"Это хороший шанс увидеть боевые навыки Виида. Посмотрим, как он сражается".
Серый туман проплыл к Кальсусу и превратился в Виида, поднимающего огромное оружие двумя руками.
Это был двуручный стальной топор!
&lt;Безрассудно уплотненный большой топор
Долговечность: 190/200
Урон от атаки: 45 ~ 104
Где-то в свободном городе существовал умственно безумный кузнец. На протяжении более десятилетия он подделывал один топор. Нагревается, затем забивается. Подогреть и снова забить. Этот тяжелый топор был плотным.
Требования: Сила 280.
Свойства:
- При использовании двумя руками максимальный урон умножается на 2,5.
- Наносит 200% урона, когда вы успешно наносите критический удар врагу, с которым у вас отличная разница в Силе.
- Его удары отбрасывают слабых врагов.&gt;
- Ка... Калькус!
Гейллер застонал, наблюдая.
Казалось, он не мог оторвать взгляд от того, что должно было произойти.
Вввууууш!
Виид беспощадно пользовался большим топором.
Крак!
С ужасающим шумом большой топор ударил по черепу Калькуса, точно по пробору в волосах.
&lt;Критический удар!
Вас поразила ужасная, жестокая атака!
Вы будете ошеломлены в течение следующих 2 секунд.
Защита уменьшилась на 31%.
Жизненная сила уменьшается на 23 317.&gt;
- Ух.
- Что это было?
Калькус рухнул на землю на глазах членов Гильдии Гермеса.
Несмотря на то, что он использовал Скульптурное Изменение Формы, все его пункты искусства были преобразованы в силу из-за использования Разрушения Скульптур.
Опираясь на огромную силу, он сбил окружающих пользователей и бросился к Калькусу.
- Ты моя жертва. Это месть за невозможность собрать какую-нибудь добычу с этой резни!
Он покрутил большой топор левой рукой и внезапно вытащил меч Лоа правой рукой.
Виид легко справлялся с этим оружием и неустанно нападал на него.
Калькус попытался отступить, когда освободился от оглушения. Тем не менее, Виид ударил безупречной чередой оглушения, паралича, путаницы и заклинаний отбивания.
- Мы... Мы должны помочь ему!
Товарищи Калькуса, стоящие рядом, сделали ход.
Они также были опытными пользователями 500 уровня.
- Ты не пройдешь!..
- …пока мы не допустим.
Рыцари Рока во главе с Нетрусом, который следовал за Виидом, остановили товарищей Калькуса.
- Мы должны спасти Калькуса. Уничтожить их!
Началась битва между пользователями Четвертого Легиона и Рыцарями Рока.
Тем временем, Виид прицепился к Калькусу как пиявка и продолжал комбинированную атаку.
С подавляющей силой он атаковал Калькуса и не позволял ему использовать навыки рукопашного боя.
- П-пробитие...
Когда Калькус вытащил меч и попытался использовать навык, Виид ударил топором и прервал его, прежде чем тот активировался.
Он не подходил для ближнего боя, где противник не оставил времени на использование навыков.
Калькус также использовал владение мечом, но Вид тренировал свою технику меча на высоком уровне в подготовке к такой ситуации.
Обладание топором и мечом выглядело хаотичным зрелищем, и Калькус не смог предсказать характер атак или их траекторию.
- Попробуй это!
Он был загнан в угол, и терять было больше нечего.
Он решил использовать свое скрытое козырное умение, прибегать к которому ранее не приходилось:
- Демон-меч!
Чем ниже жизненная сила и чем больше травм, тем сильнее становилось это умение.
Глаза Калькуса загорелись красным, когда он атаковал Виида.
После окончания битвы он навсегда потерял бы 14 очков как в Силе, так и в Ловкости.
Репутация, Вера и Боевой Дух также уменьшатся.
Это была мучительная потеря, но он считал, что битва стоит этой жертвы.
Однако было уже слишком поздно.
Как только Виид подсчитал, что жизненная сила Калькуса опустилась ниже 20%, он протянул свою бескровную руку.
- Смертельное прикосновение!
Некромант, который мгновенно убивает цель с жизненной силой менее 20%!
&lt;Смертельное прикосновение убило Калькуса.
23 816 Жизненной силы было истощено.
7,482 Маны были истощено.&gt;
&lt;Калькус, лорд Шарлингтона упал.
Воин из воинов, известный своими необыкновенными боевыми навыками, упал на равнины Гарнава.
Вы достигли большого успеха. Ваша репутация увеличивается на 7 947.&gt;
&lt;Вы получили очки опыта.&gt;
&lt;Умение навыка Искусство фехтования увеличилось.&gt;
&lt;Боевой дух увеличивается на 1 из-за боевых достижений.&gt;
&lt;Вы получили шлем Гельмута.&gt;
&lt;Вы получили Перчатки Отражения ветра.&gt;
&lt;Вы получили 71 038 золота.&gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.2. Темное Владычество (часть 3)**

Зу-Зу Зууум!
Он поднял перчатки, шлем и золото Калькуса.
"Каким самодовольным он был!"
Виид чувствовал и жалость, и благодарность Калькусу за то, что он принес столько золота с собой на поле битвы.
Говорят, вы не можете доверять никому в этом мире, но опаснее всего себе.
Более чем несколько человек стали самодовольными и высокомерными в своей жизни, что привело к их падению.
- Он был опытным, но вы не можете выжить в этом суровом мире с таким отношением.
Это также способность полностью использовать силу сражения!
Если бы он ожидал, что Калькутс активирует мощное умение, тот стал бы грозным противником. Но Виид не оставил ему шанса.
- Убейте Виида!
Члены Гильдии Гермеса из Четвертого легиона были опустошены смертью Калькуса.
Они направлялись в сторону Виида с оружием в руках, чтобы отомстить.
- Вы все думаете, что можете легко меня поймать? Мастерство клонирования мечом!
Количество клонов Вейда выросло до 50, и они поднялись в воздух.
Скелетные личи, плавающие в воздухе и размахивающие топорами и мечами.
Ни одна атака не могла быть воспринята легкомысленно.
- Уничтожить их всех!
Клоны были разбиты членами Гильдии Гермеса Четвертого легиона, но реальный Виид уже подобрался к священнику без предупреждения.
- Aхххх!
Длинный бородатый священник закричал на скелета, который появился перед ним.
- Не бойся. Я не хочу хвастаться, но я опытный убийца. Больно не будет.
- Щит правосудия!
Священник наложил святое заклинание защиты, но меч Лоа прервал его, прежде чем оно активировалось.
Чистая смерть!
- Вот!
- Сюда!
Местонахождение Виида было раскрыто, что привело к концентрации мощных заклинаний.
Десятки взрывов вспыхнули, но Виид перешел к следующей цели, не беспокоясь.
Его тело лича может поглощать любую физическую атаку, пока не будет применена священная магия.
В этот момент он истощал жизненную силу и ману, поэтому мог выдержать практически любую атаку.
Кроме того, любые умения, которые пробирались мимо Виида, взорвались в войсках Империи Хейвен.
- Остатки тьмы! Сияющий меч!
Он перемещался через вражескую территорию, используя магию и навыки тайного меча одновременно.
- Нетюрус, Ван Хок, Торидо!
- Да, господин!
- Сражайтесь насмерть! У вас нет будущего. Вы живете только сегодня!
- Ясно!
Рыцари Рока и Рыцари Смерти поднялись и настойчиво отбросили бойцов Четвертого Легиона.
Рыцари Рока были под воздействием Ауры Смерти, они не боялись смерти и продвигались вперед. Вскоре после этого Калькус и тот мужчина-священник возродились как Рыцари Рока.
- Слава бессмертному воину!
- Нет необходимости в словах. Сражайтесь!
Виид повернул меч правой рукой, в то время как левой благословлял нежить и проклинал пользователей Четвертого Легиона.
- Ветвистая молния!
- Сдавливание!
- Скорбящее тело!
Лич глубоко погрузился во вражескую территорию, используя меч и заклинания одновременно!
Смертельное прикосновение!
Виид привел людей с низкой жизненной силой к их кончине. Армия Рыцарей Рока постепенно росла.
- Меч маны!
Десять членов Гильдии Гермеса собрались и сразу же активировали свои навыки тайного меча.
Возможность превратить волны!
Но Виид не стал беспокоиться о том, чтобы обратить на это внимание, и двинулся между врагами.
Десяток летающих мечей полетели к членам Гильдии Гермеса, проворно пытаясь поразить их.
- Уворачивайся!
- Ты думаешь, это так просто?!
Члены Гильдии Гермеса должны были сражаться с Виидом и уклоняться от летающих мечей одновременно.
&lt;132 Жизненной силы были истощены.&gt;
&lt;442 Жизненной силы были истощены.&gt;
&lt;892 Жизненной силы были истощены.&gt;
&lt;910 Жизненной силы были истощены.&gt;
...
Истощение жизни!
Виид отразил меч и продолжил нападать на своих противников.
Он мог сражаться непрерывно, пока не наносил слишком много урона сразу.
&lt;Вы поражены святой магией "Молот наказания".
Вам нанесли 3 491 урон.
Физические способности ослабляются на 4% в течение 3 секунд из-за ауры святой магии.&gt;
&lt;Вы поражены святой магией Добродетельного Убеждения!
Воля священника наказывает нечестивых.
Жизненная сила снижается на 16%.&gt;
&lt;Вы поражены святой магией Цепь боли!
Урон, который вы получаете, утроится в течение 3 минут.&gt;
Бесчисленные заклинания святой магии, наложенные священниками, обрушились на Виида.
Все заклинания были нацелены на него, позволяя Рыцарям Рока наносить ущерб.
- Торидо!
- Я ждал, Хозяин.
Четвертый Легион был зациклен на Вииде, который недавно убил Калькуса.
Между тем колония летучих мышей пробиралась к священникам и магам, превращалась в вампиров и неожиданно атакуя.
Кууууух!
Они были из клана Вампиров Истинной Крови, которые кусали в шею зубами и высасывали кровь.
- В первую очередь разорвите этих тварей!
Некоторые вампиры были атакованы и убиты, но их по-прежнему насчитывались сотни.
Известно, что человеческая кровь, особенно кровь чистых священников, значительно расширяет возможности вампиров.
Вид Виида и бесчисленной нежити заставил пользователей Четвертого Легиона паниковать.
- Слишком... слишком сильный.
- Он монстр.
87 пользователей погибли, включая Калькуса.
Рассматривая тех, к кому присосались вампиры или кто сражался с Рыцарями Роки, жертвы умножались экспоненциально.
Без сомнения, мертвые воскресали как нежить, что было огромной проблемой.
- Он Лич. Он должен поднимать нежить или использовать заклинания издалека, но у этого есть огромная Сила, и он даже использует навыки меча в рукопашном бою?
- Разве он не стал магом?
- Как он может быть таким сильным?
Маги, такие как Лич, обычно слабы в ближнем бою.
Но Виид был мастером-скульптором. Он использовал необычайные способности и врожденные боевые навыки, такие как высокий уровень техники меча.
Он развился до множества новых заклинаний и призыва нежити, став Личем, и получил союзников в процессе.
Кроме того, он получил нелепую жизненную силу и усиленные заклинания истощения.
- Это такая нелепая комбинация.
- Это безумие. Он слишком перекачен.
- Как ты вообще можешь убить этого монстра?
Члены Гильдии Гермеса слишком поздно поняли истинную природу Виида.
Не было никаких недостатков, поскольку он был комбинацией скульптора, фехтовальщика и некроманта.
(Продолжение следует...)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.1. Катастрофическая контратака (часть 1)**

- Это плохо.
Кребулта был прекрасным командиром Седьмого легиона уже давно.
Он был популярен в Гильдии Гермеса; он знал, как командовать армией, и официально занимал восьмое место по уровню.
Он потерял дар речи, когда увидел, как Виид убил Калькуса и врубился в Четвертый легион.
"Я знал, что он силен. Я подозревал, что у него было несколько трюков в рукаве, но и подумать не могу, что его навыки настолько продвинуты..."
Но это была не просто пара навыков или скрытой экипировки.
Виид безупречно смешивал самые сильные черты нескольких классов с чудесной тактикой боя.
Кребулта завидовал Вииду, который, казалось, сиял так ярко потому, что мастерски использовал все свои классы и раскрыл свой максимальный потенциал.
"Он, вероятно, более силен среди нежити. У меня не будет шанса один на один".
Кребулта подготовил козырь для этой битвы.
Демоническая броня Краносса.
Броня, которая отражала любую атаку, нанося в пять раз больше урона тем, кто атаковал владельца. Это приводило к тому, что их собственные атаки приводили к кончине.
"Это будет не слишком полезно, так как он Лич, но я знаю, что Гейллер подготовил священный меч".
Ветеран со святым мечом, защищенный надежной броней.
Кребулта прошептал Гейллеру:
- Кребулта: Атакуем совместно.
- Гейллер: Хорошо. Я иду.
...
Командир Шестого легиона, Гросс, собрал все свои силы и пустился вскачь от волнения.
- В атаку! Мы близки к цели!
Армия преодолела полчища зомби и скелетов, а также сопротивление северных пользователей.
- Кребулта: Калькус был повержен Виидом в неожиданном нападении. Всем оставаться настороже!
Новость была передана по каналу командиров, но она не смогла остановить натиск всего Имперского легиона.
Окрестности были заполнены северными пользователями и нежитью. Они уже ехали в сторону Виида и больше не могли выйти из спины тигра (1).
- Тупой Калькус. Я знал, что он рано или поздно умрет.
Пока он был занят командованием армией, смотрел видео о битве между Калькусом и Виидом.
"Калькус в своей самонадеянности оказался совершенно не готов и пал. Даже если бы он сражался должным образом, то все равно проиграл бы из-за особых черт Лича".
Калькус Мясник.
Из-за характера его класса, чем больше он убивал, тем больше улучшались его боевые способности и увеличивалось количество используемых навыков. Казалось весьма удачным, что он умер, так и не использовав их все.
"Я должен быть в состоянии сделать лучше, чем он. В любом случае, у меня нет большого выбора".
У Гросса не было никакой гарантии, что он победит, но проигрыша он тоже не ожидал.
Его класс был Воином!
Во время рейдов на монстров уровня босса, он стоял в первых рядах перед всеми другими членами Гильдии Гермеса.
Воины могли противостоять врагу более чем в 10 раз сильнее себя, если использовали надежную экипировку и поддерживались священниками.
"Мы победим и не умрем. Если нам удастся приблизиться к Вииду на достаточное расстояние, чтобы появиться в эфире, мы будем героями".
Уверенность, рожденная выживанием в самых жестоких атаках.
Численность Шестого Легиона сократилась наполовину после тяжелых потерь от Фермера Меритаса и эльфийских пользователей.
Основные военные силы все еще стояли, но с точки зрения военной силы они не могли продержаться до конца битвы при Гарнавских равнинах.
- Мы все равно будем уничтожены. Давайте просто атакуем всеми нашими оставшимися силами.
Решение Гросса состояло в том, чтобы начать финальное наступление в конце битвы.
Идея пасть в сиянии славы усилила боевой дух Шестого Легиона.
- Это будет джек-пот, если мы возьмем Виида, а если нет... По крайней мере, нас будут прославлять за то, что мы провели хорошую битву.
- Наше достижение будет признано всеми, если Империя Хэйвен победит.
- Мы могли бы даже появиться в рекламе.
Высокоранговые пользователи Шестого Легиона тоже думали так же.
Воины во главе с Гросом были одержимы борьбой.
- Если Империя будет побеждена, мы все равно умрем.
- Ладно. Легко и просто.
Следовательно, было решено прибегнуть ко всеохватывающей стратегии.
Никто из них не оглянулся, когда они устремились в яростную атаку.
Они бросились через северных пользователей и нежить по прямому пути, не беспокоясь о разбросанных силах или о том, что передняя и задняя половины их формирования разделены.
- Виид! Мы пришли!
- Мы - неуязвимый Шестой Легион. Герои, которые закончат битву при Гарнавских равнинах!
Члены Гильдии Гермеса и Имперские войска угрожающе приближались, постепенно сокращая дистанцию.
- Виид! Мы пришли, чтобы покарать тебя за высокомерие.
Гросс использовал навык Боевой клич.
- Я, Гросс, лучший воин Имперской армии, зарублю тебя!
Крик разнесся по полю битвы.
Его речь казалась архаичной и откровенной дрянной. но небывалый кайф от выкрикивания этих слов в начале битвы мог понять только тот, кто сам так поступал.
Виид, который сеял опустошение среди Четвертого легиона, взлетел в небо и крикнул!
- Я ждал, когда сильные вызовут меня. Вы готовы освободить меня от моего одиночества?
Лицо Гросса внезапно просветлело.
Он планировал выкрикнуть еще одну строчку, прежде чем отправиться в битву.
Но неожиданно Виид вошел в роль своего героя.
Гросс вытащил меч и крепко сжал его. Небрежно отбросил ножны.
- Я польщен! Я пришел за тем, чтобы запомнится, устроив самую интенсивную битву на всем Версальском континенте. Одиночество, которое ты чувствуешь в отсутствии достойного противника, закончилось, я буду тем, кто вскипятит твою кровь.
Уверенный боевой клич был кристально чистым.
- Забавно. Остатки тьмы!
Виид повторил основное заклинание и окружил себя темнотой.
- Торидо!
Он призвал Торидо, который был в разгаре битве, а также его Клон истинной крови, лететь рядом с ним.
Он вызвал эскорт летучих мышей и проворно призвал костяных драконов.
- Призыв скелетов-лучников!
Он полностью покрыл спину Костяных Драконов лучниками-скелетами.
Это было не очень эффективно и мало способствовало боевым возможностям, но это была впечатляющая сцена, которая еще больше укрепила его позицию лидера легиона нежити.
Виид играл, произнося речь и изображая себя лучшим из всех некромантов
- Выходи! Я принимаю твой вызов!
1. Идиома, означающая, что невозможно остановиться.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.2. Катастрофическая контратака (часть 1)**

Внешний вид подошел бы и финальному боссу.
Империя Хэйвен обычно изображалась злом, но на этот раз все было по-другому.
- Хорошо. Покончим с этим! Хааааах!
Гросс побежал к Вииду, испустив боевой крик.
Северные пользователи и нежить разошлись, освободив путь для этих двоих.
Виид высоко поднял свой костяной посох и произнес заклинание.
- Придите сквозь темную тьму в мучительную боль. Мертвые будут на вашей стороне в бездне ...
- Царство темных призраков!
Во время краткого разговора он восстановил всю жизненную силу и ману, которые потерял в битве с Четвертым Легионом.
Он поручил оставшимся северным пользователям и нежити закончить с Четвертым легионом, боевой порядок которого уже был нарушен.
Виид усиливал себя укрепляющими заклинаниями, повышая свои физические и магические способности.
Заклинание, которое он подготовил, было составным заклинанием магии и проклятий.
Темные призраки вышли из-под земли и окружили Гросса.
Это заклинание можно было активировать только на месте чьей-нибудь смерти. Но как только это условие было выполнено, становилось невозможно уклониться.
- Ух!
Гросс почувствовал что-то неладное, когда земля вокруг потемнела. В тот момент, когда призраки поднялись, он уклонился в сторону.
- Те, кто боролся против Виида, предупреждали, что не думают о нем как об обычном пользователе или даже о хорошем человеке. Он считался хитрым, умным, бесстыдным и высокомерным...
Гросс был бдительным и пытался избежать призраков. Однако они быстро летели и преследовали его.
&lt;Ужасающие Призраки из тьмы ада появились.
Призраки, рожденные из тьмы, достаточно сильны, чтобы поглощать даже свет.
Они жаждут человеческой плоти.
Те, чья жизненная сила опускается ниже определенного уровня, превратятся в маленьких пауков...&gt;
Гросс рефлекторно читал всплывающие окна сообщений.
Будучи воином, он, естественно, был привычен оценивать любой ущерб, нанесенный впервые увиденными заклинаниями.
"Эти темные призраки цепляются за врагов и атакуют? Такой мелочный способ..."
В тот момент, когда он быстро просматривал сообщения
Шиииииик!
Что-то пробивалось сквозь темных призраков и приближалось к Гроссу.
"Что это такое?!"
Он инстинктивно отклонил атаку.
Кланг!
Он успешно защищался от неизвестного, приняв на щит, затем отбросил прочь.
Он гордился собой за свой решающий контрудар, но атака имела огромную силу.
"Что это была за атака? Наверняка это было что-то, по крайней мере, на уровне монстра-босса".
ФФФФ-Вуууууууш!
В этот момент, наряду со звуком вихря, последовала жесткая атака с фронта.
Виид в форме Лича двигался среди призраков, иногда было видно его череп.
"Я не могу отличить атаки".
Гросс спрятался за щитом.
- Воля возмездия!
Кккк-кланг!
&lt;Ваш Мистический Щит вспыхивает невероятной силой отклонения.
Применяется 89% вашего врожденного физического сопротивления.
Интенсивное сопротивление!
Все повреждения будут поглощены и превращены в дополнительную жизненную силу в течение 10 секунд.&gt;
"Ку-ку-ку. Теперь эти атаки не будут работать".
Неизвестные ужасающие атаки ударяли в его щит.
Он слышал голос Виида, идущий с фронта
- Ты очень хорош!
Гросс хотел кричать от восторга.
- Итак, ты бросаешь заклинание и немедленно атакуешь? Это хороший маневр, чтобы подловить оппонента, но это только усиливает меня.
Эффект Воли возмездия заключался в том, чтобы временно поглотить весь полученный урон.
&lt;Сила отклонения оставила Мистический Щит.
1 381 291 урона было поглощено и превращено в дополнительную жизненную силу.
Эта дополнительная жизненная сила будет сохраняться в течение 29 секунд.&gt;
Гросс был поражен.
"Какой ужасный ущерб. Выносливость и защита не применялись, но все же..."
1 300 000 урона не было суммой, которую можно было бы накопить за такое короткое время, даже если идти на опасного монстра уровня босса.
"Теперь мой шанс".
Гросс стремился к одной контратаке. Он отбросил свой щит и продвинулся вперед.
- Интенсивный взмах меча!
Навык вобрал всю мощь пользователя и мгновенно обрушился на врага.
Ничего не было видно, но Гросс был уверен, что противник стоит перед ним.
Он освободил всю энергию, которую накопил, и в этот момент...
Шлак!
Он почувствовал, как что-то повисло на кончике его клинка.
Сердце Гросса переполнилось волнением.
"Неужели... Я действительно убил Виида?"
Это был единственный достаточно мощный удар, которого было более чем достаточно, чтобы убить Виида.
Даже если бы он не убил его, это было бы по крайней мере глубокой травмой. Тем не менее…
&lt;Вы убили извивающегося скелета.&gt;
"Это был всего лишь скелет?"
Виид оказался позади, прежде чем Гросс заметил.
- Психология людей похожа по большей части. Я также хорошо знаю боевую тактику воинов. Вдобавок к этому, Гросс, я видел ваш стиль вкладываться в один сильнейший удар в Зале Славы.
Стратегия победы воинов заключалась в том, чтобы выдержать атаку и нанести ответный удар.
Они не могли долго продержаться в собачьей свалке, поэтому решающей частью этой стратегии было обмануть их во время контратаки.
"Печать боли!"
&lt;Восстановление жизненной силы цели ограничено.&gt;
- Интенсивное кровотечение!
&lt;Урон, наносимый мишенью, увеличен.&gt;
Он применил два заклинания проклятия и начал избивать Гросса.
"Хераимское Фехтование!"
Безжалостные взмахи опускались прямо на тело Гросса.
Все наблюдали за Видом и его призраками, избивающими Гросса.
- Виид-победитель!
- Ура Королевству Арпен! – прокричали северные пользователи, и члены Гильдии Гермеса Шестого легиона бросились в битву без колебаний.
Тем не менее они падали один за другим, так как Виид привлек больше призраков.
Рыцари Рока, заклинания и северные пользователи повергли Шестой Легион в хаос.
Имперский легион был сильнее с точки зрения общей военной мощи, но не мог полностью реализовать свой потенциал из-за вмешательства Виида.
- Кребулта: Появятся новые Рыцари Рока, и мы больше не сможем их сдерживать. Давайте уничтожим всю нежить сразу и закончим эту битву раз и навсегда.
Это сообщение появилось в чате гильдии командира.
Третий, Четвертый, Шестой и Седьмой легионы прибыли первым, а остальные командиры приближались, преодолевая сопротивление северных пользователей.
Даже когда Калькус пал в бою, а Гросс был избит, большинство основных сил армии Империи Хэйвен прибывали.
Кребулта хотел взять на себя ответственность вместе с Хейлером, но вскоре передумал и попросил помощи у других.
- Макс: Действительно ли это Виид?
- Кребулта: Я наблюдал за ним, и он на невероятном уровне.
- Героид: Я не верю, что мы не сможем прорваться фронтальным ударом.
- Кребулта: Из-за умения "Высасывание жизни Лича" мы не можем наносить никакого урона даже дюжиной людей. Он жестоко использует проклятия и темные заклинания. Калькус был убит в ближнем бою, но посмотрите, как он борется против Гросса... Я не могу найти слабых мест.
Другие командиры также признали, что эта битва была за владычество над континентом.
- Слейтер: Хорошо. Не пытайтесь получить всю славу. Давайте проведем организованную тотальную атаку, чтобы разбить их.
Слейтер, командир Десятого легиона.
Он быстро продвигался по пути, который был очищен Четвертым Легионом.
- Макс: Мы прибудем через три минуты, пройдя через дергающихся скелетов. Когда все ожидаются остальные легионы?
- Слейтер: Мы будем там через пять минут. Не пытайтесь зачищать всех скелетов и зомби. Сначала соберите всех пользователей, затем приступайте к воздушной атаке.
- Фрейри: Я тоже, конечно, могу попасть туда с этим методом.
- Героид: я вижу наш путь к победе. Мы заманив Виида в засаду и убьем его, затем продолжим уничтожать всех остальных пользователей, которые группируются вокруг других Легионов. Нам не нужно думать о том, что произойдет после этого.
- Кребулта: Я предполагаю, что все подготовили свое святое оружие, а также имеют реликвии под рукой?
Командиры были полностью подготовлены, хотя не было подробного упоминания о том, что было в их распоряжении.
Калькус, который умер ранее, также имел бы такое в инвентаре. Что касается Гросса, то он тренировался только с защитным снаряжением, потому что был воином, и ему лишь с большим трудом удалось бы победить Виида только собственными атаками.
- Гейллер: Лич нападает на всех сразу... Я думаю, мы могли бы сделать из этого потрясающее видео.
- Слейтер: Я боюсь, что битва может закончиться слишком быстро, ха-ха.
Пока командиры разрабатывали план, к обсуждению присоединился еще один голос.
- Дайни: Девятнадцатый легион также примет участие.
Девятнадцатый легион во главе с Дайни.
Это был легион, в основном состоящий из пользователей Центрального Континента, а не членов Гильдии Гермеса.
- Гейллер: Пришел ли Девятнадцатый легион?
- Дайни: Да, мы пробились через десять тысяч пользователей. Ядро наших сил отстает.
Дайни была самым слабым из всех командиров с точки зрения уровня и боевых навыков.
Она управляла регионом Калламор волне стабильно и, как сообщила, примет участие исключительно в нынешнем сражении. Несмотря на это, среди командиров царила атмосфера, ставящая под сомнение авторитет Дайни.
- Хейлер: Отлично. Выберите лучших солдат, чтобы помочь нам.
- Дайн: Принято.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.1. Катастрофическая контратака (часть 2)**

Пока северные пользователи защищались от Четвертого и Шестого легионов, они наблюдали за сбором Имперской армии Хэйвена.
- Солнце скоро встанет.
- Мапан: Движение Имперской армии ускорилось. Они игнорируют риск окружения и обходят скелетов, чтобы увеличить скорость.
- Хидден Мани: Дополнительные силы противника прибывают в течение трех минут.
- Лемон: Прошли вторая линия обороны. Пожалуйста, срочную эвакуацию!
Это была масштабная и захватывающая битва.
Виид и северные пользователи должны были удерживать свои позиции до прибытия подкреплений.
Проблема заключалась в том, что это было нелегко, поскольку Имперская армия Хэйвена стремительно приближалась.
- Виид-ним! Здесь опасно! – крикнул Вииду недавно назначенный вице-капитаном пользователь по имени Валфуд.
- Мы должны немедленно эвакуироваться!
- В пути!
- Виид должен бежать. Мы расчистим путь.
Это было беспорядочно рядом с Виидом.
- Подкрепления в пути. Постройтесь в оборонительный порядок и держитесь некоторое время!
- Мы победим!
Члены гильдии Гермеса из Четвертого и Шестого легионов были еще живы. Каждый из них был сильным, поэтому они могли продержаться достаточно долго.
Гросс носил Наруч Перерождения, который полностью исцелял пользователя, едва жизненная сила опускалась ниже 3%.
Он долго отбивался от Виида, восстанавливая свою жизненную силу, а затем скрывался в толпе врагов.
Однако члены Гильдии Гермеса и Императорские рыцари Хэйвена возрождались, как высшая нежить после смерти.
- Я подчиняюсь клятве!
- Этот Рыцарь смерти готов служить тебе!
Было поднято более 500 рыцарей Рока и несколько тысяч рыцарей Смерти, что сделало армию нежити еще более мощной.
Сила нежити, усиленная Аурой Смерти, теснила хэйвенскую Имперскую армию под командованием Ван Хока и Торидо.
Сорняк оставался спокойным и выливал заклинания проклятия широкой площади, ведя битву в свою пользу.
- Я вижу вдалеке Гейлора и Кребульту.
- Генералы приближаются к своим основным силам!
Северные пользователи увидели, что члены Гильдии Гермеса с криками приближаются. Это были хорошо известные пользователи, которые часто появлялись на трансляциях!
- Эти ребята слишком быстры. Они доберутся до наших союзников.
Виид общался со своими товарищами, в том числе с Пале.
Пользователи со стороны империи Арпен собирались со всех частей Гарнавских равнин, но маловероятно, чтобы они прибыли вовремя.
Пройдя рой нежити, северные пользователи были окружены армией Империи Хэйвен.
Тот факт, что Второй легион Миуля не атаковал, а только кружил в небе по широкому кругу, также был неприятным для Виида.
По лицу Виида расплылась ухмылка:
- Да. Это то, что вы называете узким местом!
Недавно Виид задумался о том, что его жизнь слишком скучная.
Он вспомнил свой опыт в Равнинах Отчаяния, где он возглавлял орков и сражался против Бессмертного Легиона. Это вызывало волнение.
«Сначала мне нужно выиграть немного времени. Я должен уменьшить их число. Для меня важно ориентироваться на большую зону действия. Из всех моих навыков только Ваяние Бедствий может сделать это!»
Виид вернулся на скелетную гору и достал свой нож для скульптуры и Металл Руин.
Он приобрел Металл Руин после победы над Гриторегом на Пути Борьбы, и тот остался в его распоряжении после того, как он отдал другие кузнечные материалы первого класса Фабио и Герману.
\*Слак! Слак!\*
Виид начал вырезать Металл Руин. Он был очень плотным, поэтому получалось вырезать по кусочку.
Виид сел и начал придавать металлу форму.
«Средненькая катастрофа будет напрасной».
На самом деле, было весьма вероятно, что сначала будут уничтожены слабые северные пользователи.
Поэтому гильдия Гермеса также исключила бы возможность Великой Катастрофы.
«Я покажу им, почему нужно бояться катастроф».
Члены гильдии Гермеса постепенно собирались в лагере Третьего легиона Гейлора.
Когда они приблизились к Вииду, силы Слейтера, Героида и Дайны слились.
- Виид создает скульптуру!
Экстренное сообщение поступило от пользователя Шестого легиона.
- Я не знаю, что он ваяет... Но это не более чем последнее усилие.
Гейлор взмахнул мечом и разметал скелетов в радиусе 50 м с помощью Теплового Шторма.
Потребление маны было высоким, но это был навык атаки, который охватывал широкую область.
Большинство скелетов были полностью уничтожены и не могли быть подняты заново. Тем не менее скелет за скелетом продолжали атаковать, подобно оставшимся Рыцарям Смерти.
Четвертый легион и Шестой легион.
Северные пользователи охраняли это место возрожденного в нежити и нападали цепко.
- Их сопротивление возрастает, но мы уже близко подобрались к Вииду.
- Мы не проиграем на стороне Кребульты.
Третий легион стал сердцем боевого порядка. Десятый, Восемнадцатый и Девятнадцатый легионы заняли позиции на флангах и устремились на прорыв.
Были вопросы о боевой силе Дайны, но пользователи Девятнадцатого легиона открыли путь и доказали свою ценность.
Хотя они не были признаны Гильдией Гермеса, но являлись чрезвычайно исключительными пользователями на Центральном континенте.
- Хорошо, хорошо. Все отлично!
В этот момент Нейрус и Рыцари Рока, атакующие на адских лошадях, пришли к мнению Гейлора.
- Защитить линию фронта!
Армия Империи Хэйвен развеялась, как стог сена, и Рыцари Рока прорвались.
- Проложите путь смерти!
Рыцари Рока были индивидуально мощными монстрами на летающих Адских лошадях, одновременно распространяющими темные ауры.
Они использовали свои темные ауры для воздействия на большие площади, чтобы уничтожить имперские войска Хэйвена своим оружием.
Члены Гильдии Гермеса, оказавшиеся на пути атаки рыцарей, беспомощно гибли.
Гейлор закричал:
- Это основная военная сила Виида! Мы должны избавиться от них!
- Согласен. Если мы позаботимся о Рыцарях Рока, то сможем быстро справиться с оставшейся нежитью, - согласился Слейтер с энтузиазмом.
Квалифицированные пользователи были в восторге от того, что Рыцари Дум атаковали их.
- Уничтожить их!
Многочисленные пользователи, самые опытные из членов Гильдии Гермеса, шагнули вперед.
Они собрались вокруг атакующей нежити, но не спереди, а по бокам и сзади...
Они пытались приблизиться к Рыцарям Рока, чтобы использовать свои атакующие навыки, но те безрассудно бросились вперед.
Их нападение было пугающим, и те, кто умерли от их рук, возрождались как нежить.
В большинстве случаев, когда члены Гильдии Гермеса умирали, они появлялись как Рыцари Рока и присоединялись к нападающим.
&lt;Аура смерти становится все сильнее.
Живые запуганы.
Нежить в этом регионе получает увеличенную атаку.
Существует более высокая вероятность поднятия высшей нежити. &gt;
- Уничтожьте их любой ценой, прежде чем ситуация станет еще хуже!
Гейлор возглавил членов Гильдии Гермеса на всем поле боля.
Они надавили на нежить, используя все свои ресурсы, не жалея ни оставшейся святой воды, ни реликвий или волшебных свитков.
Кавалерия Рыцарей Рока была попросту сметена сотнями наступательных заклинаний.
Находившиеся рядом солдаты Империи Хэйвен и члены Гильдии Гермеса были принесены в жертву в результате взрыва, но у них не было намека на колебания.
- Костяные драконы!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.2. Катастрофическая контратака (часть 2)**

В битву прилетели два костяных дракона.
Костяные драконы, обладающие огромной силой и жизненной энергией, взревели и атаковали Имперскую армию.
- Нечего бояться! Это только нежить!
Пользователи в Гильдии Гермеса имели большой опыт рейдов на монстров-босса.
Они знали, как распределить роли и неистово атаковали.
Костяные драконы и рыцари Рока, усиленные Аурой Смерти, остановились на целых 10 минут.
Нерешительные убийства привели к воскрешениям, и еще больше падших поднялось как нежить.
- Хорошо. Осталось еще немного.
Тем временем армия Империи Хэйвен продвинулась и сократила дистанцию с Виидом.
Больше северных пользователей пали, были воскрешены как нежить и продолжили сражаться, пока не рассеялись полностью.
Четвертый и Шестой Легионы были полностью уничтожены и превращены в нежить; Гросс и члены Гильдии Гермеса сумели отступить, но они потеряли все свои военные силы.
- Сила смерти царит над этой землей!
- Захватчики! Попробуйте силу бессмертия!
Это был отчаянный бой, но Гейлор широко улыбался.
- Это оно. В этой битве больше нет переменных.
Еще немного, и Виид будет на расстоянии выстрела.
Количество северных пользователей сократилось до трети.
Слейтер повернул голову в тыл и закричал:
- На окраинах есть большая группа пользователей.
- Это не имеет значения. К тому времени, как они прибудут, Виид уже будет мертв. Кроме того, если все больше пользователей продолжают собираться... ку-ку-ку. Все кусочки головоломки встали на место.
Его переполнило волнение.
Болезнь Алкина!
Самое мощное оружие в арсенале Гильдии Гермеса.
Вся Имперская армия Хэйвена, охотящаяся за Виидом, была конечной целью и приманкой для обращения битвы к победе.
Пользователи отчаянно хватались за квест спасения Виида.
Если бы болезнь Алкина распространилась среди этих пользователей, все они погибли бы мгновенно.
- Да. При этом империя Хэйвена захватит контроль над всем версальским континентом.
\*Слак! Слак!\*
Сорняк невозмутимо вырезал свою скульптуру.
Если бы нежить не могла выстоять, он бы торопился, но они покупали ему значительное время. Северные пользователи также храбро сражались и отдавали свои жизни.
Хотя в этой ситуации не было возможности отступления.
- Это сложная скульптура, но я думаю, что почти закончил.
Он вырезал из камня фигуры зданий и людей.
Получилась бы отличная скульптура города, если оставить ее так.
Никакой катастрофы, но истинный характер был готов вот-вот показаться.
Виид схватил горсть грязи двумя руками и аккуратно рассыпал ее над скульптурой.
- Призвать Ветерка!
Он призвал стихийного духа Ветерка, которого создал сам.
- Звали меня, ваше высочество?
- Да. Используй легкий ветерок, чтобы грязь не сдулась.
- Понял. Мое прекрасное высочество большого роста.
Ветерок создал тихое дуновение, закрутившееся в небольшой вихрь.
Рассыпанная грязь превратилась в темное серое облако и охватила городскую скульптуру.
Мелкая пыль!
Самые ужасные катастрофы современного общества - песок и мелкая пыль - похоронили скульптуру.
- Еще недостаточно. Больше здесь!
\*К-к-к-к-крак!\*
Он осторожно надавил и создал трещину на дне скульптуры.
Искажено и разбито.
- Вот. Теперь готово.
Выглядело неряшливо, но каждый раз, когда он вырезал своим ножом, то делал это с предельной концентрацией.
Скульптура вышла довольно подробной, учитывая то, что он спешил.
- Назовите скульптуру, которую вы создали.
- Название скульптуры - комендантский час.
- Комендантский час, все верно?
- Ага. Это правильно. Это часть, которая напоминает нам, что кровать - самое безопасное убежище в этом мире.
&lt;Шедевр! Вы завершили скульптуру комендантского часа.
Друг матери-природы!
Кусок, представляющий ужасную катастрофу, вылепленную Виидом путем включения всех выражений красоты.
Несчастный мир людей, погребенных в толстом песке, растрескивается.
Этот кусок был вылеплен из специального материала под названием «Металл руин» и выдает мрачную атмосферу.
Художественная ценность: 26 891.
Особые черты: все существа, которые смотрят на скульптуру комендантского часа, получают 11% прироста жизненной силы и скорости восстановления маны.
- Мораль всех подразделений ослаблена.
- Увеличены шансы получить более высокий урон при атаке.
- Все сопротивление уменьшается на 3%.
- Временно уменьшает максимальную жизненную силу на 10%, но увеличивает всю статистику на 5%.
- Увеличивает эффект заклинаний урона.
- Постоянно увеличивает Интеллект на 1.
Эффекты не складываются с другими скульптурами.
Количество выполненных шедевров: 37
Репутация увеличивается на 21 391.
Искусство увеличивается на 21.
Выносливость увеличивается на 3.
Мудрость увеличивается на 1.
Вера уменьшается на 1.
В качестве награды за шедевральность скульптуры все показатели получают еще 1 пункт. &gt;
&lt;Минне, Богиня Земли не любит эту скульптуру. &gt;
«Прекрасная скульптура!»
Он думал, что будет удовлетворен даже частичной исключительностью, но в итоге создал шедевр.
Все это было связано с его подробным представлением о самой катастрофе.
- Самая презираемая и опасная катастрофа в современном обществе. Вы не можете избежать мелкой пыли. Ваяние катастрофы!
&lt;Вы активировали Ваяние катастрофы.
Стата искусства постоянно уменьшается на 20.
20 000 жизненной силы и маны потреблено.
Все статы временно снижаются на 15% в течение трех дней.
Ваше сродство с природой уменьшается.
Ваяние катастроф может использоваться только один раз в день.
Как только вы вызываете опасную катастрофу, репутация или известность могут увеличиваться в зависимости от серьезности ущерба.
Пожалуйста, имейте в виду, что вас могут убить в результате стихийного бедствия. &gt;
&lt;Металл руин был уничтожен. Сила Великой катастрофы увеличивается на 60%&gt;
Скульптура рассыпалась на куски, упавшие на землю.
- Значит, плохая вещь завершена.
Он поднял уничтоженный Металл Руин.
Силы, которые доминировали на Центральном континенте, теперь собрались в этом месте, поэтому он почувствовал, что этого недостаточно.
Несколько легионов стремились к одной цели.
- Мир изменился. Теперь злодеи компетентны и даже прилежны!
Виид начал вырезать еще одну скульптуру.
Он уже использовал Воскрешение Скульптуры. Он не хотел столкнуться с еще большими потерями, но у него не было другого выбора.
- Без разницы. Уровни я могу снова накачать. В конце концов, живем только раз.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.1. Одиннадцать Виидов (часть 1)**

Виид крикнул в надежде сэкономить время.
- Кто-нибудь знает, как формировать камни?
Боевые заклинания прилетали издалека и взрывались неподалеку.
Даже посреди этого хаоса пользователи все еще поднимали руки в ответ на призыв Виида.
- Я!
- Я могу!
Среди северных пользователей было значительное число людей, которые немного научились навыкам скульптора.
Хотя они были резчиками, которые не могли терпеливо сидеть в течение нескольких дней, вырезая скульптуру...
- Этот парень опытный!
- С точки зрения мастерства, он лучший.
Тем, кто получал хвалу от окружающих пользователей, был архитектор Кейо.
Он был знаменитым архитектором, который построил отличное сооружение, прочный каменный мост.
Кейо выразил смущение:
- Я построил много каменных конструкций, поэтому я знаю, как формировать некоторые камни, но мое умение «скульптура» находится на 7 уровне. Я боюсь, что не смогу помочь Виид-ниму.
- Тогда у кого есть более высокий уровень мастерства, чем Начальный уровень 7?
Виид заставил замолчать окружающих пользователей, которые без толку кричали.
Все были знакомы с умением «Скульптура», но большинство из них было около Начального Уровня 3 или 4.
- Кажется, что Начальный уровень 7 должен подойти. У тебя есть камни под рукой?
- У меня их довольно много.
У архитекторов всегда были материалы, такие как камни и грязь, в их специальных рюкзаках, которые уменьшали размер и вес того, что хранилось внутри, чтобы они были готовы к любым архитектурным проектам.
- Я буду ваять некоторые человеческие фигуры, поэтому, пожалуйста, сделай их грубо и передай мне. Можешь ли ты сделать это для меня?
- Если это грубая форма, тогда да, я могу.
- Я тоже помогу.
Кейо и еще 10 скульпторов принялись за работу с камнями.
- Я думаю, мы должны знать, что делаем для эффективной работы. Во всяком случае, вы собираетесь вылепить Богиню Травяной Каши? - с любопытством спросил один скульптор.
Это были не только скульпторы, но и все пользователи вокруг них, которые замерли в ожидании. Они не были заинтересованы в битве, которая происходила рядом с ними.
Скульптура Со Юн получилась просто прекрасной!
Это была бы пожизненная честь стать свидетелем изваяния такой скульптуры, и было бы замечательным зрелищем наблюдать за процессом такого шедевра.
- Нет... Я собираюсь лепить то, что напоминает меня.
- О...
- Хм...
- Ха...
Раздавались полные разочарования вздохи.
Кейо и скульпторы грубо формировали человеческие фигуры, затем Виид вырезал детали и завершал их.
Это была простая форма, которую много пользователей могли быстро изготовить, в то время как каждый вносил свой вклад.
По правде говоря, они кусали ногти с момента нападения Империи Хэйвен.
Отчаянные крики северных пользователей не прекращались, и последнее сопротивление пользователей на грани смерти можно было увидеть на поле боя с поворотом головы.
- Как это?
- Все в порядке. Хотя это немного короче, чем я.
- Извини? Я сделал это на 3 см выше Виид-нима на всякий случай.
- Я мастер-скульптор. Я немного подточу, и он станет ровно на 2 см короче меня.
Скульпторы просто кивнули в неискреннем признании, но Кейо не мог этого принять.
Для архитектора высота была чувствительной темой: ничто не является таким провалом, как столбы неодинаковой высоты и размера в высоком здании.
Он успокоился, когда посмотрел на стену Виида, находящуюся рядом с грубой фигурой.
- Посмотрите внимательно. Скульптура выше...
- Тебе просто кажется.
- ... ...
Затем Виид вырезал их по своему образу.
Он приподнял нос, поправил глаза и сформировал широкий лоб. Закончил вытачивать челюсть, пока не остался полностью удовлетворен.
- Очень красиво. Я мог бы зарабатывать на жизнь только своей красотой.
Скульпторы не могли успокоиться, поскольку в непосредственной близости шла война. Но как бы они ни выглядели, это было странно.
- Они похожи на Виид-нима, но они все-таки разные.
- Эй! Конечно, есть небольшая разница, но они примерно одинаковы. Они все такие простые...
- Тсс... Он слышит нас. Давайте продолжим работать.
Виид сформировал три скульптуры, подобные себе.
Армия Империи Хэйвен могла пробиться через нежить, но северные пользователи прибыли как раз вовремя.
- Вы не пройдете, пока мы стоим!
- Вы никогда не сможете пройти!
Чем ближе они подходили к Вииду, тем больше вокруг становилось самых опытных северных пользователей. Они встали насмерть, так как им некуда стало отступить.
- Боевая ярость!
- Молотящая ярость!
- Мстительный Ледяной Луч!
Лучшие игроки с уровнем больше 400 кастовали навыки, которые они накопили, и которые не могли быть использованы новичками.
Один единственный член Гильдии Гермеса не мог принять на себя все их атаки, поэтому некоторые из игроков рвались вперёд в надежде нанести последний удар.
Это было связано также с тем, что командиры Легиона Гейлор и Кребульта не спешили.
- Отойди. Мы будем продвигаться постепенно.
- Сократить бессмысленные потери и укрепить наш окружающий боевой порядок. С нашими силами мы будем доминировать в этой области полностью.
Чтобы заманить северных пользователей в зону заражения болезнью Алкина, Виида нужно было сохранить в живых.
И худшим возможным сценарием был Виид, убежавший от битвы, поэтому члены Гильдии Гермеса окружили его со всех сторон и медленно смыкали строй.
- Гейлор: Подготовьтесь тщательно. С этого момента мы уничтожаем врага полностью.
Рыцари Рока и Костяные Драконы также потерпели поражение.
Нетурус и конница Рыцарей Рока были чрезвычайно заметны, но были уничтожены квалифицированными членами гильдии Гермеса.
Два костяных дракона были изранены и скрылись в небе.
- Видд! Это уже закончилось. Армия Империи Хэйвена объединит континент!
- Мы сокрушим Королевство Арпен. Мы будем сжигать и уничтожать всех!
- Это конец!
Виид слышал голоса членов Гильдии Гермеса со всех сторон.
Те, кто не испытывал никаких трудностей в жизни, сказали бы, что теперь все кончено, поэтому сдались.
Он смотрел на небо, когда ваял; Великая катастрофа все еще не активировалась. Несмотря на это, было значительное число северных пользователей, которые все еще держали свои позиции.
- Травяная каша! Травяная каша! Травяная каша!
- Славься, Королевство Арпен!
Его сердце тронули те, кто сражался за него до конца.
- Даже если я выиграю эту войну... у меня нет намерений быть добрым к этим людям. Я продолжу повышать налоги и эксплуатировать их.
Он ощущал оттенок муки совести, но быть благополучным злодеем было намного лучше, чем жить простой и тяжелой жизнью.
Находясь на адекватном уровне зла, а не в масштабах продажи целой страны, это означает богатство и комфорт для своей семьи.
- Говорят, что люди становятся развращенными, когда они захватывают власть и высокое положение. Я думаю, что я чист в этом отношении, так как я хотел быть плохим с самого начала!
Виид подумал, что ему нужно приложить больше усилий, чтобы победить.
Члены Гильдии Гермеса, собравшиеся в этом месте, были лучшими квалифицированными пользователями Королевской Дороги. Было бы непросто сдержать их всех.
- Ад. Думаю, эта ситуация требует больше и больше скульптур.
В то время как Виид созерцал, Кейо и скульпторы сформировали еще 7 фигур.
- Виид-ним. Я думаю, что мы закончили большинство из них, хотя кое-чего не хватает. Остались еще черты лица.
Задача Кейо и скульпторов была простой, утомительной, но не требующей деталей. Они урезали тело до приемлемого уровня.
- Я понял. Мое лицо трудно изобразить.
Виид снял свой скульптурный нож и вырезал лицо.
Челюсть обрезана еще резче, чем прежде, выдающийся нос и глубокие глаза. Это было совершенно симметрично, но после всех улучшений это было все еще простое лицо.
- Я думаю, так немного красивее, чем раньше... Нет, это примерно то же самое, что и раньше.
- Разве вы не думаете, что одно хорошее шлифование имело бы такой же эффект?
- Мастер скульптурных техник. Интригует, как все его скульптуры выглядят одинаково, хотя он их отличает.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.2. Одиннадцать Виидов (часть 1)**

У 10 скульптур были тонкие черты, более красивые, чем у оригинала. Однако они были настолько просты, что лицо можно было легко забыть.
\*Вздох\*
Виид посмотрел на скульптуры и издал глубокий вздох.
Император Гейхар, которому он доверял, был похож на запойного пьяницу.
Если бы это была типичная долговременная война, у него было бы место для дыхания, но времени не было!
- Гильдия Гермеса. Когда эта война закончится, я отомщу за свою обиду всем вам.
Виид не колебался, как он это делал, когда ел хорошую жареную курицу.
- Скульптурное пожизненное благословение!
&lt;Жизнь была дарована скульптуре.
Уровень скульптуры основывается на вашем показателе искусства.
В настоящее время показатель искусства составляет 4 115, поэтому базовый уровень скульптуры будет 589.
Это скульптура, представляющая реальную фигуру.
Скульптура идентична личности, речи и поведению этого человека.
Кроме того, 6 атрибутов даются скульптуре, поскольку ей предоставляется жизнь.
Насыщенный уровень атрибутов и способностей зависит от формы и качества скульптуры.
Атрибут Стойкость (100%), атрибут Совершенное Искусство (100%), атрибут Восприятия (100%), Боевой атрибут (100%), Звездный атрибут (100%), атрибут Мать Земля (90%).
Атрибут Стойкость.
Увеличивает сопротивление в любом случае.
Защита растет, и вы становитесь более устойчивым к ядам и магическим заклинаниям.
Атрибут Совершенное Искусство позволяет демонстрировать высокий уровень творчества.
Временно ваши действия будут влиять на удивительные и благородные события.
Атрибут восприятия.
Повышенные чувства позволяют обнаруживать опасности и реагировать на раннем этапе.
Боевой атрибут.
Вы находитесь под защитой Баттали, Бога Войны.
Увеличивается сила всех боевых навыков, и в зависимости от уровня противника могут быть получены дополнительные бонусы.
Звездный атрибут.
Вы благословлены звездами.
Когда ваша сила и жизненная сила будут исчерпаны, и вы упадете на землю, то будете воскрешены, чтобы сражаться еще раз.
Атрибут Мать-Земля.
Все существа и растения, которые находятся на Земле, привязаны к вам.
Вы можете одолжить их особую силу и больше жизненной энергии.
Было использовано 262 маны.
Эффективность умения увеличилась. Статистика и уровень, потребляемый при отдаче жизни, уменьшились на 20%.
Ставка на ваше искусство постоянно уменьшается на 6. Потерянная статистика может быть восстановлена посредством скульптуры и других видов искусства.
Ваш уровень был уменьшен на 2. Из-за снижения уровня, 10 баллов были выведены из вашего последнего обновленного стата. Статистика будет восстановлена после восстановления потерянных уровней.
Пожалуйста, будьте осторожны с жизнью скульптуры.
После смерти скульптура должна получить жизнь снова, чтобы вернуть свою душу.
Скульптура не может быть восстановлена, если она полностью разрушена. &gt;
Виид породил огромное чудовище.
- Скульптурное пожизненное благословение!
&lt;Жизнь была дарована скульптуре.
Уровень скульптуры основывается на вашем показателе Искусства.
В настоящее время показатель Искусства составляет 4.109, поэтому базовый уровень скульптуры будет 588.
...&gt;
&lt;Жизнь была дарована скульптуре.
Уровень скульптуры основывается на вашем показателе Искусства.
В настоящее время показатель Искусства составляет 4 103, поэтому базовый уровень скульптуры будет 588.
...&gt;
&lt;Жизнь была дарована скульптуре.
Уровень скульптуры основывается на вашем показателе Искусства.
В настоящее время показатель Искусства составляет 4 097, поэтому базовый уровень скульптуры будет 587.
...&gt;
Скульптуры разделяли до пяти атрибутов друг с другом, и не было существенных различий в уровнях.
Ожившие скульптуры Виида начали двигаться.
- Итак, это чувство рождения в этом мире.
- Мне нужно имя... для удобства я выберу «Виид-1».
- Я - Виид-2.
- Виид-3.
- Я буду Виид-4.
Скульптуры стали тем, чье имя выбрали.
Подобные скульптуры не должны были уживаться, когда они встречались в первый раз, но это не имело значения для этой группы Виидов. Это было потому, что Виид, оригинальная версия, на которой они основывались, также послужила моделью для их личностей! Они были подобны Вииду, родившись со всеми шаблонами поведения Виида и процессами принятия решений.
- Эхем... Это не так, как должно было быть...
Руки Гегеля дрожали.
- Захватите и уничтожьте Виида!
- Травяная каша! Травяная каша! Травяная каша!
Он был посреди поля битвы.
Трудно было сохранить равновесие, когда земля сильно дрожала, как будто боевое заклинание взорвалось неподалеку. Летающие стрелы втыкались у его ног.
Это было кровавое, динамичное поле битвы.
- Э-э... я был готов умереть, но это было не то, что я имел в виду! Это слишком страшно.
Гегель обхватил голову руками.
Белла, Руми и Найд.
Он ждал встречи с коллегами из Корейского университета из программы «Виртуальная реальность» и был внезапно замешан в битве.
Это был его первый случай с такой широкомасштабной войной.
- Это не такое поле битвы, которое я себе представлял.
Значительное число пользователей умирало от дальних атак, не понимая, что их убило. Некоторые были также убиты рыцарской конницей.
- Гегель!
- Скоро... Найд!
Гегель был рад видеть призрачное явление Найда.
- А как насчет других?
- Они уже мертвы.
- Что? Даже Белла?
- Да. Она умерла всего лишь минуту назад.
Лицо Гегеля исказилось. Он был близко знаком с фехтовальщицей Белла, когда они охотились вместе.
- Сунь-джо, почему ты жив? Ты выше по уровню, ты должен был защитить их!
- К счастью, мне удалось убить двух членов Гильдии Гермеса, но я вор. Я не был уверен в открытом бою, поэтому я сбежал. Я снова буду драться с ними.
Гегель, наконец, изучил состояние Найда.
Его кожаная броня была разорвана, а кинжал сломан.
- Если ты снова вступишь в бой, ты умрешь.
- Да, наверное.
- И это не наша битва в любом случае.
Гегель повернул голову в сторону Виида.
Когда он даровал жизнь скульптурным формам жизни, масса окружающих зашлась в реве.
Блестящая фигура привлекла внимание людей.
Виид, вероятно, даже не знал, что здесь находится Гегель.
- Это Виид, и я только сражаюсь за себя.
- За себя?
- Я следую за своим сердцем, поэтому я не сожалею ни о чем позднее...
- Понятно...
Он видел другую сторону нежного Найда.
Сам Гегель чувствовал, что прожил жизнь легко.
Он не стеснялся поклониться сильному или показаться перед слабыми. Все, что осталось от такого поведения, было посредственным.
Он не считал себя достойным и не мог хвастаться.
- Делай, как чувствуешь. Никто не заставляет тебя сражаться. Если хочешь выжить - живи; если хочешь умереть - умри.
Найд произнес сдержанно, затем устремился к порядкам армии Империи Хэйвен.
Через секунду Гегель вытащил свой длинный меч.
- Давай! Я Гегель!
Затем он атаковал полчища Третьего легиона.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.1. Одиннадцать Виидов (часть 2)**

- Это безумие. Я сказал, что это безумие!
Мапан издал крик, похожий на стон.
Он закончил всю свою работу в качестве торговца.
Он упорно трудился, чтобы подготовиться к фестивалю на Гарнавских равнинах и обеспечил максимальное количество боевых поставок путем очищения последних частей от Королевства Арпен и Центрального континента.
Конечно, было вполне естественно, что в этом процессе была получена значительная прибыль.
Всё, что оставалось сделать после начала битвы, это иногда сообщать о развитии ситуации и наблюдать за сражением, в котором он стал свидетелем невероятного зрелища: присутствие сразу десяти Виидов!
- Я больше не знаю, что происходит в этой битве, - пробормотал его двоюродный брат Скрытые Деньги рядом с ним.
Как он и сказал, были слышны живые приветствия пользователей Гарнавских равнин.
- Это странно. Я вначале думал, что мы проиграем, потому что Империя Хэйвен оказалась сильной... Ситуация ухудшилась, но я чувствую, что у Виид-нима все еще есть какой-то туз в рукаве.
- Прямо мои мысли, Брат. Я все еще чувствую, что у нас остался последний шанс, но я не думаю, что мы умрем.
- В этом весь Виид-ним. Мы, торговцы, продаем вещи, но он творит чудеса. Как будто он создает потребителей и рынки одновременно.
Сцена живых и движущихся скульптур была поистине потрясающей, и это видео собирало множество просмотров на многих видеосайтах.
- Виид-ним снова принесет значительную прибыль за счет доходов от рекламы, - Мапан смог сразу оценить ситуацию.
В студиях каждой вещательной станции сейчас должны были быть огромные волнения.
В настоящее время крутые видео чаще просматриваются непосредственно на видеосайтах, а не в прямом эфире.
Реклама в таких видеороликах приносит около 1 вон за просмотр.
В фильмах Виида было около 3 рекламных роликов между началом и концом.
«3 воны за просмотр. Если вы думаете, что, по меньшей мере, 100 миллионов человек видят, то это 300 миллионов вон?»
Про эту битву будет сделано множество видеороликов.
Собственно, Виид был бы центром этого, и все это заработало бы десятки и сотни миллионов.
«Кроме того, 10 Виидов едят курицу, используя сотовые телефоны, включают кондиционер, надевают одежду... Вау... Влияние на рекламу имеет бесконечный потенциал».
Мапан проявил искреннее восхищение.
Даже если Виид будет побежден в этой битве, не будет никаких сомнений в том, что после этого он сможет владеть целым зданием.
- Травяная каша, травяная каша!
- Батальон палочки из папоротника выдвигается!
- Отряд рыбной каши собирается!
- Бамбуковая стреляющая каша отходит назад. Нам нужно сначала поддержать тыл!
Учитывая, насколько плотным было их формирование, не казалось, что Культ Травяной Каши проиграет.
- Аааааххх!
- Здесь есть зараженный человек. Все назад!
- Ни один из моих магов-целителей не имеет никакого эффекта прямо сейчас. Мне жаль, что те из вас, кто заражен болезнью Алкина, должны умереть как можно скорее.
Это была вспышка болезни Алкина.
Каждый раз, когда появлялся зараженный человек, у них не было другого выбора, кроме как убивать своих членов, чтобы предотвратить дальнейший урон. Тем не менее заболевание быстро распространялось среди северных пользователей.
Это была большая угроза, поскольку, чем больше пользователей концентрировалось в небольшой области, тем быстрее распространялась болезнь.
Скрытые деньги покачал головой:
- Брат, это слишком даже для Виид-нима, не так ли? Это достаточно сложно - выжить в осаде Империи Хэйвен.
Щека Мапана дернулась, когда он посмотрел на своего младшего двоюродного брата с небольшой надеждой:
- В этом мире есть много людей, которые живут хорошей, честной и насыщенной жизнью. Они настолько невинны, что даже не знают, что делать, и паникуют, когда возникает угроза.
- Итак..?
- Именно там стратегия Гильдии Гермеса потерпела неудачу. Если бы они хорошо знали Виид-нима, то никогда бы не прибегли к этой стратегии. Поймать Виида без охраны – нетривиальная задача.
Осторожность Виида не знала границ.
- Зная Виид-нима, он уже подготовил несколько способов выжить. Он, вероятно, повернет все вспять и обрушит на них неожиданную атаку. Он не тот, кто будет тратить время на ловушку.
\*\*\*
У Виида разболелся живот, когда он увидел тех, кому даровал жизнь.
- Все вы родились с золотой ложкой во рту.
Они были крайне сильны с точки зрения уровней, так как были созданы уже в высшем классе из-за огромного параметра Искусства.
Они не наследовали все навыки Виида, но некоторые из них имели свои уникальные характеристики.
&lt;Атрибут Хладнокровие (100%)
Остается спокойным в любом кризисе и быстро избегает ненормальных условий. &gt;
&lt;Свойство Внутренний Взгляд (100%).
Отличное суждение, основанное на всей информации.
Вы можете распознавать угрозы и быстро выявлять недостатки противника. &gt;
До этого момента это были относительно общие атрибуты.
Но когда вы собираете все их виды, некоторая польза должна появляться. Хорошие вещи случаются с теми, кто продолжает пытаться.
&lt;Свойство Честь (100%)
Удваивает эффекты Славы и командных навыков.
Вы можете выявить полный потенциал своих подчиненных и ускорить их рост. Помогает вам обрести уважение рыцарей. &gt;
&lt;Атрибут Солнце (100%)
Вы выбраны солнцем.
Вы можете поглотить силу солнца, чтобы восстановить здоровье и ману. Все навыки, связанные с огнем, становятся сильнее. &gt;
&lt;Атрибут Рев (100%)
Вы можете быстро приручить больших монстров и управлять ими своей харизмой и мужеством. &gt;
&lt;Атрибут Стремление (100%).
Ничто не может помешать вам атаковать.
Хотя потребляется немного больше энергии, сила жизни и сила атаки значительно улучшаются. &gt;
Эти выдающиеся атрибуты, которые трудно получить с помощью обычных заклинаний, принадлежали Виидлингам.
Если бы те скульптуры, которые он вырезал и которым придал жизнь, были книгой, то это получилась бы автобиография; скульптурные существа были награждены атрибутами, основанными на всех действиях Виида.
Конечно, десять Виидлингов не только рождались с высокими атрибутами.
Было также несколько атрибутов, такие как Жадность, Скупость, Фальшивая улыбка, Близость смерти, Подлость, Одиночество, Вымогательство, Опасность и Несчастье.
Эти другие, нежелательные атрибуты были разделены между ними. Тем не менее они были очень мощными из-за того, что их уровни были в конце 500-х.
Виид поспешно обратился к Виидлингам.
- Я должен сначала объяснить ситуацию...
\*Поп!\*
Виид-6 поднял руку. Он был скульптурным существом, которое родилось с атрибутом Внутренний Взгляд.
- Я думаю, что идет война. Все ли вокруг враги?
- Правильно. Все, что вам нужно сделать, это...
- Не смеши. Ты говоришь, чтобы мы сражались с ними. Ты? Я имею в виду, для этого нет оснований. У тебя нет стыда?
Виид-6 прервался. У него была непреклонная натура.
Даже если Виид дал им жизнь, не было никакой возможности, чтобы они предложили свою полную лояльность!
Виид-8 также поднял руку.
- Умм... Я проанализировал, почему наши лица идентичны.
Затем заговорили другие Виидлинги:
- Разве это не потому, что они были вылеплены?
- Может быть потому, что это было срочно. Не было времени.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2. Одиннадцать Виидов (часть 2)**

- Не совсем. Я думаю, что есть какой-то трюк. Мне очень приятно, - сказал Виид-10, у которого был атрибут Божественности, и вскоре рассмеялся.
Виид-8 проговорил громким голосом:
- Это нас путает? Мы не можем отличить друг от друга.
Успешный трюк Виида!
- Нет. Если вы внимательно посмотрите, мы разные. Я думаю, у меня больше нос.
- Я определенно чувствую, что на 1,3 см больше.
- Симметрия важна для лица.
- Острый подбородок делает человека красивым.
Виидлинги спорили о том, кто выглядел лучше.
Если скульптуры выглядели схожими, это был неудачный старт.
- Мужчины примерно одного роста.
- Все дело в деньгах. Деньги!
- Ху... тебе нужно хорошо говорить.
- Успех в жизни - это деньги.
- Я согласен. Я думаю, что деньги – лучше всего.
- Честно говоря, деньги лучше роста.
Между тем, ни один из них не предложил остановить Империю Хэйвен или купить Вииду и другим Виидлингам, чтобы убежать.
Виид догадался, что это произойдет в тот момент, когда он даст жизнь скульптурам.
Эти Виидлинги убежали бы и спасли себя при первой возможности!
«Им нельзя доверять».
С самого начала было невозможно убедить их сотрудничать в трудной ситуации или пожертвовать собой.
Так же, как люди, наконец, понимали своих родителей после того, как их собственное потомство проявляло недоверие, Виид посмотрел на Виидлингов.
«Можно также уповать на Барда Рэя. Хотя самым опасным является такой парень, как Хестигер, который говорит, что пожертвует собой. Вы не представляете, какие у них злые намерения».
Когда это было так, трудно было догадаться, что может быть трюком. Была возможность, что парень попытается продать Королевство Арпен.
Виид повысил голос:
- Отлично. Теперь послушайте меня. Я дам вам по 2 золотых, когда закончу.
- ...
- ...
- ...
Виидлинги закрыли свои ворчащие рты.
Хотя они оставались спокойными, но все равно оглядывались по сторонам. Они понимали, что это опасное место, и каждый из них думал о побеге.
«У них есть настоящая увлекательная жизнь впереди...»
Виид уставился на наступающие войска Империи Хэйвен и заговорил:
- Я немногого ожидаю от вас всех. Это место скоро будет потрясено катастрофой, поэтому воспользуйтесь этой возможностью, чтобы выжить.
Он кратко объяснил, какой тип бедствия должен был начаться.
- Вот оружие и щиты, украденные игроками Гильдии Гермес. Используйте все, что захотите, - Виид раздавал экипировку, чтобы вооружить скульптурных существ.
Каждый из них был дорогостоящим, но если бы он оставил их себе, возможность выжить для существ резко упала бы.
- Мне жаль, что вы пришли к жизни в такое время. Можем ли мы пережить это и снова встретиться друг с другом?
У Виидлингов был кислый взгляд, несмотря на трогательные слова и доброту.
- Разве у короля Королевства Арпен нет лучшего оснащения?
- Я думаю, он приберег лучшее для себя, чтобы продать позже, а затем дал нам остатки.
- Выжить... Какое безответственное замечание. Это все, что у вас есть?
- Ребята. Будьте благодарны за это. Если бы не эта ситуация, мы бы ничего не получили.
- Ты дал нам жизнь, поэтому нам нужно развиваться самостоятельно?
- Он также пытается использовать нас позднее. Он - правитель Королевства Арпен. Не стоит верить в извинения политического деятеля.
- ...
Скульптурные существа видели Виида насквозь.
\*\*\*
Началась катастрофа.
Армия, возглавляемая Кребультой, могла видеть облако пыли, перекрывающее зрение.
- О черт! Еще немного!
Виид был очень близок...
...Около 500 метров, он приближался на скачущей лошади.
Хотя было немало нежити, и северные игроки ушли, если им удалось бежать мимо них, они могли легко начать битву с Виидом.
- Давайте просто выдвигаться. Знак иллюминации.
- Я зажгу волшебный фонарь.
Волшебники стреляли лучами света, которые вскоре были проглочены мелкой пылью.
- Магия...
- Это не работает из-за пыли.
Стало так же темно, как полночь, но хуже было то, что они не могли даже увидеть свои руки и ноги.
- Будьте готовы к катастрофе, потому что мы не можем видеть сейчас!
Военные командиры были вынуждены остановиться, в том числе Гейлор и Кребульта.
- Кашель!
- Черт возьми!
Они были покрыты тонкой пылью, такой толстой, что трудно становилось дышать. Члены Гильдии Гермеса еще не потеряли здоровья, но, тем не менее, они были недовольны.
Грязь летела прямо в их открытые рты. Это было поистине ужасное ощущение.
В этот момент что-то случилось...
- Скульптурный клинок!
Первый легион был в смятении, когда их противник закричал имя своего мастерства.
- Это Виид!
- Появился Виид.
- В каком направлении?
- Восток!
\*Грохот\*
\*Свууууууууу бббанг!\*
Умения вызывали громкие взрывы, но они едва могли видеть.
Иногда докатывалась мощная ударная волна.
- Виид атакует. Скорее на помощь!
- С какого направления?
- Я думаю, что он рядом с нами. Ударим. Безжалостный удар!
- Яростный удар!
Члены Гильдии Гермеса, которые были близки к звукам, использовали навыки атаки.
Всего за 2 или 3 секунды активировались сотни навыков.
- Стоп! Какой сумасшедший дурак использует навыки AoE здесь!
- Черт. Я ничего не вижу!
- Лунное лезвие!
В этот момент снова раздался ясный звук наименования навыков.
- Сюда! Виид постоянно атакует!
- Цепная молния!
- Буря града!
- Огненный шар!
- Серия взрывов!
- Дыхание разрушения!
- Кинжал уничтожения!
- Меч вымирания!
Многие навыки атаки были направлены в сторону звуков.
\*Аг!\*
- Остановитесь! Вы идиоты!
- Я сказал, стоп!
Большинство атак взорвались в лагерях Империи Хэйвен. Не было никакого способа оценить, сколько было нанесено урона или как оно выглядело. Это стало неконтролируемым потоком событий.
- Хераимское фехтование!
- Виид здесь!
В направлении голоса Виида устремлялись всевозможные навыки.
- Копье кровавой ярости!
- Реквием!
- Уничтожение кошмара!
Навыки летали над всем полем, где видимость перекрывалась мелкой пылью. Необдуманные, неописуемые атаки сдули тысячи людей в одно мгновение.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8. Одиннадцать Виидов (часть 3)**

Виид был уверен даже в такой ситуации, в которой было невозможно видеть.
«Все, что мне нужно, это подумать о всех собравшихся здесь как о враге».
Если есть кто-нибудь, просто атакуйте!
- Фехтование Хераима!
&lt;Вы успешно совершили первую серийную атаку. Ваша Ловкость будет увеличена на 20%. &gt;
&lt;Вы успешно совершили вторую серийную атаку. Ваша Сила будет увеличена на 40%. &gt;
&lt;Вы успешно совершили третью серийную атаку. Ваша Ловкость будет увеличена на 20%. &gt;
&lt;Вы успешно совершили четвертую серийную атаку. Ваша Сила будет увеличена еще на 40%. &gt;
Легко было использовать умение «Фехтование Хераима», чтобы совершить серию ударов.
- Виид здесь!
Кризис начался, когда люди вокруг закричали.
Было активировано несколько навыков атаки, и AoE-навыков прилетело издалека.
«Тебе не нужно заботиться о защите, если ты поглощаешь здоровье. Тебе просто нужно сражаться».
Трое членов Гильдии Гермес были убиты.
Они ответили, но не смогли победить Виида в тесном контакте, ведь они не могли даже видеть 50 сантиметров перед собой.
Веря в умение «Поглощение жизни» Лича, он врубился в линии врага.
&lt;Вы успешно совершили одиннадцатую серийную атаку. Ваша Сила будет увеличена еще на 25%. Ударные волны движутся вдали.&gt;
&lt;Вы успешно совершили двенадцатую серийную атаку. Ваша ловкость будет увеличена еще на 30%. Вы можете использовать 2500 маны, чтобы вызвать кровотечение. &gt;
&lt;Вы успешно совершили тринадцатую серийную атаку. Ваша ловкость будет увеличена на 20%. Ваша Сила будет увеличена еще на 20%. Большинство ударов вызовет критический удар. &gt;
Виид продвигался, как разъяренный кабан. Он дрался чем-то вроде железной булавы, а враги вокруг него использовали оборонительные навыки.
\*Шу ва ва ах ах ак ква гва кванг!\*
Земля была подожжена падающими навыками AoE, которые, казалось, пришли из ниоткуда.
- Ахххх!
- Ккьюк! Здесь есть дружественные силы, осторожнее!
Уязвимости AoE были повреждены не только Виидом, но и членами Гильдии Гермес.
«Я смогу легко их поймать, если они пострадают».
Он улыбнулся от радости, когда он ворвался в середину вражеских линий.
Очки опыта, уровни навыков, трофеи!
Где еще можно было воспользоваться этой возможностью, чтобы собрать все это во время битвы?
Сокровища были со всех сторон.
- Приди ко мне со всем, что у тебя есть!
&lt;Палач Таргрище (?) был убит.
В результате этого достижения мастерство навыка фехтования значительно увеличивается.
Вам предоставляется один бесплатный пункт характеристики.
Слава увеличилась на 2,361.&gt;
Он полагался на свою интуицию из-за отсутствия зрения. Он сделал вывод в тот же момент и немедленно двинулся.
Он узнавал, был противник сильным или слабым, ударяя его один или два раза.
«Если он слабый - убить его; если он силен - уронить его и убить».
Иногда вы могли встретить могущественных людей, которые не дали бы вам никаких шансов и безжалостно сразили бы вас.
Внезапно приближающийся Виид и его беспощадные атаки приканчивали их, даже не давая возможности вздохнуть.
&lt;Баттали, Бог борьбы, следит за вашей битвой со счастьем.
Ваше тело не знает пределов.
Ни потеря здоровья, ни травма не уменьшат вашу боевую мощь.
Вы можете наносить больший урон каждый раз, когда ваше здоровье уменьшается. &gt;
Это было необязательно, поскольку у него было тело Лича, но ему было дано благословение Баттали, Бога борьбы.
«Есть кто-то впереди. И вокруг него тоже много людей... Такая хорошая возможность».
Виид следовал своим инстинктам.
Вместо того, чтобы думать головой, его тело реагировало с оптимальной эффективностью.
\*Кранч!\*
Опыт и чувства приобретаются в многочисленных битвах.
Он слегка прищурился несуществующими глазами.
«Удар ощущается как по монолиту. Их класс должен быть не Бойцом, а Воином, судя по тому, насколько жестка их экипировка... Это позор, но мне придется пройти мимо них».
Когда Виид прошел, запоздало взорвалось несколько атак.
- Виид уже добрался досюда!
- Что вы делаете? Поторопитесь и остановите его!
Страх и воображение.
Страх, который пришел от увиденного, был намного больше, чем ожидалось.
Они не знали, откуда их внезапно атакуют.
Члены Гильдии Гермес использовали свои навыки в спешке, потому что звуки казались намного громче и ближе, чем обычно.
Они все думали одинаково!
«Виид поблизости. Тогда я должен атаковать. Надеюсь, я могу ударить его... Но это не имеет значения, если я этого не сделаю».
Использование навыка, когда видимость заблокирована мелкой пылью, может привести к тому, что кто-то попадет.
Это было хорошо, даже если те, кто попал, были в основном рыцарями империи Хэйвен и членами Гильдии Гермес. Уровень, слава и навыки, несомненно, будут расти.
Возможно, они могли бы получить хорошую экипировку, на которую смотрели.
«Никто не может видеть в любом случае... Никто даже не узнает, что это я. Даже если они это сделают, я могу просто сказать, что пытаюсь поразить Виида».
Союзников не было. Начнем с того, что другие игроки будут продолжать использовать свои наступательные навыки. Чтобы избежать худшего, все начали собирать ману и использовать навыки.
Виид вошел в линии Седьмого легиона в одиночку, что привело к сотням смертей среди солдат. Однако Виид сильно не пострадал, потому что члены Гильдии Гермес действовали как щиты.
Чем быстрее он пробивал линии, тем больше атак было сзади. Время от времени он даже приканчивал игроков, которые уже были на грани смерти.
- Кью лю лю лок. Я командир Бессмертного Легиона.
- Убей их всех.
- Да. Какой приятный заказ.
Мертвые члены Гильдии Гермес поднялись как высшие Рыцари Смерти или Рыцари Рока.
Пять или шесть тел были объединены и переродились в гнилых монстров.
- Остерегайся нежити!
- Все спокойно. Ждите, пока не подтвердите местоположение врага... Духовная пика!
- Используйте святую магию. Святой Свет!
Стало еще больше путаницы, когда нежить атаковала ближайших игроков.
\*\*\*
- Итак, этот метод...
- В настоящий момент я не думаю, что это плохо.
- Это действительно грязный трюк.
Скульптурным формам жизни нравилось то, что делал Виид.
И все они имели чудовищную боевую мощь.
- Это возможность.
- Я пойду первым.
- Ну... давайте останемся в живых и встретимся снова!
Виидлинги воспользовались этой возможностью и рассеялись.
Позади северных игроков пробежала большая сила.
Невозможно было разглядеть это издалека, но вблизи представлялось возможным распознать те же доспехи, что и войска Империи Хэйвен.
- Клонирование меча!
Виид-1 начал с мощного умения.
Десятки клонов вылились и выдвинулись на защищающиеся силы Империи Хэйвен.
- Это Виид!
- О чем ты говоришь? Виид на другой стороне!
Десятки рыцарей Империи Хэйвен, которые были частью осады, были убиты навыком Виида-1.
- Лунный скульптурный клинок!
Меч расчертил красивые линии и срубил имперских рыцарей Хэйвена.
\*Кью ох ю ю ох!\*
Независимо от того, поднялась нежить или нет, Виид-1 быстро прорвался. Он пробежал, как ветер, используя свой атрибут Натиск.
Одновременно через осаду пробивалось целых десять скульптурных форм жизни. Это вызвало много путаницы в армии Империи Хэйвен, и эффект от этого бедствия не позволил командирам руководить своими силами.
Земля дрожала и хаотично трескалась.
Это было бы не слишком опасно, если бы не ограниченная видимости и хаос, вызванный Виидом и его скульптурными формами жизни.
Члены Гильдии Гермес и рыцари империи Хэйвен были еще более напуганы, когда земля дрогнула и треснула.
- Виид идет сюда!
- Это Виид. Прямо впереди!
Со всех сторон раздавался звук Виида.
Их выбор заключался в использовании мощных навыков атаки!
В области, полной мелкой пыли, все виды навыков были настроены на убийство.
\*\*\*
О Джу-ван и Шин Хе-мин.
В прямом эфире с битвы при Гарнавских равнинах.
Телезрителей прямого эфира 23%.
Каждая станция записывала свои самые высокие оценки.
- Виид столкнулся с отчаянно опасной ситуацией. Армия империи Хэйвен прекрасно проводит свою осаду... Шин Хе-Мин-сси, выйдет ли Виид из этого кризиса?
- Кажется серьезным. Северные игроки бегут, чтобы помочь, но тактика гильдии Гермес, похоже, работает.
Они пытались оставаться нейтральными во время трансляции.
Хотя не секрет, что несколько вещательных станций, в том числе KMC Media, находились на стороне Виида, и объективная точка зрения была важна.
- Армия Империи Хэйвен побеждает обороняющиеся силы и приближается! Похоже, будет прямое столкновение с Виидом.
- Кажется, большие шишки Гильдии Гермес готовятся.
Это был момент роста напряженности.
Виид совершил катастрофу и создал скульптурные формы жизни.
Когда мелкая пыль проглотила все, радиостанция ничего не смогла показать.
Туманная дымка густо покрыла все.
- В этом бедствии происходит что-то.
- Дорогие зрители. Это не авария, связанная с трансляцией. Мы также недоумеваем, но происходит бедствие.
- На месте происшествия говорят, что случился взрыв навыков. Кажется, Виид сражается с Гильдией Гермес.
Мелкая пыль, плывущая в воздухе, медленно осела более чем через 30 минут.
В результате, казалось бы, конца долгого бедствия, Империя Хэйвен нанесла разрушительный удар по своим силам.
\*\*\*
- Кребульта: Всем успокоиться! Вы уверены, что там находится Виид?
- Гейлор: Проверьте и только затем атакуйте. Не просто используйте свои навыки безрассудно.
- Дракка: Мы должны помешать ему выйти из периметра. Мы можем атаковать после того, как видимость будет обеспечена.
- Героид: Виид здесь! Мы можем его поймать. Я сделаю все возможное, чтобы избавиться от него!
- Макс: Виид здесь тоже... Виид здесь!
Во время великого бедствия командиры Легионов изо всех сил старались помешать членам Гильдии Гермес использовать наступательные навыки и выдавали много разных команд.
Однако те, кто на линии фронта, не слушали.
Они действительно чувствовали, что Виид приближается к ним, и к ним приходит умение летать откуда-то.
Было несколько военных командиров, и войска смешались, когда осада сузилась.
Когда цепочка командования рухнула, армия Империи Хэйвен убила сама себя, после чего рухнула.
Хотя земля была разделена, нежить была самой большой причиной путаницы.
Армия Империи Хэйвен была сметена небудой, поднимающейся со всех сторон.
Резкие лезвия столкнулись, в результате чего сломались.
Сцена была ужасной после великого бедствия.
После того как они снова смогли видеть, члены Гильдии Гермес потеряли дар речи. Около половины войск исчезло, и на их месте поднялась мощная нежить.
- Виид, как насчет Виида?
Командиры армии поспешили найти Виида.
Все думали, что могут избежать худших последствий, если поймают Виидов.
- Он ушел.
- Это отчет Третьего легиона. Некоторое время назад он сбежал...
- Седьмой Легион говорит... кажется, он убежал.
- У Десятого легиона есть аналогичный отчет...
Большинству скульптурных форм жизни, созданных Виидом, удалось избежать большой суеты.
Три были убиты в битве.
Если бы это был Виид, он бы справился с этим умело, но они закончили тем, что потеряли свою жизнь, потому что только что родились.
Плечи Гейлора упали.
- Виид что... действительно сбежал?
- Я так думаю.
Нежить поднялась в большом количестве, но они выглядели намного слабее, чем раньше.
Смертельная аура исчезла, а те, кто умер, больше не возвращались как нежить.
Возможно, это было доказательством того, что Виида здесь не было.
- Теперь мы по-королевски встряли. Мы действительно...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9. Конец Императора Гейхара (часть 1)**

Похоже, мир был разрушен.
Виид восхищался оседающей мелкой пылью.
«Столько смертей...»
Несмотря на то, что все было развернуто, как он и предполагал, он не ожидал, что сможет нанести такой большой ущерб Гильдии Гермес.
Несколько легионов были рассеяны вокруг, и сотни людей погибли.
\*Дрожание\*
Виид едва успел удержать углы рта.
Вокруг царил хаос, а Кребульта находился всего в 10 метрах от того места, где он был.
- Проклятье! Черт! Виид убежал!
- Виид, ты трус!
- Ты поступаешь так, как будто видишь все до конца, а потом убегаешь? Ты грязный сукин сын!
Члены Гильдии Гермес также слали в его адрес свои проклятия.
Никто не узнал Виида. Это было не просто потому, что его обычный вид был настолько обыденным, что на него не обратили внимания, но и из-за того, что он использовал умение «Скульптурное изменение облика».
Он даже носил те же приобретенные в бою доспехи, сапоги, меч и щит, что и рыцари империи Хэйвен.
Стоя среди них, он, несомненно, не выделялся из толпы.
«Меня никогда не поймают. Даже если я поеду с ними в Империю Хэйвен и буду жить как рыцарь, я, вероятно, не попадусь» .
Даже оказавшись в осаде, не было нужды сражаться с противником до конца.
Если вы думаете, что противник слишком силен, вы можете просто подкрасться к нему.
«Существует так много способов применения умений «Скульптора». Чрезвычайно повезло, что такой честный человек, как я – скульптор».
Виид мог проиграть войну, но он был уверен, что он не умрет зря.
- Сначала избавьтесь от нежити! Соберитесь вместе и быстро избавьтесь от всех этих мертвецов! – отдавали приказы члены Гильдии Гермес.
Виид приблизился к нежити и вдохновенно сражался вместе с рыцарями Империи Хэйвен.
Нежить была значительно слабее, чем они были всего лишь минуту назад, так как его трансформация Лича закончилась, и эффекты Темного правила и Ауры смерти исчезли.
Наряду со своими товарищами-рыцарями он сумел избавиться от Рыцарей Смерти и Рыцарей Рока, бродящих вокруг.
Члены Гильдии Гермес атаковали, но последняя атака была именно тем, чего и ожидал Виид.
&lt;Ваш уровень увеличен&gt;
&lt;Рыцарь Рока Дженфиро был отправлен на вечный покой.
Репутация поднялась на 130 из-за высоких боевых достижений.
Лидерство увеличилось на 1.&gt;
Хотя Виид нанес последний удар, добыча была взята членами Гильдии Гермес.
- Вот это да. Осколки кости появились.
- Это хорошо?
- Не знаю. Это похоже на товары Некроманта... но... это же первоклассные кузнечные ингредиенты.
\*Дрожание\*
Тело Виида дрожало от сожаления.
Он хотел ударить члена Гильдии Гермес в затылок, но призвал все свое терпение и остановился.
- Поторопитесь и прикончите нежить!
- Прекратите возиться и двигаться.
- Если вы ранены, скажите священнику. Он вас исцелит.
Члены Гильдии Гермес были заняты борьбой с нежитью по приказу командира-рыцаря.
- Семнадцатый легион. На левый фланг!
- Да, сэр!
Виид был частью Семнадцатого Легиона и сражался с Рыцарями Смерти.
- Используйте навыки Имперского меча против Рыцарей Смерти!
- Да, сэр!
Он следовал за мечами тех, кто был рядом с ним, и сбил Рыцарей Смерти.
В его фехтовании не было ничего странного, и он был таким же искусным, как и другие рыцари.
- Просто базовые навыки... ничего сложного.
Было столько имперских рыцарей, что он вообще не выделялся.
И все же хитроумный последний удар Рыцарей Смерти был необходим!
Он прекрасно собирал все предметы.
Поведение Виида было замечено лидером Семнадцатого легиона. Конечно, он также был NPC.
- Ты хорошо сражаешься.
- Благодарю вас, сэр.
- Если много работать, у вас есть шанс быть посвященным в рыцари Империи Хэйвен.
- Я буду много работать. Усилия - источник моих средств к существованию.
- Это отличное отношение.
Сладкий разговор капитана рыцаря был таким же легким, как и пирог.
В то время как Виид убирал нежить, игроки Гильдии Гермеса начали терять интерес.
Ключом к осаде был захват Виида, который они не смогли осуществить.
Все думали, что он уже сбежал, поэтому знали, что к ним приходят северные игроки.
- Я потратил 16 уровней, но восстановил только 7. Будет непросто повторить битву подобную этой, но ее результат все еще болезнен.
Виид сражался рядом с рыцарями, чтобы уничтожить нежить.
Игроки Гильдии Гермес сражались поблизости, но они не обнаружили ничего странного.
- Хм... Я голоден.
- Давайте есть. Это просто нежить.
- Все вы бесполезны.
- Ты будешь бороться с ними через несколько минут. С Севером.
Для Гильдии Гермес, которая монополизировала хорошие охотничьи угодья, нежить была неприятностью.
Виид подумал о том, чтобы превратить свое тело в лошадь для идеальной маскировки, но никто ничего не заподозрил до сих пор.
«Кого-нибудь в этом мире можно так же легко обмануть, как этих?»
После создания живых скульптур и бедствия прошло не так много, чтобы сделать это напрямую.
Гильдия Гермес рушится от собственной жадности и подозрительности.
«Теперь, когда я побеждаю... Нет, это так сложно, потому что все так легко получается».
Инстинкты Виида предупреждали его о чем-то.
«Что? Что я упустил?»
Несмотря на то, что он старался внимательно осмотреться, игроки Гильдии Гермес не обратили на него никакого внимания.
Чтобы заметить Скульптурную трансформацию, им придется снять шлем и доспехи рыцарей империи Хэйвен и тщательно проверить все его тело.
Тем не менее было бы нелегко узнать, что он изменился.
\*Ку ру ру ру ру ру ру\*
Земля, разваливаясь на дюжину кусков, глубоко просела и рухнула. Она была разрушена бедствием, а также навыками игроков гильдий Гермес.
Эта же земля тряслась, как будто произошло землетрясение.
- Привет?
Близкие члены Гильдии Гермес были удивлены.
- Смерть этой земли разбудила меня. Все живые существа будут сметены яростью...
Темные облака пыли взлетели высоко в небо. Рыцари-скелеты медленно вылезали из дыры... Рыцари Бездны!
Появились одни из самых сильных монстров нежити.
&lt;Большое событие произошло
Рождение рыцарей Бездны!
Когда земля запятналась смертью и отчаянием, сила тьмы стала неконтролируемой.
Тяжелая тьма, засеянная горем и огнем, росла из крови и стала Рыцарями Бездны. &gt;
- ...
Виид ничего не сказал, но он чувствовал, как рыцари империи Хэйвен дрожат.
- Боже мой.
- Мы покойники.
- Все кончено. Мир будет разрушен!
Имперские рыцари были в ужасе.
Моральный дух рыцарей был на дне из-за появления Рыцарей Бездны.
Виид должен был последовать примеру остальных и действовать.
- Ой. Я боюсь. Мне очень страшно. Трудно держать меч.
\*Ба дул, ба дул\*
Он действительно вошел в роль, намеренно опустил руки и ноги в ошеломлении.
Когда рыцари империи Хэйвена запаниковали, они рухнули на землю и поползли вместе.
Актерская игра, затмившая голливудских звезд кино!
- Я хочу нанести им последний удар ... Но это невозможно, верно?
Жадность наполнила его, когда он посмотрел на Рыцарей Бездны.
Тем не менее его разум был под контролем холодной логики.
«Это глупо. Это вражеский лагерь. Не будем».
Он едва подавил свое желание.
«Это похоже на то, когда арендодатель хочет поднять арендную плату?»
Виид решился.
«В любом случае, получается, убить или быть убитым. Я просто могу сбежать».
Ему хотелось хвалить себя за то, что сделал такое основательное суждение.
\*\*\*
- О нет. Как такое могло произойти?
Ю Бьенг-Джун горько улыбнулся своему монитору.
Это было прискорбно, даже учитывая, что вся армия империи Хэйвен собралась, чтобы поймать Виида.
- Разве это не слишком легко для того, чтобы все могло закончиться именно так?
- Не совсем весело наблюдать, как Виид попал в ловушку без вариантов тактического отступления.
Потому что тогда империи Хэйвен становится слишком легко управлять континентом.
- Я ненавижу Виида, но они мне тоже не нравятся.
Лучшее, на что он мог надеяться, это наблюдать за тем, как Виид продолжает бегать и страдать, и наслаждаться какао.
- Тебе придётся преодолеть трудности, прежде чем ты что-нибудь выиграешь.
- Что, черт возьми, ты называешь это огромной катастрофой?! Это вряд ли может нанести ущерб Гильдии Гермес!
Ю Бьенг-Джун смеялся над ним, пытающимся покрыть все пылью.
Несмотря на то, что магия, связанная с тьмой, может быть нарушена магией света, это было бессмысленно против бедствия мелкой пыли. Последствия бедствия не могут быть устранены с помощью любой магии.
Внутри пыли члены Гильдии Гермес продолжали умирать снова и снова.
Виид не остановился после того, как вызвал бедствие. Он напал яростно, используя три или четыре других больших навыка, нанеся первый удар.
Необъятный ад в темноте.
- Ущерб... Какой урон...
Искусственный интеллект Версаль любезно ответил:
- В настоящее время 142 586 из 323 837 членов Гильдии Гермес погибли.
Несмотря на то, что прошел лишь короткий промежуток времени, это была огромная потеря, которая даже привела к тому, что поднялись рыцари Бездны.
Три Рыцаря Бездны родились во тьме.
Энергия смерти была настолько мощной, что появились опасные монстры.
- Они могут убить Виида.
Ю Бьенг-Джун покачал головой, как только у него появились надежды.
- Рыцари Бездны.
Виид был более скользким, чем плотва.
Он воспользуется присутствием Бездны Рыцарей и вряд ли будет ими убит.
- Это какао горькое.
- Количество сахара в какао, которое вы сейчас пьете, на 24% больше, чем обычно.
\* \* \*
Со Юн работал с игроками с Центрального континента, чтобы убить волшебников империи Хэйвен.
- Это место очищено. Этого больше не будет.
Это было отличное достижение, чтобы снова не использовать заклинание «Призвать пламенные метеоры» и уничтожить несколько магических отрядов.
- Они атакованы.
- Теперь линия обороны...
- Гильдия Гермес собирается, как собаки.
Новости битвы вокруг Виида распространялись всеми игроками на Гарнавских равнинах.
Хотя он вызвал нежить, появились новости о том, что Империя Хэйвен осуществила сильный прорыв.
- Поехали, - сказал Союн, покачиваясь на спине Бараага.
- Хорошо.
Игроки, которые сражались рядом с ней, быстро взлетели в небо на гигантских Барагах.
Борьба с волшебниками значительно сократила их количество.
- Сюда!
Поверхность была покрыта игроками, когда солнце поднималось.
Это было захватывающее зрелище, когда большая толпа побежала к Вииду, но не было времени для спокойной оценки.
- До вчерашнего дня фестиваль был оживленным, но это изменилось.
- Это область смерти.
Скелетам и зомби, похоже, не было скучно, и Имперская армия, и северные игроки сражались яростно группами.
Битва казалась такой маленькой, но это была решающая битва за судьбу континента Версаль.
- Я немного спустился на землю, чтобы собрать подкрепления. Я вернусь с Калимдором и его наемниками. Сейчас вернусь.
- Да, я вижу.
У каждого игрока Барагов была большая сеть.
Игроки уровней 400 и 500 быстро присоединились, чтобы усилить свои силы.
- Мы здесь!
Вид войск Барага привлек большое количество птиц.
Несмотря на то, что армии империи Хэйвен поднимают порывы ветра в небо, пытаясь прервать их полет, птицам удалось прорваться ценой многих ран на всех телах.
\*Чирп!\*
\*Чирп чирп!\*
Эти птицы несли северных игроков на спине.
Средняя птица была способна нести от двух до трех игроков на спине, но теперь более пяти человек были в седле.
К сожалению, люди с уровнем ниже 300 не смогли кататься на спине у птиц.
- Давай быстрее! На поле битвы!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10.1. Конец Императора Гейхара (часть 2)**

- Травяная каша, травяная каша, травяная каша!
Игроки собрались со всех концов Гарнавских равнин. Армия империи Хэйвен размещала солдат в каждом жизненно важном месте и сдерживала приближающихся северных игроков.
- Нам нужно продержаться 30 минут. Всем занять позиции!
Члены гильдии Гермес в этих местах были группой менее опытных игроков.
Тем не менее они были выше 450-го уровня, а также способны вести имперскую армию с упором на оборону.
- Подразделение лучников начинает последовательную атаку!
- Подразделения щитоносцев удерживают ваши позиции!
Имперская армия подняла свои щиты близко к тяжело бронированным пехотинцам и пикинерам между ними.
Хотя северные игроки наступали подобно приливной волне, они все еще не могли преодолеть эту стену.
- Мы не можем пробить эту сильную линию обороны!
- Разбейте их! Прорвать их строй!
- Вперед!
Кругом северные игроки умирали совершенно напрасно.
- Беглый огонь! Бронебойные стрелы! Усиление!
Пейл выпустил десятки стрел на формацию Имперской армии.
Стрелы не были направлены на конкретную цель, но Имперская армия была плотно сгруппирована, поэтому ему не пришлось беспокоиться о том, что его стрелы будут широко расставлены.
&lt;Стрела была заблокирована щитом. &gt;
&lt;Стрела пронзила щит и попала в шлем. &gt;
&lt;Вы приобрели очки опыта. &gt;
- Чокнутые. Быстрый прорыв не будет возможен.
Пейл с темным выражением на лице автоматически получил большое количество стрел.
Его навык стрельбы из лука был продвинутым уровнем 8!
Лук принадлежал высшим эльфам и был пропитан благословением усиления урона, но все еще не мог убить имперского солдата одним выстрелом.
- Мы, в конце концов, прорвемся, но время имеет существенное значение. Что мы делаем?
Лемон, святая из культа травяной каши, также была рядом с ним.
У них было огромное количество солдат, но вскоре их стало еще больше.
- Ядовитая грибная каша 31-й дивизии. К вашим услугам!
- Прибыла команда зачистки Семена Перилла . Приносим свои извинения за опоздание!
- Мы, клубничная каша, будем атаковать изо всех сил. С дороги!
- Мы из гамбургерной каши. Мы прорвемся через них!
Было много северных игроков, но все усилия пройдут впустую, если они не смогут сломить оборонительные формации Имперской армии.
\*Кррррашшш!\*
Магические заклинания взорвались по всей армии империи Хэйвен.
Пейл стал нетерпеливее, но атаки северных игроков были еще быстрее и ожесточеннее.
- Ха-ха-ха. Я, наконец, прибыл!
Третий Меч!
Его тело было покрыто шрамами от заклинания пылающего метеорита, слишком много, чтобы сосчитать. Он побежал ко всем.
- Настоящие мужчины идут без страха!!!!
Он ворвался в ряды армии империи Хэйвен, когда северные игроки расступились влево и вправо, уходя с его пути.
- Ааааа!
- Страшно. Слишком страшно!
- Ик!
Третий Меч бежал в бой с выражением лица, будто вырвался прямо из кошмара.
- Ты снова бьешься.
- Да, господин. Я думаю, это мой седьмой бой.
- Хорошо, хорошо. Сотри их всех сразу. Все подразделения перестраиваются в штурмовой порядок!
Меч, Второй Меч и другие группы воинов пустыни появлялись один за другим.
Они были потомками империи Паллоса!
- Все, пожалуйста, отойдите в сторону. Мы идем!
Воины Пустыни во главе с Мечом, сидя на верблюдах, начали свой штурм.
Они набирали скорость и заряжались по прямой линии, в то время как игроки уступали им дорогу.
- Хья! Хья!
- Галопом! Жить только ради этого момента!
- Уничтожь все! Не оставляй ничего!
- Кьяааааа!
Воины Пустыни кричали на скаку.
Будучи должным образом обученными Мечом и другими мастерами, они изменились.
Они стали более безрассудными.
Более простодушными.
Маги гильдии Гермес начали колдовать, увидев приближение воинов.
- Стена пламени!
Широкая огненная завеса распространилась в направлении Меча и Воинов Пустыни.
Северные игроки отступили от наступающего жара.
- Просто перепрыгни через него.
- Да, хозяин.
- Отлично. Огненная яма.
Меч и мастера, ученики и Воины Пустыни перепрыгивали через огненную стену один за другим.
Их лица и спины горели, но они продолжили нападение.
\*Пгрррр, пгррррух!\*
Двугорбые верблюды были еще более взволнованы, чем воины.
- Смети их!
Наконец, Меч и Воины Пустыни столкнулись с тяжело бронированными пехотинцами.
Крепкий оборонительный строй сразу же рухнул, и Воины Пустыни оказались в центре Имперской армии.
- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!
- Это наша возможность!
- Сюда!
В этот момент северные игроки ворвались в брешь.
Этот момент жестокой борьбы между северными игроками, пытающимися прорваться, и сопротивляющейся имперской армии:
- Мы пришли, чтобы спасти нашего хозяина!
Феникс летел с севера и освещал небо.
- Что это за штука?
- Это Живая Скульптура!
- Феникс. Огненный гигант едет на спине!
- Ура!
Появление Живой Скульптуры привел северных игроков в волнение.
За Фениксом летели Виверны и Ледяной Дракон!
- Наш хозяин будет ругаться, но мы решили присоединиться к бою.
- Мы здесь не для того, чтобы помогать нашему хозяину. Мы боремся со скукой.
- Да. Мы пришли, потому что хотим драться.
На спинах Виверн сидели Бахаморг, высший эльф Элтин, Белый тигр, Виндекс, Герника, Севиль и Цербер.
- Это Бахаморг.
- Он - невероятно могущественный воин.
- Боже мой. Элиты всех Живых Скульптур мобилизовались!
Игроки на земле разразились криками, смотря на небо:
- Ни один враг не может остановить меня!
- Я могу сбить их всех!
\*Рев!\*
- Я зарублю их до смерти!
- Я могу раздавить их своей железной булавой!
- Я выучил меч, чтобы служить моему господину!
\*Грррррр\*
Джемини расправил крылья света на спине, а на плечах находились Золотая Птица и Серебряная Птица.
- Врррр... Я приготовил много бриллиантов и сапфиров. Я покажу вам самое красивое заклинание с моей великолепной коллекцией драгоценных камней.
- Война континентального завоевания! Человек должен взять на себя такую грандиозную миссию.
- Это ни в коем случае не является хорошим обязательством, но если будет враг, я буду сражаться.
На земле наступал легион Живых Скульптур во главе с Королевской Гидрой и Червем Смерти.
Земля прогнулась, и Королевская Гидра размером с огромное здание шагнул вперед.
- Я убью их всех, я уничтожу их.
- Должен ли я убить их первыми? А может мне пожрать их, проглотив, чтобы окончательно убить?
- Я предпочитаю пожирать, захватывая их жизни.
- Нет, я должен убить их, а потом сожрать.
Девять голов Королевской Гидры обсуждали, должны ли они убивать, затем пожирать или пожирать, в то время этим и убивать.
Червь Смерти высунул голову над землей и снова закопался. Гибкое длинное тело, простирающееся через поле, леденило кровь своим видом.
- Люди... вкусные.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10.2. Конец Императора Гейхара (часть 2)**

Виид не вел свои живые скульптурные в опасные сражения.
Если бы они умерли по любой причине, потери были бы существенными. Но эти живые скульптуры были чрезвычайно мощными и давно прошли стадию взращивания.
Дайна не могла подавить дрожь после вступления в битву.
«Я правильно сделала, что пришла?»
Она с любовью вспоминала время, когда она заботилась о других, как о повелителе замка Эвалуке.
Будучи провинциальным лордом Империи Хэйвен, ее участие было определенным фактом, когда началась война с Империей Арпен.
«Я встречу его снова».
Она присоединилась к тем, с кем была знакома, но больше всего она с нетерпением ждала встречи с Виидом, героем, который выполнил множество квестов и достижений со времени последней встречи.
«Пш... Он был таким решительным новичком, когда я впервые увидела его».
Дайна погрузилась в свои собственные нежные воспоминания.
Их встреча в плавучем городе Лавиас помогла ей перенести операцию и остаться в живых.
Ее чувства остались неизменными даже после того, как она узнала, что Виид нашел другую женщину.
«Красивые воспоминания не меняются. Смысл жизни в том, чтобы создавать блаженные моменты, пока вы живете. Жизнь может быть бесплодной, но ни в коем случае не оставляйте намеков на сожаление».
Дайна жила как повелитель Эвалюка и решила привести свой народ к сражению в качестве почетного полка Империи Хэйвен.
«Я буду сражаться храбро. Я поклялась своей жизнью».
Она решилась и направилась в бой.
Она не собиралась предоставлять какое-либо преимущество Вииду, только потому что он был загнан в угол.
«Я буду стараться изо всех сил в каждый момент. Мы встретимся как враги, и если ты умрешь от моих рук, пусть будет так».
Великая катастрофа закрыла им видимость, и Дайна поговорила с подчиненными.
- Дайна: Сохранять спокойствие. Наше зрение только временно заблокировано. Если мы будем держаться вместе, то Виид мало что сможет сделать сам.
Ее спокойная речь дала глубокую веру тем, кто поверил в нее и последовал на войну.
Девятнадцатый легион состоял из множества членов Гильдии Гермес и игроков Центрального Континента, но это редко приводило к конфликтам.
В замке Эвалюк члены Гильдии Гермес и другие игроки жили в гармонии по-своему.
Они не подвергались жесткой эксплуатации, как это было бы в других регионах, учитывая, что они вели активную торговлю, вместе участвовали в приключениях и производстве. Это было отличное место для проживания.
Девятнадцатый легион удерживал свои позиции и терпеливо ждал, когда Великое бедствие уйдет, пока вокруг них происходят битвы.
Другие игроки начали использовать эту путаницу, чтобы применять заклинания вслепую.
- Дайна: Доверяй тем, кто стоит рядом с тобой. Нет причин нападать друг на друга. Как только вы атакуете, вы уязвимы к атакам других. Пожалуйста, имейте это в виду.
Среди хаоса была тонкая грань, отделяющая тех, кто рядом, от ваших врагов.
Но если все разозлятся, все они будут в опасности и погибнут.
Девятнадцатый Легион доверял словам Дайны и выжидал.
- Приказывай!
- Исполнять приказ!
- Не уходите и помогайте пострадавшим. Мы все на одной стороне.
Заклинания области прилетели из других регионов, но они укрепили свою оборону и не нанесли ответных ударов.
Отвратительная мелкая пыль постепенно оседала, и Дайна присматривала за своими подчиненными.
- Несите раненых сюда!
Будучи шаманом, она и другие могли использовать божественные заклинания, чтобы исцелять раненых.
- Командир, посмотрите туда!
Дайна во время лечения раненых проследила взглядом в направлении, на которое указывал чей-то кончик пальца.
Мелкая пыль осела, и вид начал проясняться еще дальше.
Лагерь Империи Хэйвен был безжалостно опустошен.
Многие из погибших возрождались как нежить.
- Как... Там не должно было быть жертв, если бы мы только защищались.
Ситуация была сюрреалистичной.
Тем не менее это было реальностью: они понесли такой большой ущерб, потому что их острые мечи столкнулись друг с другом.
Наконец, губы Дайны открылись.
\*Вздох\*
- Эти идиоты...
\*\*\*
- Поднимайся, поднимайся!
- Приложи немного больше усилий!
Гарнавские Равнины, место реставрации скульптуры.
Все были заняты работой, собирая воедино разрозненные фрагменты скульптур, разрушенных пылающими метеоритами.
Сцена была заполнена бесчисленными игроками, которые вспотели, когда прибыли Рубли (п/р: если раньше уже встречалось это название, прошу помочь с точностью его написания. Спасибо!), неся Императора Гейхара на спине.
Их испорченная внешность была результатом того, что им пришлось проскользнуть через имперскую армию Хэйвен, и даже этот близкий побег был возможен только с помощью игроков, которые были рядом с ней.
- Пожалуйста, вставай!
Она осторожно встряхнула его, чтобы разбудить.
\*Мммм-няяяяяя\*
Император Гейхар потерял сознание и не обнаруживал никаких признаков пробуждения.
- Наконец-то, вы здесь.
Младшая сестра Виида, Юрин, подошла издалека.
Юрин могла свободно перемещаться по континентам с ее навыком телепортации, но внешний вид Рублей и ситуация на Гарнавских равнинах были сложными и не позволяли ей пользоваться этим.
Юрин ждала их на месте реставрации скульптуры.
- Да. Я привела его по просьбе Виид-нима, но он не просыпается.
- Не беспокойся об этом. Я знаю несколько способов разбудить пьяного.
Юрин уверенно шагнула вперед, схватила императора за воротник и крепко потрясла его.
- Проснись, дедушка.
\*Хрррррр\*
Он был полностью отключен, так как находился в состоянии алкогольного опьянения.
- Хорошо, давайте перейдем к этапу 2.
Юрин достала из ящика воду и обрызгала его, но тот так и не проснулся.
Рубли выглядели обеспокоенными.
- Он совершенно пьян. Что нам теперь делать?
- У меня есть еще одна вещь, которую я могу попробовать.
- Тогда поторопись.
- Черт возьми, там девушка!
- Ха!
Император Гейхар, который лежал неподвижно, как труп, внезапно поднялся.
- Куда? Где я?
- ...
На мгновение стало тихо.
Император Гейхар пришел в полное сознание, выпив немного холодной воды.
- Эти люди помогают королевству Арпен, царству моего ученика?
- Да, это так.
Он глубоко вздохнул, услышав ответ Юрин.
- Ты знаешь, что случилось после того, как Виид ушел? Я был настолько отвлечен, что не мог ничего сделать. Для меня не имело значения, что Империя Арпен придет к упадку, но я не мог терпеть, чтобы мои драгоценные живые скульптуры рассыпались и подвергались насилию.
История немного изменилась после путешествия Виида во времени.
Император Гейхар был очень расстроен тем, что сказал ему Виид, и он так сильно переживал за свои живые скульптуры и империю Арпен, что стал алкоголиком.
- Меня действительно оживили, как тогда говорил Виид. Однако я не буду использовать свою силу. Почему я? Если Королевство Арпен не сможет длиться долго после того, как его только что перестроили, разве это не заставит страдать скульптурные формы жизни? »
Император Гейхар обошел вокруг и осмотрел место реставрации скульптуры.
Люди были так поглощены делом, что не заметили ни его, ни Юрин.
- В отличие от прошлых, эти люди, кажется, любят скульптуру. Эти скульптуры не очень хороши, но они были сделаны разными людьми.
- Да. Живые скульптуры очень популярны здесь. И люди тоже очень любят их лепить.
- Это так?... Может быть, мои проблемы были бессмысленными с самого начала.
Император Гейхар широко улыбнулся, обнажив свои недостающие зубы перед статуей жирафа.
- Для поколений скульптурных учеников я снова вызову живых скульптур. Дарование Скульптурной Жизни!
Огромная скульптура жирафа была охвачена ярким светом, после чего начала двигаться.
С этого момента с каждым шагом император Гейхар дарил жизнь скульптурам вокруг себя.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11.1. Конец Императора Гейхара (часть 3)**

Три Рыцаря Бездны.
Гюнтер, Илладрем, Фауст.
- Восстаньте, все. Законы смерти господствуют над этой землей.
- Вы будете поддерживать этот мир на грани краха.
- Соблюдай смерть для нового перерождения.
Нежить подчиняется могущественным Рыцарям Бездны.
Оставшиеся силы северных игроков истощались, но Имперская армия Хэйвена, собирающаяся со всех сторон, стала новой целью Рыцарей Бездны.
- Боритесь с самообладанием. Они не так сильны, как кажутся.
Командиры Легиона возглавили солдат и начали отбиваться от Рыцарей Бездны.
- Уничтожьте их всех.
- Не отступайте назад. Теснимся вперед.
Рыцари Бездны не знали ничего другого, кроме как сражаться, поэтому они и бросились на врага.
Десятки воинов из Гильдии Гермес держали их под контролем, в результате чего выиграли время.
Орден Призрачных Рыцарей Фармаполлы сместился вправо и внес значительный вклад в остановку Рыцарей Бездны.
Опыт борьбы против Рыцаря Бездны Ван Хока не так давно был значительным преимуществом для членов Гильдии Гермес.
- Самая важная цель, Виид, сбежала, и теперь мы застряли здесь, очищая полчища нежити. Как неприятно...
- Эти мертвецы были нашими товарищами всего несколько минут назад.
- Разве мы не проиграем с такой скоростью?
- Давайте как-нибудь продержимся. Мы все еще находимся под проклятием Алькина.
У командиров Легиона не было определенного решения, поэтому они сосредоточились на устранении нежити.
- Это глупо. Такая сильная нежить сражается в такой плохой манере.
Виид, замаскированный под имперского рыцаря, разочарованно вздохнул.
Появилось несколько тысяч Рыцарей Рока и десятки тысяч Рыцарей Смерти, их было очень много - целая армия.
Тем не менее было печально видеть, как они были раздавлены в таких неорганизованных формированиях.
- 17-й легион, поверните налево!
- Да, сэр!
Виид выслеживал толпу Рыцарей Смерти вместе с окружающими Имперскими Рыцарями.
&lt;Вы получили очки опыта. &gt;
&lt;Вы получили треснутый, но острый меч. Это может оказаться полезным после ремонта. &gt;
- Такой стиль боя меня не устраивает. Я хочу бороться всем, что у меня есть.
Он осмотрел рыцарей и установил свою силу на их уровнях.
Виид был не в том положении, чтобы увлекаться, но кончики пальцев чесались приступить к действию.
- Затылок этого пользователя... этот красивый тыл. У него даже есть великолепные доспехи. О, Боже...
Это было похоже на приготовление стейка из червя для воробья!
- Это слишком для меня. Давай поохотимся на Рыцарей Смерти.
Члены Гильдии Гермес были в основном сосредоточены на Рыцарях Бездны.
Они мало обращали внимания на фронт битвы Имперских Рыцарей и Рыцарей Смерти, поэтому была добыча, которую нужно забрать.
- Кук, они пронзили насквозь!
- Сконцентрируй заклинания исцеления. Мы должны держать их крепко, чтобы те не могли даже двигаться.
Независимо от того, сколько воинов пытались удержать их, было нелегко сдержать неустанных Рыцарей Смерти, бросающих темное и проникающее через оборону оружие.
- Хайлер: объединяй легионы и заканчивай уборку. Мы не можем позволить себе терять здесь больше времени.
Все лучшие пользователи из Гильдии Гермес были мобилизованы для борьбы.
Виид заметил, что Дейн долгое время возглавляет великолепную рыцарскую кавалерию.
- Она стала настолько успешной после регистрации в Гильдии Гермес.
Он слышал слухи об ее успехе в регионе Калламор, после того как стал провинциальным лордом города Эвалук.
- Она покрыта такими дорогими вещами.
Шаманская экипировка была крайне редкой, и ее было трудно найти, но на ней были самые качественные предметы изо всех.
- Она даже носила все ограниченные издания. Серьезно, ты никому не можешь доверять в этом мире.
Виид не был тем типом, чтобы искать разницу между общественными и частными делами.
Только смерть ждет предателей!
Посреди всего этого когда-то огромный рой нежити был существенно уменьшен.
Эффекты Темного Правила и Ауры Смерти исчезли давно, с тех пор как Виид превратился в Имперского Рыцаря.
Рыцари Бездны были довольно грозными, но были побеждены один за другим.
С Рыцарями Бездны им было легче, чем с Ван Хоком. Они выяснили слабость Рыцарей Бездны, имеющих плохое снаряжение и контроль над своими телами, когда те впервые появляются.
- Это прискорбно. Но им все же удалось убить приличное количество членов Гильдии Гермес...
Виид рассматривал ущерб, который он нанес со времен Великой катастрофы, как бонус.
- Пора уходить.
Он принимал удары от Рыцарей Смерти, не пытаясь защищаться.
&lt;Удар!
Вы сильно пострадали в области плеча.
Жизненная сила уменьшается на 381.&gt;
&lt;Последовательные хиты!
Вас ударили ногой с разворота в бок.
Жизненная сила уменьшается на 809.&gt;
Он был выше 500-го уровня и обладал высокими базовыми характеристиками телосложения и настойчивости, что делало его достаточно выносливым, чтобы противостоять атакам 5 Рыцарей Смерти.
&lt;Прочность брони уменьшена. &gt;
Виид сделал его броню измотанной и сломанной атаками Рыцарей Смерти.
- Это опасно.
Соседние рыцари бросились и уничтожили Рыцарей Смерти.
- С тобой все в порядке?
- Я ранен. Я не надолго отдохну.
- Идите вперед.
Рыцари, состоящие из NPC, проявили заботу о Вииде.
Обаяние, харизма и лидерские качества Виида вступили в силу. Если бы он проявил немного своих талантов, возглавить Имперских рыцарей Хэйвена было бы очень просто.
- Никто еще не подозревает меня.
Имперская армия Хэйвена была очень большой и в настоящее время сражалась с нежитью повсюду, поэтому члены Гильдии Гермес не могли позволить себе осмотреть каждого рыцаря и потрудились проверить только некоторых.
Виид отдохнул среди раненых и слился с силами, сражающимися с нежитью на окраине.
- Я буду сражаться вместе с вами.
- Мы приветствуем вашу помощь.
Он накапливал очки опыта, когда поражал Рыцарей Смерти. Затем он издалека увидел приближающихся северных игроков.
Солнце полностью взошло на небо!
Равнины, которые когда-то были покрыты мелкой пылью, были распущены, как ложь, и он мог видеть, как северные игроки бегут к нему.
- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!
- Мы сражаемся за Арпенское королевство!
Боевой клич северных игроков продолжался бесконечно.
Армия вытянулась, насколько могли видеть глаза, и начала приближаться, как стая муравьев.
Они маршировали после победы над несколькими станциями Имперской армии Хэйвена.
Король Гидра поднял свои 9 голов прямо вверх, и свет от пламени Феникса засиял рядом с ним.
Ледяной Дракон и виверны также появились в поле зрения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11.2. Конец Императора Гейхара (часть 3)**

- Живые скульптуры объединились.
Виид сказал живым скульптурам, что они никогда не должны участвовать в войне, потому что их жизни будут в опасности. Хотя, если бы они действительно не участвовали, он бы сильно их отругал.
С другой стороны, он все равно будет ругать их за участие в бою!
- К счастью, похоже, они хорошо сражались.
Это были их собственные ошибки, если они в конечном итоге умерли или получили серьезные ранения, и Виид должен был бы воскресить их.
Он получил шепот от своей младшей сестры.
- Юрин: дедушка Гейхар подарил жизнь живым скульптурам. Это удивительно!
Виид говорил тихо, чтобы другие не услышали его.
- Сколько?
- Юрин: Все.
- Все на равнине?!
Количество скульптур, созданных игроками на равнинах Гарнав, было безумным.
Даже после того, как многие из них были уничтожены заклинанием «Призыв пламенных метеоров», число огромных скульптур достигло сотен.
- Юрин: дедушка Гейхар даже отдал свою жизнь... Он снова умер, чтобы воплотить в жизнь все скульптуры.
- Можем ли мы доверять способностям этих живых скульптур?
- Юрин: Да. Каждый из них выглядит действительно сильным. Однако дедушка Гейхар сказал им что-то перед смертью.
- Что это сказал?
- Юрин: Он сказал им не подчиняться людям, а наслаждаться их свободой.
- Свобода?
- Юрин: Он сказал, что они должны помочь в сегодняшней битве, но потом жить своей жизнью.
Император Гейхар подарил идеальную жизнь живым скульптурам. Его последним даром было сказать им, чтобы они жили так, как они хотели. Император прожил всю свою жизнь ради обычных скульптур и живых скульптур.
Виид широко улыбнулся.
- Я предоставлю живой скульптуре свободу в соответствии с его желаниями.
Но, конечно, свобода не обошлась без цены.
Он установил бы ежемесячную арендную плату за жилье в Королевстве Арпен и зарабатывал деньги, устанавливая налоги и другие предметы первой необходимости.
- Я буду использовать их свободно!
Группа северных игроков и скульптурных существ приближалась.
- Хaaaaaaх!
Он бросился прочь от Имперской армии Хейвен, чтобы напасть.
Он тянул свой меч к земле, когда бежал к ним, как храбрый рыцарь.
- Что он делает?
- Он просто рыцарь. Почему он уходит?
Члены Гильдии Гермес просто смотрели на него, думая, что он был одним из многих рыцарей.
Виид быстро побежал, затем выбросил меч.
Обычно он никогда не проходил мимо обычных материалов и собирал их один за другим, но в этой ситуации ему было известно о трансляции.
Это был меч, который был сильно изношен после убийства нежити.
\*Скрааат!\*
Он снял с себя и выбросил доспехи, когда бежал. Так же он, наконец, снял шлем.
Таким образом его лицо раскрылось.
- Н... ни в коем случае... это?
- Разве он не Виид? Это Виид!
- Он похож на Виида.
Члены Гильдии Гермес, которые готовились сражаться с северными игроками, были опустошены. Он был уже на полпути, но он был слишком быстр, чтобы они могли его догнать.
- Хозяин!
- Гррррр. Быстрее сюда.
Я знал, что ты вернешься в целости и сохранности.
Скульптурные существа приветствовали Виида, так что шум северных игроков эхом разносился по полю.
- Бог войны, Виид!
- Виид-ним благополучно вернулся.
- Теперь Арпенское королевство победит!
Среди имперской армии Хейвен было волнение.
Они не были так опустошены, даже когда появились три Рыцаря Бездны.
- Виид был среди нас...?
- Да. Он смешался с нашими силами и спрятался среди имперских рыцарей.
- И так?
Он сбежал обратно к северным игрокам.
- ...
Члены гильдии Гермес чуть ли не сошли с ума.
- Он был в наших руках, и мы позволили ему ускользнуть?
- Почему ничего из того, что мы планировали, не сработало?
План уничтожения, разработанный руководством для этой войны, был следующим:
Стадия 1: Заклинание «Призыв пылающих метеоров» накладывается на равнинах Гарнав.
Стадия 2: Болезнь Алкина распространяется. Незамедлительные инфекции могут привести к потере боевого духа и распространению страха среди них.
Стадия 3: Орден Призрачных Рыцарей Фанцеллоп, кажется, приносит отчаяние.
Стадия 4: Имперская армия приближается со всех сторон, используя стальную кавалерию и копья уничтожения.
Стадия 5: Заклинание «Призыв пылающих метеоров» разыгрывается снова. Убить или подчинить Виида и основных игроков во время путаницы.
Этап 1 и 2 сделали значительную долю своей цели.
Орден Призрачных Рыцарей Фанцеллоп и копья уничтожения были очень сильны, но у них не было возможности увидеть их в действии, потому что они не смогли должным образом бороться с Виидом.
В конце концов, они сделали все, кроме самоуничтожения в середине Великой катастрофы, убивая друг друга, и Виид - главная цель - замаскировался как один из своих и внимательно наблюдал за ними, чтобы совершить побег.
- Как сложилась такая ситуация?
- Что вы имеете в виду? Вина должна быть не в плане, а в плохой реакции на поле.
- Плохо? Ты говоришь мне, что мы виноваты?
- Кребулта, ты один, чтобы говорить. Виид был среди 7-го легиона. Какое ты имеешь право говорить мне это?
- Как ты смеешь говорить со мной с таким высокомерием...!
Драка горько пробормотал, наблюдая, как командиры гильдии Гермес и высокопоставленные чиновники ссорятся друг с другом.
- Нас снова избили, и на этот раз это шах и мат.
Результаты были намного более ужасными, чем результаты экспедиции северного завоевания.
Военная мощь имперской армии сильно иссякла.
Слишком много сил было потрачено впустую в попытках захватить Виида, и Большое Бедствие, вызвавшая драки между собой, привело к огромным жертвам.
Кроме того, северные игроки продвигались со всех сторон, их боевой дух был на пике, и они собирались начать атаку окружающим нападением.
Драка почувствовал, что ему пора сделать шаг вперед.
- Нет времени для дискуссий. Давайте сначала прорвемся через окружение.
- Какие варианты у нас будут после прорыва?
Хайлер спросил в ответ с критическим тоном в голосе.
Он был расстроен тем, как все обернулось, и ему было неловко, когда Драка из нижних чинов высказался.
- Я не могу сказать наверняка, но мы не можем умереть здесь, поэтому мы могли бы прорваться в первую очередь. Вы планируете бороться с бесконечным потоком игроков прямо в этом месте?
- Мы можем пойти за Виидом. Уничтожение провалилось, но у нас все еще есть шанс собрать достаточно силы и начать лобовую атаку.
Дейн глубоко вздохнул:
- Это невозможно.
- Что?
- Я получил сообщения о том, что новый легион живых скульптур присоединился к вооруженным силам Королевства Арпен.
Командиры достали свои отдельные хрустальные шары.
Им не нужно было просматривать многие вещательные каналы.
KMC media, CTS media и другие популярные радиостанции транслировали похожие кадры.
Игрок создал огромные скульптуры на равнинах Гарнав.
Этим скульптурам была дарована жизнь, и их можно было увидеть идущими в битву.
Огромные существа были размером более нескольких сотен метров!
Их силу можно было почувствовать даже через живые кадры.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12.1. Рушащаяся Империя (часть 1)**

Виид, конечно, был очень популярен среди северных игроков.
"Виид, Виид, Виид-ним здесь!”
- Я пришел! Я продал! Я заработал! Скажи это только один раз, пожалуйста!
\*Задыхается\*
"Виид-ним. Ты такой красивый!”
Хотя они воевали с Империей Хейвен, настроение было такое, как будто они уже победили.
Виид высоко поднял обе руки.
- Я
пришел!
С его ревом Льва равнины Гарнав получили огромный отклик.
- Я пришел!
- Он пришел!
- Наконец-то все началось.
- Я воевал!
- Совершенно верно. Ты сражался, и мы тоже.
- Мы боролись плохо, но старались изо всех сил.
- Виид, конечно, сильно отличился на поле боя.
- Чудо. Это просто чудо. В самом деле.
Это, безусловно, вызвало сочувствие среди игроков с Северного и Центрального континентов.
Возбуждение накалилось, как будто масло вылили на костер.
С помощью соседнего барда Виид взорвался усиленным голосом и использовал свой львиный рев.
- Я выиграл!
Я пришел. Я боролся. Я выиграл!
Это звучит просто, но эти три слова всколыхнули сердца людей, которые пришли на поле боя.
- Мы победили!
- Ура Королевству Арпен!
- Давайте завоюем континент во имя культа травяной каши!
- Овсяная каша...!
Северные игроки были взволнованы.
Борьба против Империи Хейвен не закончилась, но, несомненно, казалось, что они победили.
Также были новости о том, что придут живые скульптуры, созданные Императором Гейхаром.
- Это фестиваль. На самом деле... это не похоже на поле битвы.
- Борд, я все время говорил, что Королевство Арпен выиграет, даже если это будет для меня неблагоприятно, и, похоже, я был прав.
- Я знал, что они победят, потому что Виид был там.
Хэй, Фрактал, Борд.
Три Безумные Акулы Бекки Нин также были на равнинах Гарнав.
У них были огромные военно-морские флоты, но они участвовали в наземном сражении в одиночку.
Конечно, дело было не только в преданности.
Виид, которого они видели, был типом, который помнил и мстил за каждую мелочь.
Они будут сожалеть об этом всю оставшуюся жизнь, если не примут участие.
- И этот негодяй... Нет... Этот герой, было бы странно, если бы он потерпел поражение.
- Еще страшнее, если Виид-ним погибнет.
- Как же так?
- Кто бы ни победил Виид-нима, насколько они сильны?
- Да, ты прав.
- Это будут последние дни для континента. Из-за человеческих ограничений не может быть другого человека, превосходящего его.
Были игроки, слушающие вместе с тремя безумными акулами Бекки Нин
.
Это были четыре предателя.
- Да уж. У Виида отличная память, и он всегда мстит, но никогда не заходит слишком далеко.
- У героя тоже должна быть отвратительная сторона. Если вы посмотрите на то, как было основано Королевство Арпен, станет ясно, что человек все еще остается человеком.
- Я не знаю, кем он будет, но вы не можете надеяться на легкую жизнь после того, как познакомитесь с Виидом, Богом войны.
Если вы думаете об этом, будет честью для семьи то, что мы не смогли нанести ему удар в спину.
\*\*\*
Виид наблюдал, как собралась огромная толпа.
Оборонительные позиции армии Империи Хейвен были разрушены, и сюда пришли игроки со всех равнин Гарнава.
Много людей.
Независимо от того, были они высокого уровня или низкого, то, что он мог дать тем, кто пришел, было радостью.
- Да. Жизнь должна быть веселой. Даже если она болезненна.
Виид вспомнил свое детство.
У него никогда не было правильной еды.
Он всегда был голоден и должен был беспокоиться о просроченной арендной плате.
"Счастливая жизнь. Я только думал об этом. Я не ожидал, что почувствую это".
Оглядываясь назад, было много трудных времен с тех пор, как он начал Королевскую Дорогу. Тем не менее не было плохих дней.
♬ ♫ ♬ Мы не проигрываем.
Мы всегда побеждаем. ♬ ♫ ♪
Вид начал петь, но внезапно он взревел.
♫ ♬ Семга очень вкусная.
Свет этого мира.
Курица восхитительна.
Куриные ножки, крылья, шея, ноги, туловище.
Ты можешь есть все, что захочешь.
Я также хочу есть свиньи ножки поздно ночью.
Пицца нас не предает. ♬ ♫ ♪
Голос Виида загремел наружу.
Oo ♫ ♬ ооооххххх ваааах
Я звонил.
Я заказал тушенную свинину на пару (боссам)!
Вы можете получить семгу доставкой, а также куриные ножки.
Это дорого, очень дорого.
Цены растут, и даже сделать это самостоятельно дорого!
Хотя я противоречив, я не сожалею о том, что позвонил.
Вот на что похож этот мир.
Как только вы проиграете, будете счастливы с надеждой.
Соевый соус, маринованный краб, маринованный синий краб, острый маринованный краб, маринованный краб! ♬ ♫ ♪
Там не было ни мелодии, ни ритма.
Рэп и баллада, R & B, трот, металл, джаз, детские стишки, сложный жанр!
- Травка, Трава!
- Наконец-то, началось. Военная песня Виида!
Хотя большинство игроков были в восторге, также было немало и смущенных людей.
- Ну, что?
- Поразительно, я впервые услышал песню Виида лично.
- Такие слова появляются в этой ситуации?
- Не знаю. В СМИ даже профессора психоанализа говорили, что невозможно понять песню Виида.
Благодаря умениям усиления звука бардов, голос Виида распространился по равнинам Гарнав.
♬ ♫ ♬ Тот мотоцикл, который едет вдалеке, управляет всеми светофорами.
Здесь. Ачжосси, сюда!
Распакуйте его, быстро.
Ням ням ням ням, давайте есть.
Хотя я хочу есть больше,
ни больше, ни больше. Я уже все это съел!
Жизнь стоит того, чтобы жить.
Шаг за шагом,
Есть что-нибудь вкусное,
Делать что-то веселое ♬ ♫ ♪
Песня была даже хуже, чем у пьяницы, выпившего 12 бутылок соджу!
В дополнение к 100 миллионам игроков на стороне Королевства Арпен, солдаты армии Гильдии Гермес и Империи Хейвен также были вынуждены слушать это.
- Что это?
- Все говорят, что Виид поет.
- Я не принимаю непосредственного участия в битве, но думаю, что нас остановил кто-то, кто поет вот так.
Игроки, присоединившиеся к Северным экспедиционным силам для завоевания прошлого Королевства Арпен, были опустошены.
- Подумать только, нам снова приходится слушать эту песню.
- Кажется, это даже еще хуже, чем в прошлый раз. Как такое вообще возможно?
- Удивительно, но я не могу забыть эту песню. Каждый раз, когда я сплю по ночам, эти слова приходят мне в голову.
- Я слышал это, когда готовился к вступительным экзаменам в колледж. Когда я слушаю песню Виида, это как-то странно побуждает меня усердно работать, благодаря этому я и поступил в колледж.
♫ ♬ В жизни вы сталкиваетесь с хорошими и грустными вещами.
Прежде всего, есть слишком много вещей, которые стоят слишком много денег.
Буду ли я счастлив, если заработаю много денег?
Буду ли я несчастлив, если буду зарабатывать мало денег?
Нет ничего легкого в этом мире,
Но сегодня я снова ем
И сделаю еще один шаг. ♬ ♫ ♪
Песня Виида, наконец, закончилась.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12.2. Рушащаяся Империя (часть 2)**

- Ура!
- Действительно, это Виид.
Это было довольно ужасно, но все равно круто. Рэп был убийственным.
- О чем ты говоришь? Разве это не опера?
- Там не было высоких нот? Хотя... он кричал.
- Виид - рокер!
Музыкантам было трудно сохранять хладнокровие, поскольку они наблюдали за реакцией игроков.
- Песня была не очень хорошей.
- Но и назвать это плохой песней нельзя – зрители-то так бурно реагируют. Кроме того, как можно слышать это много раз, ведь это звучит странно, но в то же время и красиво.
- Ха... Это трудно понять даже с 30-летним музыкальным опытом.
Игроки были еще более увлечены странной философской лирикой.
Жизнь кажется нормальной, но каждому есть, что сказать по этому поводу. Песня с посланием жить счастливой жизнью, независимо от трудностей и в сочетании с битвой, на равнинах Гарнав вызвала одобрение игроков.
- Мы победим, несмотря ни на что.
- Мы никогда не убежим.
- О чем тут сожалеть или чего бояться? Что за черт!
Связь между игроками стала сильнее.
Виид издал рев.
- Давайте все пойдем вперед! Наша цель - Империя Хейвен.
- Империя Хейвен!
- Вперед. Побежали!
Северные игроки закричали и побежали к Империи Хейвен.
Зрелище приближающихся десятков миллионов игроков было пугающим.
Члены гильдии Гермес, стоящие впереди, отреагировали быстро.
- Гвардия вперед!
- Мы должны помешать врагу приблизиться...
Войска были настолько плотными, что образовали оборонительный строй.
Гвардия была впереди, пехота и мечники посередине, а копейщики - позади.
Однако северные игроки толкали их, как разъяренные кабаны.
- Принеси его!
- Толкай сильнее!
- Давайте пройдем здесь!
Войска Империи Хейвен и северные игроки столкнулись.
Слабые игроки мгновенно погибли от комбинации солдат-копейщиков и щитов, но многие из них прибыли на свои места.
- Мне очень жаль, но я собираюсь пройти мимо.
- Не беспокойтесь о нас, и вперед!
Некоторые люди вскочили на плечи и головы воинов.
Как наводнение, разрушившее плотину, солдаты Империи рухнули, и их охватили тысячи игроков.
- Аххххххххххх!
- Давай умрем вместе!
- Это беспорядок. Вот о чем речь!
Формирование щита и копейщиков в Имперской армии перемешалось с игроками и впоследствии разрушилось.
Многие игроки, которые заполнили небо, прибыли на спинах птиц, и начали падать с неба, как дождь.
\*Kyaaк! Ккак!\*
- Мы воздушно-десантные войска ядовитой каши! Но мы не научились приземляться!
- Аххахах. Вот как. Я уровень 2. Не позволяй мне поймать тебя.
Игроки падали на головы имперских солдат, как дождь.
Солдаты гильдии Гермес смотрели на них с серьезным выражением лица.
- Я думаю, что мы должны обратить внимание на нашу защиту.
- Какое бы действие мы ни предприняли, в этой ситуации нет никакого смысла...
- Моральных дух - это проблема. Свяжитесь с магической бригадой и заставьте их прийти в себя.
- У нас недостаточно волшебников, чтобы сплотиться. Слишком много уже умерло.
Мы обязательно умрем, если останемся здесь. Давайте прорвемся через осаду и покончим с этим.
Военачальники разделились.
Во время завоевания Центрального Континента было много осадных войн, но эта ситуация была новой.
Драка равнодушно спросил Слейтера:
- Снять осаду?
- Да.
- В каком направлении? Как далеко мы должны прорваться, чтобы очистить периметр?
- ...
Никто из командиров гильдии Гермес не ответил.
Ситуация, в которой они оказались, окружив Виида, теперь полностью изменилась. Они оказались в ловушке и имели в качестве врагов десятки миллионов игроков.
Выхода не было, так что больше ничего не оставалось, кроме сражения.
\*\*\*
Виид некоторое время оставался в тылу, не участвуя в битве.
- Я думаю, что болезнь Алькина будет проблемой.
Согласно отчету Мануэ, болезнь распространялась, как лесной пожар, когда собирались игроки на равнинах Гарнав.
- Каков уровень смертности?
- Так как все зависит от их уровня и сопротивления, поэтому это почти на 100% смертельно. Однако они держатся с помощью отрядов ядовитой каши.
Отравленные грибной кашей войска заражены болезнью.
Они привыкли к смерти.
- Судя по моему опыту, это не смертельный яд.
- Он разъедает тело. Здоровье также уменьшается. Так как это очень заразно, значит -не минеральный яд.
- Я уверен, что это связано с проклятием. Похоже, что она также имеет отношение к черной магии из-за ее негативной реакции на святую силу.
- Если множественные симптомы сложны, даже если мы найдем лекарство, его будет трудно объединить. У нас недостаточно ингредиентов.
Тем не менее отряд «Ядовитая грибная каша» не сдавался.
После умышленного заражения этой болезнью они попытались провести эксперименты на собственном теле.
Поедая лекарственные и ядовитые травы, они нашли средство первой помощи, чтобы ослабить болезнь.
Тем не менее надлежащее лечение было невозможно, и все, кто был заражен, умирали.
- Что мы делаем? Видд-ним? Я думаю, что мы могли бы заболеть, сражаясь с Имперской армией Хейвена, и уничтожить себя первыми.
Святая Лемон и высокопоставленные чиновники из Культа Грасса пришли спросить, что делать.
Они трезво говорили о серьезности болезни и о том, что отсутствие лекарства было самой большой проблемой.
Виид тихо вздохнул.
- Я не могу поверить, что мы еще не решили такую простую проблему...
- Что?
- Я избавлюсь от болезни Алькина через пять минут.
Это было просто невероятно.
Даже будучи поклонниками Виида, игроки Культа Травяной каши считали это невозможным.
Виид был приглашен Святой жрицей Лемон и присоединился к каналу чата, где собирались игроки Культа Травяной каши.
- Виид: для тех, у кого болезнь Алкина. Это будет больно и мучительно.
- Что?
- Это Виид.
Даже игроки, которые боролись с Империей Хейвен, были очень заинтересованы в послании Виида.
- Виид: болезнь Алькина в настоящее время неизлечима. Вы умрете, если заразитесь, а разработка лекарства прямо сейчас невозможна.
Болезнь Алькина распространяла страх среди северных игроков.
Виид открыл правду всем, но, конечно, у него было решение.
- Виид: к сожалению, есть только один способ заставить болезнь исчезнуть. Все, кто заражен болезнью Алькина, должны убить себя. Как только пациенты уйдут, инфекции больше не будет.
Способ уничтожить любую инфекционную болезнь сразу!
- Виид: любой, кто умрет от болезни Алькина, получит бесплатный годовой пропуск в аквапарк Пухол, скидку 30% на продажу виллы и приоритетный вход во дворцы в Морате.
Он предложил щедрые подарки в дополнение к тем.
- Виид: если вы откажетесь от значительного количества уровней, вы будете назначены лордом после завоевания Центрального континента, и вам будет предоставлено право покупать морепродукты в гавани Варны по доступной цене.
Мы также создадим лотерею для игроков, зараженных болезнью Алькина, и назначим в общей сложности 10 победителей в качестве лордов Королевства Арпен. Все эти награды можно получить, только совершив самоубийство в течение 3 минут, чтобы предотвратить распространение эпидемии.
Последствия распространенного послания Виида были огромны.
Сразу после этого игроки, пораженные этой болезнью, достали свое оружие.
- Не подходите к нам.
- О, да! Тогда я должен сразу умереть.
- Тело, которое уже исчезло. С таким же успехом можно получить выгоду.
- Ух, ты... все же я благодарен Виид-ниму, который заботился обо мне до конца.
- Мы все еще победители. Уф...
91% персонажей, инфицированных болезнью Алькина, умерли всего за три минуты. Примерно через пять минут больше не было зараженных игроков. Всего несколькими словами была уничтожена самая страшная эпидемия.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13. Рушащаяся Империя (часть 3)**

- Воаааааххх!
- Вперед!
- Риббит. Риббит.
- Чеучачап, чечачап! Тьфу. Я из отряда каши из насекомых.
- Спешите и бегите. Войска каши из насекомых среди нас.
- Aгх! Это каша из насекомых!
То, что произошло после победы над болезнью Алькина, стало для всех тотальной гонкой.
Они перебрались, оттолкнули Империю Хейвен и упали с неба, как дождь.
- Хварёнг: Итак, сдавайтесь. Я дам вам много земли в качестве нового места обитания грифонов. Говорю тебе, виверна - это удобный транспорт.
Мюль, лидер 2-й дивизии, слушал Хварёнга, которого он видел на вечеринке на Центральном континенте.
- Мюль: Я принадлежу к Гильдии Гермес.
- Хварёнг: это не то, как я это вижу. И если ты будешь продолжать в том же духе, для тебя все будет только сложнее.
- Мюль: Но я не хочу называться предателем.
- Хварёнг: если вы переключитесь на Королевство Арпен, то вас будут считать героем.
Мюль начал мучиться из-за этого, видя, что игроки были счастливы на равнинах Гарнав, и что он не принимал активного участия в битве.
- Королевство Арпен веселее, а его подданные намного счастливее, чем в Империи Хейвен.
Он действительно хотел отомстить Вииду, но он тоже не очень любил Империю Хейвен.
- И тактика, которую подготовила Гильдия Гермес, провалилась.
Теперь течение битвы полностью благоприятствовало Королевству Арпен.
- Хварёнг: я передам предложение Виид-ниму. Я думаю, что это будет в последний раз.
\*Глоток\*
Мюль неосознанно проглотил сухую слюну.
- Хварёнг: Он сказал, что если вы сражаетесь за Королевство Арпен прямо сейчас, вы можете продолжать использовать землю на своей нынешней территории, или же он отдаст вам землю из Королевства Арпен. Но если вы хотите остаться в Империи Хейвен, вы больше никогда не будете летать в небе.
- Мюль: Я не смогу летать в небе?
- Хварёнг: Включая Бингронгов и Фенниксов, мы будем действовать с живыми скульптурами, такими как Барааги. Они будут следовать и атаковать Мюль-нима до конца.
- ...
Подразделение рыцарей-грифонов Мюля было мощным, но если бы им пришлось сражаться с боевыми живыми скульптурами, такими как Барааги, никто не мог гарантировать результаты. В битве с другими сухопутными войсками войска грифонов могли летать в небе и с неба, но это было бы невозможно против воздушных живых скульптур.
- Хварёнг: Виид-ним прикажет убить войска грифонов. Он сказал, что уничтожит всех грифонов с континента. В частности, все захваченные грифоны будут готовиться наполовину жареными и маринованными.
- Мюль: Это... это слишком жестоко. Кроме того, многие игроки будут критиковать такую практику.
Публика избивала их каждый раз, когда Гильдия Гермес публично заказывала убийство.
Было очевидно, что убийства были одной из причин, по которой игроки отвернулись от Гильдии Гермес.
- Хварёнг: Он говорит, что жизнь это романтика для него, но для других это роман (дело, занятие).
- Мюль: Хм.
- Хварёнг: Он говорит, что месть должна быть строго соблюдена. Виид-ним утверждает, что плохие компромиссы или прощение могут привести к ножу в вашу в спину.
Мюль понял, что пришло время выбирать.
Виид не был добрым или милосердным персонажем.
Если бы он остался в Империи Хейвен, он был бы скорее глупым, чем верным.
- Мюль: Хорошо. Я буду с Королевством Арпен.
- Хварёнг: Вы поступили верно. Но также есть еще одна вещь.
- Мюль: Что?
- Хварёнг: Нельзя свободно переехать в Королевство Арпен. Это будет стоить вам денег.
- Мюль: Ты не говорил ничего подобного минуту назад.
- Хварёнг: Это Виид-ним. Не делай этого, если не хочешь.
\*\*\*
В конце пути Империя Хейвен хорошо сражалась против игроков. Не один или два, они уничтожили десятки из них.
- Держитесь! Мы должны победить...
Голос командира Драки был слабым.
Эффект от трансляции был огромным, и они поняли, что болезнь Алкина исчезла напрасно.
- Является ли нашей судьбой бороться до конца и умереть? Я думал, мы объединим Версальский континент... Конец кажется пустым.
Драка увидел нечто огромное, приближающееся за пределы северных игроков.
Мегавойска живых скульптур, которые дал Император Гейхар.
- Что это за монстры?
Игроки падают с неба.
- 2-й легион, наконец-то, движется!
По чьему-то кличу участники Гильдии Гермес посмотрели в небо.
Солнце взошло и осветило ярко-голубое небо, полное грифонов, приближающихся к земле.
- Этого достаточно. Наконец-то, я смогу отдохнуть.
- Но все равно они опоздали!
Пришло время 2-му Легиону облегчить их недовольство. Однако грифоны не стали нападать на птиц, хлопая крыльями в небе, а полетели навстречу войскам империи Хейвен. Затем они сосредоточились на нападении на магов и духов.
- Это предательство!
- Второй Легион предал нас!
- ...
Мюль, важная опора Империи Хейвен, предал империю.
Драка понял, что все, над чем он работал, разваливается на части.
- Дело сделано. Давайте храбро сражаться до самой смерти! Все в атаку!
Весь 13-й легион достал оружие и напал на северных игроков.
Они были могущественными воинами, но умирали один за другим, унося с собой по сотни воинов.
\*\*\*
- Это катастрофа.
Хайлер кратко прокомментировал сложившуюся ситуацию.
Ни одна вещь не пошла правильно, и северные игроки отбросили серию атак.
- Кто-то сказал это однажды. Нет войны, которая просто побеждает. Когда-нибудь ты потерпишь поражение.
Тем не менее он был доволен своей жизнью.
Королевская дорога стала одной из лучших игр в мире, и войска стали намного сильнее с момента выпуска игры...
- Мы проиграли не слабым, а Вииду. Против того, кого называют Богом Войны... Жаль, что завоевание Версальского континента было прямо перед нами, но мы должны это принять.
Рядом с ним Крибулта издал поток ругательств и приказал своими войсками:
- На юг! Южный периметр слаб!
Они пытались собрать войска до конца и убежать, но надежды не было совсем.
Северные игроки и игроки Центрального Континента собрались вместе.
Игроки центрального континента колебались из-за своих опасений по поводу Империи Хейвен, но теперь, когда Королевство Арпен имело преимущество, они взяли свои мечи с новым энтузиазмом.
- Все наши страхи, наконец, сметены!
- Давайте убьем всех из Гильдии Гермес!
Игроки уровня 200 и 300 атаковали со всех сторон.
Власть Королевства Арпен была сильнее, чем когда-либо, и результат войны был полностью укреплен.
- Вы командир?
Геомчи появился перед Героидом.
В руках он, с широкими плечами и длинной бородой, держал топор.
- Я Геомчи. Давай сражаться.
При нормальных обстоятельствах Героид никогда не принял бы такой вызов.
- Не слишком ли он знаменит? Я видел в эфире, что он был близким другом Виида.
Поскольку война казалась проигранной, члены гильдии Гермес, по крайней мере, хотели хорошо выглядеть в передачах.
- Хорошо. Давайте драться.
- Кеукеукеу. Да уж. По мужски.
Геомчи вскочил, вращая топор в руке.
Героид сожалел об этом в тот самый момент, но все же атаковал, размахивая оружием с расстояния менее метра, если это так, и вызвал огромный удар.
\*взмах! взмах! взмах! \*
Топоры бешено летели у них перед глазами.
Атаки Героида были заблокированы или пропущены, в то время как Геомчи поражал все слабые места.
- Меч маны!
Он попытался быстро бросить свой меч, но неожиданно ударил себя по ноге.
Геомчи продолжал свои атаки, не видя ударов меча и уклоняясь инстинктивно.
- Что это!
Героид кричал.
Всякий раз, когда Геомчи уклонялся или отталкивал меч, который он призвал, его посылали летящим, словно вихрь.
- Если вы зависите исключительно от навыков, то никогда не станете сильнее. Мужчина устремляется вперед.
Геомчи прочитал простые образцы нападения Героида и оказал на него давление.
- Я не тот, который умрет так легко!
Героид понял, что в их базовом мастерстве владения оружием был огромный разрыв, и использовал свои навыки наугад.
Они ухудшили здоровье друг друга, но победителем все-таки стал Геомчи. Его здоровье упало на пол, и, хотя меч пронзил его грудь, Героид умер первым.
- Хахаха. Я выиграл!
Геомчи весело улыбнулся и высоко поднял топор.
\*\*\*
Гигантская живая скульптура на равнинах Гарнав летала в небе. Виид поставил стул на широкий крепкий пол и сел на него.
- Хороший бой.
- Кхее хее хее...
- Вы еще не определились со своим именем?
- Да. Мастер.
Император Гейхар выбрал Виида как владельца живых скульптур. До конца Виид был единственным, в кого он верил.
- Давай назовем тебя птицей-Поро.
- Странное имя.
- Ты большой, но выглядишь мило. Вот почему вы будете так популярны в машинах с кукольными когтями по всей стране.
- Ккует?
- Конечно, маленькие дети, но также и деньги взрослых... в любом случае что-то подобное есть.
Там шла ожесточенная наземная битва.
Комбинация тактики большого количества северных игроков и гигантских скульптурных существ.
Даже игроки Центрального Континента принимали активное участие, и Империя Хейвен рушилась.
Виид наблюдал за происходящим со смешанными чувствами.
- Когда-то они были доминирующей силой на Версальском континенте. Горько видеть такое падение.
Сила Гильдии Гермес была велика, когда начиналась Королевская Дорога.
Независимо от того, какая передача была включена, истории о Гильдии Гермес возникали и становились яркими, как солнце, во время их завоеваний.
Смотреть, как рушится империя, было его собственным будущим.
- Ты действительно должен быть хорошим диктатором. В противном случае, вы будете похожи на Гильдию Гермес.
- Пэйл: Все остатки Империи Хейвен снаружи были уничтожены.
- Опытный краб: Только что избавился от Кребулта. Я получил перчатки в качестве трофея.
\*Ху Ху Ху\*
- Питон: Масштабное уничтожение копейщиков 3-го легиона завершено.
- Гораголл: Они толкают. Действительно... Действительно... Северные игроки удивительны. Мы обязательно выиграем эту войну.
- Мануэ: Я только что открыл временный киоск и сделал несколько инвестиций. Как только добыча Гильдии Гермес будет выпущена, ожидается, что цена на предметы роскоши упадет.
- Елкон: Как я уже сказал, мы производим тонны алкоголя. Мы также готовим гарниры. Но сможем ли мы получить в десять раз больше обычной цены?
Среди разных игроков ходили слухи.
Поступали сообщения о войне, но в основном о том, что они сражались хорошо.
- Геомичи: Здесь весело, младший.
Виид посмотрел на землю.
Воины пустыни катались на верблюдах и лихорадочно прорывали формирование армии Империи Хейвен.
Ятаганы, ножи, топоры, молотки, дубинки.
Трепет размахивания любым оружием через линии врага!
Группа быстро росла, мечники, мастера и стажеры объединялись с влиятельными людьми Центрального и Северного континентов.
На первый взгляд, их было сотни тысяч.
Игроки, которые катались на лошадях и быках, сновали вместе, создавая огромное облако пыли.
- Что ж... Время собирать урожай. Поехали и туда!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14. Виид и Бадырей (часть 1)**

Лафей закрыл глаза, глядя на хрустальный шар, показывающий боевые изображения.
- Мы проиграли...
В какой-то момент он начал бояться поражения.
Было бы ложью сказать, что не было никакого бремени, поскольку Империя Хейвен становилась все больше и больше.
Он пытался игнорировать это из-за радости от реализации своей будущей мечты, но поражение в этой битве было болезненным.
- Это была определенно выигрышная стратегия, но все мои ходы были остановлены Виидом.
Виид.
Тактика была нарисована против этого единственного человека. Идея заключалась в том, что удаление Виида, ядра Королевства Арпен, ослабит надежды северных игроков.
- Все наши шаги провалились, а болезнь Алкина была так просто искоренена...
Лафей вздохнул.
Он думал, что Вииду будет трудно найти лекарство.
- Сейчас нет способа изменить исход битвы.
Бадырей и Королевская гвардия... Хотя 1-й легион еще не вышел, они признали свою неудачу.
- Все пошло не так. У Империи Хейвен нет будущего, которое мы создали.
Причина, по которой силы Бадырея не пошли вперед, заключалась в том, что они могли управлять Версальским Континентом.
Даже если бы ему удалось едва победить, это лишь продемонстрировало бы пределы могущества, которым обладала Империя Хейвен.
Управление в будущем было бы возможно только в том случае, если бы у них сложилось впечатление, что они могут победить без Бадырея и его ключевых сил.
Сила - это то, что вы используете, когда у вас нет другого выбора.
Гильдия Гермес не могла управлять массами, следующими за Виидом, и повстанческими силами, которые могут восстать.
- Проверьте свое оборудование!
- Бадырей выйдет на поле боя.
Бадырей и члены Гильдии Гермес готовились к старту.
- Потому что время было не на нашей стороне... Так заканчивается наша мечта о завоевании континента.
Лафей задумался, глядя в палатку.
- Мы победим. Я самый сильный на континенте.
- Ура для Бадырея!
- Пошли отсюда. Мы настоящая гильдия Гермес.
- Нас зовут на простую вещь, как эта. Это раздражает.
Бадырей пришел во главе Королевской гвардии.
С игроками Гильдии Гермес и рыцарями на лошадях они собирали больших демонических существ и готовились к войне.
- Вся армия готова идти.
- Давайте двигаться. Ну же!
Демонические существа высотой от 20 до 30 метров были исчислялись тысячами, которые хвастаясь своим высоким давлением.
Появились последние силы Империи Хейвен.
- Наконец, мы покажем силу Гильдии Гермес.
Лафей чувствовал их ограничения.
Правление Версальским Континентом не могло быть достигнуто индивидуальной силой.
В первые дни Королевской дороги они привлекали внимание людей и собирали сильные фигуры под своим флагом, но теперь все было кончено.
- Чтобы завоевать континент, вы должны получить сердца людей. Пользователь по имени Виид... У вас отличная основа умения и способность возбуждать людей. Дело в том, что он не может соответствовать анализу, и ваша интрига не имеет себе равных. Вы не смогли бы создать Королевство Арпен на Севере с помощью только умственных вычислений и быть успешными в некоторых безрассудных квестах. Вам нужно было проанализировать и найти наилучший из возможных способов сделать вещи наиболее эффективно.
Тебя прозвали Богом Войны со времен Магического Континента. Я не поверил... Но, похоже, ты все равно выиграешь.
Его разум был спокоен, несмотря на столкновение с войной, которую он должен был проиграть. Тем не менее он не мог так уйти в отставку.
Лафей называется авантюристом Пантерой.
- Есть что-то, что вы должны сделать.
- Что?
- Поделитесь своими текущими квестами и оставьте мне яйцо Дракона.
- Яйцо Дракона...
Пантера выполнял задания S ранга.
&lt;Яйцо дракона
Вы обнаружили яйцо, которое было произведено зеленым драконом Аранкальдом и черным драконом Кейберном. После того как Аранкальд пропал по неизвестной причине, яйцо осталось на прежнем месте до сих пор.
Яйцо, которое было подвергнуто человеческому прикосновению, вызовет ярость драконов. Чтобы подавить их гнев, вы должны безопасно высиживать яйцо и ждать рождения маленького дракона.
Уровень сложности: S
Ограничения: Вы, должно быть, обнаружили яйцо дракона. Невозможно отказаться от этого квеста на текущей стадии прогресса. &gt;
- Я понимаю.
Пантера, получившая большую помощь от Гильдии Гермес, не смогла отклонить запрос.
- Я оставлю тебе Яйцо Дракона.
&lt;Квест был опубликован&gt;
\*\*\*
Бадырей и Королевская Гвардия.
1-й легион наступал на равнины Гарнав.
- Стир: 10-й легион был уничтожен. 7-й легион в плохом состоянии.
Из разведывательного отряда часто поступали сообщения, но хороших новостей не было. Они были только убиты игроками на стороне королевства Арпен.
- Давайте убьем их всех.
- Да. Потому что Бадырей, Божественный Воин, вступает в битву.
- Ты сказал, что они сильно пострадали во 2-м Легионе. Ситуация полностью изменится, как только мы вмешаемся.
Игроки гильдии Гермес на лошадях смеялись и болтали.
Несмотря на несколько поражений на уровне гильдии, на этот раз они считали, что все по-другому.
Бадырей и сопровождающие его участники собрали лучших из Гильдии Гермес и были полны уверенности.
- Если это 10-й легион, их возглавляет Слейтер.
- Мой друг тоже там.
- Действительно ли 10-й легион был сметен?
- Стир: 13-й легион также был уничтожен. Хотя они боролись изо всех сил... Драка также потерял свою жизнь, разрушая две мега живые скульптуры.
Драка.
В прошлом он был командующим Северной армией и безупречен в своих способностях. Теперь он умер вместе со своими войсками.
Знаменитые сильные люди, которыми хвасталась Гильдия Гермес, теперь погибают один за другим.
- Это действительно...
- Это смешно. Посмотрите видео KMC медиа. Игроки сметают нас, как цунами. Как мы сможем пережить это?
- Что это, черт возьми, что падает с неба?
- Это нельзя игнорировать. Все те, кто боролся за завоевание Центрального Континента, перешли на сторону Королевство Арпен.
По мере продвижения к будущему полю битвы на равнинах Гарнав сердца пользователей Гильдии Гермес становились все тяжелее.
- Стир: 19-й легион во главе с командиром Дейном сдался. Было много игроков из области Калламор... Они решили прекратить сражаться и перейти на другую сторону в Королевство Арпен.
Дейн храбро сражался на поле битвы.
Несмотря на то, что он показал лучшие результаты, чем ожидалось, с игроками из Калламора на его стороне, баланс сил сместился слишком далеко.
- Мы проиграли. Не нужно умирать, бессмысленно сражаясь, давайте сдадимся и перейдем к Королевству Арпен.
Пользователи 19-го легиона последовали решению Дейна и украдкой сложили оружие.
- Ничего себе... Честно говоря, мне действительно очень нравится Травяная Каша.
- Честно говоря, я остался, потому что у меня были корни на Центральном Континенте, но я хотел присоединиться к Королевству Арпен с самого начала.
- Стоп! Это дружеские силы!
- Остановите атаку! Останови атаку!
- Давай не будем драться, а просто поделимся миской травяной каши.
В одно мгновение открылся хороший и теплый биржевой рынок Травяных каш.
Члены гильдии Гермес, принадлежавшие к 19-му легиону, также сдались и решили присоединиться к Королевству Арпен.
Они знали о ситуации и не хотели бессмысленно умирать.
Что было абсурдным, так это то, что после того, как 19-й легион прекратил сражаться, многие из членов гильдии Гермес, находившиеся поблизости, последовали его примеру и сдались.
- Раньше нам также нравилось Королевство Арпен.
- Виид-ним - настоящий герой Королевской дороги.
- Я действительно собираюсь сменить сторону. Я устал от Гильдии Гермес.
- Я попробую назвать Бадырея сукиным сыном. Бадырей, ты сукин сын. Бадырей, ты сукин сын.Бадырей, ты сукин сын.
Эти сцены транслировались на каждой станции. В отличие от СМИ CTS или KMC, малые и средние вещатели без колебаний выпускают сенсационные и провокационные видео, поскольку они боролись за рейтинги.
- Здесь, в студии, у нас есть сам Саероми, известный северный рейнджер. Саероми-сан.
Да.
Сейчас дела обстоят так, что, похоже, гильдия Гермес полностью разрушена.
Комментарии от хозяев были сильными, и на изображениях только члены гильдии Гермес умирали массово.
Имперские солдаты были растоптаны скачками живых мегаскульптур на равнинах Гарнав.
- Гильдия Гермес проиграла, потому что они недооценили способность Виида выживать.
- Чтобы выжить?
- Да. План поймать Виида был сам по себе неправильным. Похоже, что ситуация полностью изменилась.
- Знакомые Виид-нима говорили, что Виид - это тот, кого нельзя убить с помощью осады или чумы... Итак, позвольте мне спросить вас, как с ним можно иметь дело?
- Я не знаю. Я действительно не хочу, но, конечно, не удастся поймать его с помощью большинства ловушек, я вам это скажу.
Прямо сейчас появилась богиня Травяной каши, возглавляющая войска Барага. Они пришли после того, как подавили волшебников, которые вызвали горящий метеор.
Бадырей и члены Гильдии Гермес, которые сопровождали его, также были отвлечены, когда Со Юн появилась на экране.
Были ли они союзниками или врагами, это была красота, которую могли видеть каждый мужчина и женщина.
- Атака!
Войска Бараагов во главе с Со Юн и элитные войска Королевства Арпен объединили свои силы.
Они стреляли стрелами и магией с неба.
В ближнем бою вы бы подождали, пока снаряды упадут, прежде чем атаковать, но без колебаний они прорвали прочную оборону Империи Хейвен.
После капитуляции 19-го легиона мощные силы поддержки появились на стороне Королевства Арпен!
Несмотря на то, что птицы постоянно перевозили в небе войска, невозможно было угадать, сколько их было.
Члены гильдии Гермес начали складывать оружие.
- Я сдаюсь.
- Я много грешил, так что вы можете убить меня. Я больше не буду сопротивляться.
- Я хотел быть сильным, поэтому я присоединился к Гильдии Гермес... Если я получу второй шанс, то стану жителем Королевства Арпен.
Ситуация на поле битвы быстро разрешалась.
- На этот раз мы присоединились к Гильдии Гермес. Они сказали, что мы будем сожалеть, что не присоединились, если бы хотели жить на Центральном Континенте... В прошлый раз это была Гильдия Корома. Вы знаете, что у него была хорошая репутация для новичков, верно?
- Однажды я опубликовал «Безумное вторжение в подземелья» с более чем 8 миллионами просмотров. Это звучит как оправдание, но я не хотел жить плохо. Я был вынужден. Ты не можешь простить меня сейчас?
По мере роста гильдии Гермес игроки, которые раньше были ее членами, переключились на Королевство Арпен.
Колебание было маленьким, потому что не было преданности с самого начала.
- Это равнины Гарнав. Члены гильдии Гермес быстро сдаются...
- Великолепие живых мегаскульптур. Как будто они не умирают.
- Посмотри на небо. Я вижу людей повсюду. Они прыгают!
Равнины Гарнав стали территорией Королевства Арпен.
Империя Хейвен пала, а Королевство Арпен стало сильнее.
- Черт.
- Можем ли мы победить это?
Сердца членов Гильдии Гермес на марше вместе с Бадыреем были тяжелыми.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15. Виид и Бадырей (часть 2)**

\*Тук! Тук! Тук! \*
Фабио и Герман работали молотком.
Гигантские скульптуры были наспех отремонтированы, но их работа была далека от идеала.
- О нет. Мы не успеваем!
- Даже если мы не сможем изготовить эту броню вовремя, я думаю, что Виид все равно сможет справиться и без неё.
Они делали броню как мастера-кузнецы из металла Бога, Гелия.
Благодаря приключениям Виида, кожа и сердце Эссена Пората, принесенные Юрином, Кристалл Маны 1-го ранга, Железная Булава Граторга, Металл Руин и даже слезы дракона, были смешаны в оптимальном соотношении.
- Хотя они слишком великолепны, чтобы их использовать... речь идет о том, чтобы выковать самую лучшую работу.
Два кузнеца вытащили редкие минералы, которые они берегли до последней минуты.
- Кристалл Нарока
- Рог Удачи
- Фрагмент Звезды Ада
- Коса Ложного Бога
- Лава Глубокой Земли.
Редкие кузнецы 1-го ранга добывали все свои материалы и сотрудничали в создании защитного снаряжения.
- Нас нельзя игнорировать. Унижение того времени было тем, чего я никогда раньше не чувствовал в своей жизни.
- Да. Ты прав. Давай покажем ему работу, которая удовлетворит Виида.
Жалобы на Виида!
Они делали сапоги из шкуры и перьев пегаса, и шлем, на котором были надеты небьющиеся драгоценные камни.
- Доспехи - это ключ.
- Конечно. Виид, вероятно, будет очень подходящим замком.
- Я не могу оставить без внимания то, что эта броня позволит ему передвигаться гораздо быстрее, не будет мешать во время действий, и она достаточно легкая, что не утяжелит его.
- Мы должны снабдить его беспрецедентной защитной силой.
- Я думаю о чем-то большем, чем средняя броня.
- Да. Нам нужно будет хорошо комбинировать материалы, чтобы получить множество вариантов; очень особенные и редкие варианты.
- Хотя это трудно, но нам придется постараться.
Фабио и Герман были мастерами-меча.
Они привыкли думать, что меч был символом силы.
На самом деле, изготовление доспехов требовало гораздо больших усилий и было более сложной задачей.
- Неважно, нам нужно закончить это до окончания войны.
- Конечно.
Фабио и Герман вместе работали над своей честью и гордостью, как истинные кузнецы.
- Это неплохо.
Они никогда не должны слышать эти слова, произнесенные Виидом в этот раз.
Все материалы были подготовлены, чтобы исправить все характеристики и параметры с упором на защиту.
- Также нужно сделать его более красивым.
- Мы должны вставить фрагмент звезды, чтобы он хорошо смотрелся.
Таким образом два кузнеца заканчивали свою работу.
- Виид: Старик Фабио, доспехи идут хорошо, верно? Уже немного поздно.
Это был странно резкий, но вежливый голос.
- Kхэмм... Они почти закончены.
- Виид: Эта битва уже подходит к концу. Но Бадырей идет.
- Мы тоже знаем об этом.
- Виид: Я хочу использовать их, когда буду биться с Бадыреем. Кажется, это хорошая возможность для вашей брони проявить себя и прославиться.
- Я отправлю её прямо сейчас, потому что она великолепна настолько, насколько это возможно. Мы внесли долю достойной гордости, которую испытываем.
Фабио и Герман гордились собой.
Их труд был мучительным и тяжелым.
Также было много проб и ошибок, но им все же удалось создать лучшую броню - шедевр, которым они действительно могли гордиться.
- Набор доспехов небесного правителя.
Если бы Виид сражался в этой броне, все бы знали, кто является лучшими кузнецами.
- Но разве мы не были когда-то лучшими?
"Что случилось? Как до этого докатились?"
Они закончили работу и искали какие-либо недостатки.
В отличие от многих мечей, которые они делали, чувствовалась сильная привязанность к доспехам, как будто это был их ребенок.
- Виид: Кроме того, пожалуйста, подгоните её под меня.
- О, не беспокойся. Это будет очень удобно. Она идеально подойдет под твою фигуру.
- Виид: Мне бы хотелось, чтобы это подходило мне, когда я буду в образе Каричви Орка.
- Орк? А что за Каричви?
Когда он превращался в Каричви Орка, то был намного больше, чем обычный человек.
- Виид: Я превращусь в Каричви Орка, когда буду драться с Бадыреем.
- Почему ты говоришь мне это именно сейчас...
- Виид: Так, сделайте это быстро.
Фабио подумал.
- Виид, он на самом деле такой плохой парень?
Гильдия Гермес была вежлива, когда они делали запросы, но то, как он отдавал приказы налево и направо, делало его властным.
- Интересно, было бы лучше остаться в Империи Хейвен...
Мгновение глубокого сожаления прошло.
- Виид: Если я смогу одолеть Бадырея, это будет благодаря вашей помощи.
- Благодаря нам?
- Виид: Да. Я проведу собрание на каждой станции, и буду рассказывать о ваших именах и помощи, которую вы оказали.
- Kхемм. Это не так уж важно.
Фабио собирался отказаться, пытаясь сохранить лицо, но посмотрел на Германа и увидел, как тот торопливо покачал головой.
Старики...
В их ситуации стремление к славе было наибольшим стремлением в жизни.
Хотя они и отказались, но попытались сделать так, чтобы это не казалось полным отказом.
Фабио говорил впопыхах, на всякий случай.
- Мы будем благодарны, если вы не забудете нашу помощь.
- Виид: Да. Кстати, после скульптурной трансформации вы ведь можете настроить размер под человеческий облик, верно?
- Конечно. Хмхммм... Не проблема.
\*\*\*
Бадырей и элитный корпус Империи Хейвен прибыли на равнины Гарнав.
Они были основными игроками Гильдии Гермес, которая выросла с тех пор, как начала свою деятельность в регионе Хейвен.
- Боевой строй!
- Все готовы к битве!
Полмиллиона элитных войск, разбросанные по обширной территории, продвинулись вперед, а северные игроки начали отступать, даже не сражаясь.
- Что это? Разве вы не хотите сражаться?
- Хорошо, что они боятся нас.
Северные игроки всегда были смелыми, но теперь они отступали.
- Они убегают, давайте убьем их всех!
Боэмонг закричал громким голосом:
- Уничтожить их всех!
Рыцари были отправлены вперед войск Империи Хейвен, чтобы броситься на фронт и сражаться.
Перед ними вышла низкого роста, но симпатичная женщина.
Среди пользователей церкви «Травяной каши» не было тех, кто был незнаком с именем Святого Лемона.
- Я пришла, чтобы передать вам сообщение от Виид-нима.
Она была уверенной в себе женщиной, стоящей перед великой армией Империи Хейвен.
Она не показывала ни единой толики страха, потому что её уровень был низким.
- В чем дело?
Королевская гвардия Арахим продвинулась вперед, передвигаясь на рогатом демоническом существе. У демонического существа Кенона был уровень более 600, и его сила была такова, что он мог легко уничтожить городские ворота или даже рыцаря, находящегося на том же уровне.
- Виид-ним бросает вызов Бадырею в бою один на один.
Волнение возникло внутри каждого, как только заговорил Лемон.
- Битва?
- Один на один?
- Боже мой. Он сумасшедший? Виид и Бадырей один на один?
Члены Гильдии Гермес считали победу Бадырея естественной.
Вииду казалось самонадеянно просить о дуэли, но гораздо больше, потому что Королевство Арпен имело преимущество; не было никакой причины для дуэли.
- Что, черт возьми, он пытается сделать?
- Он планирует затащить его в окружение войск и напасть на него неожиданно?
- Он будет сурово осужден за это... у него для этого нет никаких оснований.
Лемон улыбнулся и заговорил.
- Послушайте. Здесь нет заговора. Другими словами, Виид-ним не хочет, чтобы кто-нибудь еще победил Бадырея, он хочет сделать это сам.
- ...
Члены гильдии Гермес молчали.
Вред их гордости был вторичной проблемой, и им было трудно понять, как среагировать на эту ситуацию.
Они думали, что выиграют битву, но теперь, когда они были здесь, то потеряли много уверенности.
Битва была бы намного легче, если бы Бадырей победил Виида.
Северные игроки.
Так как Виид был в центре королевства Арпен, если с ним покончат, они станут овцами без пастыря.
\* Тгдк Тгдк \*
Бадырей подъехал на своей лошади прямо к Лемон. Он был оснащен самым лучшим оборудованием на континенте и ездил на серебристо-белом коне, который сиял, как драгоценности.
Стюарт, боевой конь, произошедший от знаменитых коней Линдлина прошлого.
- Разве Виид действительно попросил меня сражаться с ним?
- Да. Он сказал, что ждет на месте боя. Я гарантирую вашу безопасность на этом пути во имя культа Травяной каши.
Каждый член гильдии Гермес и северные игроки в комнате следили за Бадыреем, чтобы принять решение.
Бадырей поднял руку.
- Я приму дуэль. Все, хорошо.
Войска Империи Хейвен продвинулись по открытому пути, когда солдаты отступили в сторону.
\*\*\*
Чиновники в СМИ КМК и других станциях были поражены.
- Бой, подобный этому, решился так внезапно?
- Да. Это будет огромный рекламный ход.
Виид и Бадырей!
Рейтинги взлетели до небес, получив известия о том, что состоится дуэль, чтобы решить, кто окажется самым сильным на Версальском континенте.
- В заключение! Пришло время зрителям решить, кто самый сильный на континенте.
- Игроков высокого ранга много, но я не видел крепости Бадырея. То же самое относится и к Вииду. Бадырей никогда не проигрывал ни в охоте, ни в битвах с игроками.
- Если быть точным, Виид уже проиграл Бадырею в Мельбурнских шахтах. Но с тех пор прошло много времени.
- Да. В то время были оценки, которые показывали, что это была не очень выгодная борьба для него.
Ох Чжу-Ван просмотрел материалы, представленные в режиме реального времени.
Кроме Гильдии Гермес, почти каждый пользователь на Версальском континенте был на стороне королевства Арпен.
Культ Травяной каши, пограничный дух.
Победа королевства Арпен была закреплена, если не было неожиданного изменения в их силе привлекать людей.
- При несбалансированном соотношении сил битва может быстро закончиться, в зависимости от исхода этой битвы.
- Я не думаю, что северные игроки рухнут, даже если Виид проиграет. Но Империя Хейвен быстро рухнет.
- Поскольку Бадырей самый сильный в Гильдии Гермес, поражение будет иметь огромное влияние.
- Но вы можете убить Бадырея? Доспехи, которые он носит - это легендарный уровень, находящийся рядом с уровнем Божьих апостолов.
- Да. Если вы смотрели боевые видео сражения Бадырея, здесь нет недостатков. Сильное нападение и защита. И он освоил все лучшие навыки в идеале.
- Виид быстрый и смелый. Он увлечен и не упускает ни одного мгновения, обладая необычайной изобретательностью. Тем не менее еще неизвестно, сможет ли он быть в безопасности от копья и щита Бадырея.
Студия была полна энтузиазма, когда силы Империи Хейвен вышли на поле битвы, которое строилось на равнинах Гарнав.
- Но с какой стати Виид первый предложил дуэль? - сказал Джу-ван с удивлением.
Известные пользователи из Центрального и Северного континентов посетили мероприятие в виде панели, но они также не смогли угадать, что произошло.
«Как мы видим, Арпенское королевство находилось в ситуации с большим преимуществом. Это бой, на который вам не нужно выходить лично. -
Виид был известен тем, что не делал безрассудных суждений.
- Может ли это быть местью? Однажды он умер из-за Бадырея.
- Отнесет ли он такие простые эмоции на это большое поле битвы? Выиграть войну - должно быть достаточно для мести.
- Это честь! Ему нужна честь побить его своими руками, чтобы объединить Версальский континент.
- У вас есть такая точка зрения. Но также все еще может проиграть, пойдя на такой огромный риск...
Все высказали свое мнение, но никто не мог дать убедительный ответ.
О, Джу-Ван и До Чан-ми направили взгляд на Син Хе-мин, который сидел рядом с ними.
Они предполагали, что он будет знать, что происходит, так как он отправлялся в приключения с Виидом и был рядом с ним долгое время.
Син Хе-мин задумался и нерешительно заговорил.
- Э-э-э... Я не уверен. Может ли быть так, что целью Виид-нима является его стремление к экипировке?
- Снаряжение?
О, Джу-ван широко раскрыл глаза под совершенно новым углом.
Каждый игрок обращал внимание на битву на равнинах Гарнав, которая решит битву.
Честь, месть, что может быть его намерением. Снаряжение-защита!
- Бадырей получил прозвище Божественный Воин. У него много первоклассного обмундирования среди пользователей.
- Да, потому что он император Империи Хейвен.
Радиовещательные станции неоднократно освещали обмундирование Бадырея.
Он был известен тем, что менял свое лучшее снаряжение каждую неделю или даже месяц.
Существовала система, в которой Бадырей использовал снаряжения Гильдии Гермес, даже если у них уже был владелец, и возвращал его, когда получал что-то лучшее.
- Виид-ним - это не тот, кто будет преследовать просто месть.
- Месть - не причина?
- Даже если бы он хотел мести, то сдался бы, если бы это обернулось потерей. Даже если он возместит недовольство, Виид сможет получить прибыль или излишки.
Твердые замечания Син Хе-Мин не позволили другим хозяевам и участникам говорить.
Есть ли в мире более сложный человек?
Он, кажется, великий искатель приключений, но к тому же скупой военный гений, и даже мастер скульптор.
Он, несомненно, был тем, кто хотел отомстить, но у него была разумная личность, которая сдалась бы, если бы это было экономически невыгодно.
До Чан-ми кричал так, как будто знал это.
- Воин Бадырей никогда не умирал! Он печально известен тем, что является убийцей, поэтому, если он умрет, с него выпадет много снаряжения...
- Если мы продадим это снаряжение, это будет ограниченное издание Божественного Воина Бадырея. Мы могли бы получить любую цену, которую мы попросим.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16.1. Виид и Бадырей (часть 3)**

Вокруг места, которое должно было послужить площадкой для дуэли Виида с Бадыреем, собралась настоящая толпа.
– Пожалуйста, присядьте все на землю. Это может быть неудобно, но таким образом больше людей получат возможность увидеть схватку.
Так, под руководством Лемон, члены Культа Травяной Каши послушно уселись на землю. Увидев эту картину с высоты птичьего полёта, из-за обилия самых разных цветов и форм доспехов, в которые были экипированы игроки, могло показаться, что внизу распростёрлось гигантское цветочное поле.
– Эх... Отсюда мы ничего не увидим.
– Вот беда...
А затем, услышав эти разговоры, к игрокам подошли огромные оживленные скульптуры. Каждая из них обладала 700/800-ым уровнем и вполне могла сойти за монстра класса босс.
– Люди. Забирайтесь на наши плечи и спины. Оттуда вам будет удобнее за всем наблюдать, – милостиво предложили живые скульптуры.
У них были добрые и преисполненные оптимизма личности, поскольку над их созданием трудилось множество хороших людей.
Итак, более ста тысяч игроков смогли взобраться на них, получив тем самым возможность увидеть долгожданную битву.
Помимо скульптур, свою помощь игрокам предложили и авиаки, каждый из которых поднял на себе в небо максимальное количество игроков.
– Как думаете, Виид победит?
– Конечно, победит.
– Бадырей очень сильный противник... Ходят слухи, что он выучил все шесть секретных техник владения мечом.
– Что ж, это будет по-настоящему зрелищно.
– Объективно говоря, Бадырей кажется мне более сильным игроком. Хотя болеть я буду, конечно же, за Виида.
Всё, начиная от разговоров собравшихся здесь людей и заканчивая их сверкающими глазами, подчеркивало нарастающее волнение перед грядущей битвой. Некоторые из этих людей считали, что станут свидетелями великого сражения, в то время как другие восхищались неиссякаемым боевым духом Виида.
– Он мог выиграть эту войну, больше и пальцем не пошевелив, но вместо этого он не побоялся и вызвал Бадырея на дуэль.
– Ну, это же Виид.
Тем временем к месту сражения прибыли Пэйл и остальные товарищи Виида. После затяжного сражения с Гильдией Гермес они были вымотаны как психологически, так и физически, а потому были рады упасть на землю и немного передохнуть.
– Ого, ну и толпища же здесь... Слушайте, а давайте сделаем ставки на того, кто победит! – внезапно предложила Сурка.
– ...100 золотых на Виида.
– 1,000 золотых на Виида.
– Ставлю все свои сбережения на Виида...
– Кажется, спор не состоится...
– Пусть хоть Питон поставит на Бадырея.
– Нет уж, спасибо. Всё на Виида.
– ...
После этого непродолжительного диалога наступило неловкое молчание. И оно было вызвано вовсе не лояльностью товарищей по отношению к Вииду. Просто они провели с ним слишком много времени бок о бок, чтобы понять одну непреложную истину:
– Виид не стал бы предлагать то, что может навредить ему. Будь это обычный поединок, я бы, наверное, поставил на Бадырея, но поскольку дуэль предложил сам Виид...
– Пэйл дело говорит. Виид наверняка заготовил такую стратегию, которая гарантирует ему победный результат. Какую-нибудь идеальную ловушку, в стократ более действенную, чем удар в спину, – согласилась Ирен.
– Не обязательно. В каждой ситуации есть свои переменные. К тому же, ты действительно думаешь, что Бадырей согласился бы сразиться с Виидом, не проведя тщательнейшую подготовку? – покачав головой, спросил Приправленный Рак.
– Я уверена, что у Виида и для такой ситуации есть целый запас уловок.
– Хм... – пробормотал Рак, после чего попытался смоделировать в своей голове поединок Бадырея против Виида.
Тем не менее даже ему, многоопытному убийце, трудно было предсказать результат подобного противостояния.
За плечами Бадырея было огромное количество достижений, слава и всеобщий почёт. Недаром некоторые люди называли его «божественным воином», ведь ещё никто и никогда не видел, чтобы Бадырей проиграл или был тяжело ранен.
– Хорошо. Чтобы наше пари состоялось, я поставлю 10 000 золота на победу Бадырея.
– Ура! Лёгкие деньги! – услышав это, тут же воскликнула Сурка.
И вот, спустя некоторое время к месту проведения боя прибыли члены Гильдии Гермес, восседающие на ужасных демонических зверях.
– Вот это да. Бадырей собственной персоной...
– А вон там рыцарь Баймонг... Просто удивительно!
– А это рейнджер Трокер. Именно его видеоролики стали причиной, по которой я начал играть в Королевскую Дорогу.
Несмотря на то, что северяне находились по другую сторону баррикад, им было по-настоящему интересно увидеть таких известных личностей, как Бадырей, Баймонг и остальные. Каждый из них даже в эфире телеканалов появлялся достаточно редко, а потому данная возможность им могла больше не представиться.
Конечно, Гильдия Гермес была весьма и весьма печально известной, однако в то же время игроки Королевства Арпен не могли не признать их силу и достижения.
– А Бадырей очень даже неплох.
– Говорят, что он не потратил ни одного очка характеристик на Очарование, однако благодаря своим предметам его постоянно окутывает красивая красноватая аура.
– Может быть, Бадырей побеждает врагов одним лишь своим ослепительным видом?
Количество положительных отзывов о членах Гильдии Гермес продолжало расти, однако как только те подошли ближе, мнение людей начало меняться.
– А что это за красные отметки у них на головах?
– Это символ, означающий, что они убили большое количество людей.
– ...Никогда не видел убийц. Во всяком случае, внутри Моры они мне точно не попадались.
– Члены Гильдии Гермес убивали всех, кто осмеливался выступать против них.
– Их экипировка выглядит действительно мощной. Кажется, это Доспехи Серодея, которые считаются лучшими из всего снаряжения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16.2. Виид и Бадырей (часть 3)**

Все эти разговоры, а также хмурые взгляды огромного количества игроков заставили членов Гильдии Гермес слегка забеспокоиться. А ещё...
Через отношение к ним со стороны толпы, они поняли, каково истинное отношение людей к Гильдии Гермес и всему, что с ней связано.
А тем временем ведущие самых известных мировых телеканалов продолжали вести прямую трансляцию с места событий.
– Да-а, от первоначальных сил имперской армии осталось всего ничего, в то время как им противостоит более миллиона северян.
– Хо-хо, миллиона? Это только те люди, которые попадают в кадр с высоты птичьего полёта. А ещё не забывайте о тех, кто на подходах к Гарнавской Равнине.
– Да, достаточно большое количество игроков прибыло к месту действия с некоторым запозданием. В Королевстве Арпен проходили фестивали, поощряющие участие в битве, но некоторые люди приняли решение присоединиться к битве только сейчас.
– Но почему же они так долго решали?
– Думаю, они просто охотились. Чем выше уровень, тем больше стремление к дальнейшему прогрессу. Судя по всему, некоторые высокоуровневые игроки продолжали охотиться в окрестных подземельях до тех пор, пока не решили, что время пришло.
– Да... И почти все эти люди – выходцы из Центрального Континента. Их можно легко отличить по чудесным доспехам.
– Именно, и теперь они стоят на стороне Королевства Арпен. А ещё, как мне кажется, многие люди до последнего не могли определиться между Империей Хэйвен и Королевством Арпен.
– Как так?
– Вероятно, они просто не хотели умирать почём зря. Также они наверняка боялись попасть в чёрный список Империи Хэйвен... Не следует забывать, что чем выше уровень, тем более осторожно действуют игроки.
– Значит, все эти люди приняли решение перейти на сторону Королевства Арпен только после того, как подул благоприятный ветер?
– Верно. Они увидели, насколько провальной оказалась стратегия Гильдии Гермес. Пока армия Империи Хэйвен попала под удар природной катастрофы и нежити, войска Королевства Арпен смогли перегруппироваться и окружить их, заручившись поддержкой игроков Центрального Континента. Согласно моим предположениям, всё это, возможно, изначально было частью плана Виида...
Гильдии Гермес было предначертано поражение ещё до того, как боевые действия вообще начались. Однако...
– Ничего. С нами всё ещё Бадырей.
– Если он сможет убить Виида, это создаст возможность. Возможность, чтобы...
Конечно, все их надежды казались не более, чем соломинкой для утопающего, однако гермесовцы были рады даже им.
\*\*\*
– Чви-и-и-ик, они просто великолепны. И сильно блестят, чвик...
– Мы решили добавить в доспехи немного драгоценных камней, чтобы их владельца было легче идентифицировать.
– Каких камней, чвик!? Откуда вы их взяли?
– Это голубые бриллианты из Мельбурнских Рудников.
– Ясно, чвик, – ответил находящийся в облике Каричи Виид, после чего надел доспехи, торжественно врученные ему Фабио и Германом.
Как оказалось, доспехи сидели на Вииде словно влитые, дополняя своим таинственным мерцанием первозданную красоту мускулистого орчьего тела.
– Это самая впечатляющая броня из всех, над которыми мне доводилось работать, – с гордостью в голосе произнёс Фабио.
– Доспехи Небесного Правителя.
Прочность: 320/320.
Защита: 330
.
Доспехи, выкованные из сочетания самых мистических и уникальных материалов в мире и являющиеся совместной работой двух Мастеров-Кузнецов, Фабио и Германа.
В процессе создания этой брони были использованы такие первоклассные материалы, как слёзы бога, гелий и металл руин, а в качестве довершения была добавлена лава из неугасаемого вулкана.
Доспехи прошли четырнадцать степеней закалки и усиления, а потому по праву считаются самыми прочными в мире.
Выкованные над землёй и под огнём, они существенно повышают близость своего владельца с духами, а также наделяют его бесконечной Славой и Честью.
Ограничения:
Уровень: 850.
Сила: 1,300.
Достоинство: 500.
Вера: 400.
Эффекты:
+200% к максимальному запасу Здоровья и маны.
+5% ко всем характеристикам.
+31% сопротивления к магии.
78%-ое снижение поступающего физического урона.
75%-ое снижение затрат маны на активацию навыков.
Полное предотвращение урона от стрел, выпущенных в обладателя доспехов с расстояния более чем в двести метров.
Вероятность блокирования вражеских магических заклинаний.
Пятикратное увеличение скорости восстановления Здоровья при получении травмы.
Быстрое восстановление маны при её падении ниже 30%.
Усиление эффектов всех защитных навыков.
Невосприимчивость ко всем аномальным эффектам.
Возможность выборочного получения благословлений Фреи, Ми-Нэ и Баталли.
Повышенная лёгкость.
Повышенная прочность.
Дополнительная скорость передвижения.
Встроенные пассивные навыки: «Твёрдое Тело» и «Превосходная Устойчивость».
\* В зависимости от способностей владельца, эффективность доспехов может увеличиться на дополнительные 20%.
«Это настоящее безумие. Насколько же проще было бы охотиться, имей я эту броню с самого начала. Да, соки, выжатые из этих кузнецов, действительно принесли свои плоды , – подумал довольный Виид, изучая эффекты доспехов. – Что сказать, эти гномы действительно надёжные».
Конечно, для того, чтобы получить столь потрясающий результат, ему пришлось слегка спровоцировать их, однако оно того стоило.
– Чвик, чви-и-и-ик! Я слышал, что многие гномы мечтают жить и работать в Торе – королевстве настоящих мастеров.
– Ну-у-у, это правда.
– Итак, в качестве компенсации я построю для вас свой собственный город гномов!
Виид считал, что единственной вещью, которой не хватало на севере, была такая ремесленная деревушка, как Курысо. Конечно, помимо Тора гномы проживали и в других частях континента, однако их численность была невысокой, а сами они вели разобщённый образ жизни.
Таким образом, он мог убить одним ударом сразу двух зайцев: и привлечь гномов с Центрального Континента, продвигая тем самым Фабио и Германа, и обеспечить север высококлассными ремесленниками.
«Гномы очень активны в производстве оружия, а все свои доходы они тратят на выпивку... Да, чем больше гномов, тем лучше».
Гномы, известные своей бесконечной энергией и огромными расходами, представляли собой расу, идеально подходящую для эксплуатации.
– Город гномов...? Разве это не слишком большая компенсация?
– Кроме того, вы сможете рассчитывать на статус лорда, чвик. Быть лордом Королевства Арпен – весело, чвик, чвик.
– Мы слышали об этом... Но, в таком случае, кто из нас будет править этим городом? – спросили Фабио с Германом, в глазах которых тут же вспыхнули искорки соперничества.
– Хм-м... Не хочу хвастаться, но я знаю достаточно много гномов и мог бы пригласить их в такой город, – проговорил Герман.
– Но если позову их я, то придёт минимум тысяча, – тут же встрял Фабио.
– А я первым создал ассоциацию гномов.
– А я заключил союз с гномами-торговцами.
По своему жизненному опыту Фабио с Германом знали, что строительство города гномов – ещё одна изобретательная форма эксплуатации, однако отказаться и отступить они попросту не могли.
Мужчина оставался ребёнком даже когда начинал стареть. Единственное отличие состояло в том, что со временем его гордость становилась лишь сильнее.
Фабио с Германом хотели, чтобы их признали лучшими за великие достижения и вклад в развитие кузнечного дела, а потому свой собственный город, заполненный последователями, был для их душ настоящим бальзамом.
– Я построю город для вас обоих, чвик! И чьи гномы будут лучше работать, тот и станет лордом!
Если в Королевство Арпен переберутся гномы, близлежащие горы наверняка будут превращены в шахты. Кроме того, повысится и безопасность, поскольку логова монстров будут неизбежно уничтожены.
И это был ещё не конец, ведь Виид планировал вытянуть из Фабио с Германом всё, до самой последней капли.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17. Виид и Бадырей (часть 4)**

Виид и Бадырей.
Главные герои Королевской Дороги должны были встретиться друг с другом на Равнине Гарнав.
“Я с лихвой отомщу ему за Доспех Веры Талока”.
“Виид. В конце концов, ты довел до такого. Сражаться со мной за право править Версальским Континентом... Я должен был растоптать тебя раньше”.
Виид появился в форме орка Каричи.
Его широкие плечи и мускулы, видневшиеся через доспех, казались мощными и острыми, словно смертельное оружие.
\*Звук копыт\*
Бадырей медленно подъехал верхом на своей знаменитой лошади Суарт.
На расстоянии 800 метров не было ни одного игрока, они все отошли, чтобы эти двое могли сойтись в схватке не на жизнь, а на смерть.
- Наконец-то, мы встретились.
Бадырей первым начал разговор.
- Я хотел когда-нибудь снова сразиться с тобой.
Он был сильнейшим существом на всем Версальском континенте и обладал непоколебимым хладнокровием.
“Я признаю твои боевые способности и мужество. Однако, согласно анализу, ты все еще в начале 500-х уровней. Мы с тобой в разных весовых категориях”.
Бадырей был уверен в своей победе.
- Хррг, шшк!
Вид подошел поближе, издавая носом странные звуки.
Его огромное тело высотой было с лошадь Бадырея.
С каждым его шагом напряжение нарастало.
Виид остановился на расстоянии около 10 метров.
- Хватит болтать. \*Шшк\*. Доставай свое оружие.
- В самом деле. Я бы тоже не хотел затягивать разговор. Давай навсегда решим, кто из нас сильнее. Все присутствующие здесь станут этому свидетелями.
Они обнажили мечи практически одновременно.
- Все-таки...
- Они сражаются!
Призрак, Гюнтер, Роам, Мичел и Цалис. Главы известнейших гильдий знали, что эта битва изменит расстановку сил на континенте и определит того, в чьих руках будет власть.
“Можно считать, что победа Королевства Арпен уже решена”.
“Даже если Бадырей победит в битве... войну он в любом случае проиграет”.
“Сможет ли он победить Виида? Не похоже, что Виид проиграет. С другой стороны, если учитывать только уровень, Бадырей сильнее него...”
“На этой арене должен был стоять я”.
“Бог Войны Виид и Божественный Воин Бадырей. Никогда больше в Королевской Дороге не будет сражения подобного этому”.
Внимание всех высокоранговых игроков, входящих в топ-1000, включая этих пятерых, было сосредоточено на этой дуэли.
Они станут свидетелями истинной силы.
Победитель будет провозглашен сильнейшим на всем Версальском континенте и будет править в течение столетий.
Кроме того, они хотели посмотреть на их навыки и стиль боя.
- Хм. Честно говоря, я хотел быть тем, кто сразится с Бадыреем.
Роам с щелканьем потянул шею.
- Если бы не слава гильдии Гермес, Бадырей был бы одним из обычных никому не известных игроков.
Гюнтер вытащил меч и провел пальцем по лезвию.
- Бадырей. Мой меч кричит. Хоть это и маловероятно, я надеюсь, что Виид проиграет, тогда у меня будет шанс самому сразиться с тобой.
Мичел не хотел отставать от остальных.
- До сегодняшнего дня я тщательно анализировал все слабые места Бадырея. У меня просто не было возможности встретиться с ним лицом к лицу, потому что он всегда таскал с собой телохранителей. Я собирался напасть на него, как только Гильдия Гермес ослабнет.
Пока Призрак размышлял над тем, что ему лучше сказать, кто-то похлопал его по плечу.
- Ребята, вы слишком шумные. Давайте потише.
- М? За кого ты меня принимаешь?
Призрак и главы других известных гильдий изобразили на своих лицах устрашающее выражение.
Несмотря на вынужденный уход с Центрального континента, они не потеряли своей гордости.
- Эти дураки не знают своего места.
Они медленно повернулись и увидели стоящего позади Первого Меча и его 300 учеников.
- Что? Ты хотел что-то сказать?
\*\*\*
Бадырей размышлял про себя.
“В Королевской дороге не бывает честных сражений”.
Здесь разрешено пользоваться ядом, магией и уникальными проклятиями.
То как будут использоваться секретные уникальные предметы или снаряжение зависит только от индивидуального мастерства игроков.
Народ признает лишь победителей.
“Учитывая текущую ситуацию, я бы не мог позволить себе проиграть, даже если бы хотел”.
После разговора с Лафеем Бадырей понял, что война обернулась против него.
- У нас нет будущего. Мы потерпим крах, вне зависимости от того, победим мы или потерпим поражение”.
- Тогда что же нам делать?
- В любом случае лучше выиграть, чем проиграть. Не нужно сражаться до полного изнеможения, вместо этого вызови самого Виида на дуэль.
- Он согласится?
- Кто знает. Однако наша единственная надежда заключается в прямом противостоянии между Бадыреем и Виидом. Если этого сражения не произойдет, на нас набросятся все высокоранговые игроки Центрального континента.
Роам, Цалис и другие главы известных гильдий. Печально известные пользователи Центрального континента жаждали сражения с Бадыреем.
“Пусть даже война сложилась не в нашу пользу, я никогда не проиграю такой ничтожной букашке. Я покажу им, на что действительно способен”.
Бадырей не собирался лишаться своего величественного титула Божественного Война, даже если империя Хэйвен рухнет.
Он хотел показать, что до самого конца никто не может встать у него на пути.
“Я должен победить Виида. Только так я могу сохранить свой титул”.
Черный Рыцарь полон подозрения.
Черный рыцарь всегда встревожен.
Черный рыцарь никому не доверяет.
Черный рыцарь обладает великой силой.
Атрибуты класса, которые разблокировались после того, как Черный рыцарь стал императором.
Его боевые навыки увеличивались, когда он убивал верных подчиненных.
- Я пожертвовал 7 легионами королевских рыцарей. А значит... я непобедим.
Он чувствовал себя гораздо более могущественным, чем обычно.
Слабость Черного рыцаря.
Его слабостью была высокая вероятность возникновения мятежа или восстания среди подчиненных, однако эту стадию Бадырей уже прошел.
Он был благословлен богами всех религий и обладал наилучшим возможным снаряжением.
“С моей нынешней силой я мог бы охотиться на монстров 800-900 уровня”.
Я ничего не боюсь.
Я использую все, что у меня есть.
Даже если в конце меня ждет гибель.
“Я буду сражаться до конца. Я уничтожу Виида и всех, кто посмеет выйти против меня. Это будет непревзойденным достижением”.
- Жестокое обвинение!
Бадырей начал атаковать верхом на Суарте.
Всего за несколько секунд Суарт достиг своей максимальной скорости.
- Вжик.
Не отступая, Виид поднял меч Лоа и ударил со всей силы.
\*Клаанг\*
Раздался громкий звон и обе стороны отшатнулись.
&lt;Непереносимый удар!
Атака противника нанесла 4,281 очко урока.
В течение 14 секунд все характеристики будут снижены на 3%&gt;
Несмотря на меч Лоа и доспехи Небесного правителя, удар, поразивший его, был невероятно силен.
Бадырей тоже получил сообщение.
&lt;Столкновение грубой силы!
Ударная волна, которая заставила трепетать вашу душу.
Здоровье уменьшилось на 891.
В течение 4 секунд вы будете подвержены эффекту паралича, физическая сила будет временно уменьшена.
Часть урона поглощена Суартом. &gt;
“Божественный воин Бадырей. Как и ожидалось, он силен”.
Виид сделал пару шагов назад.
Бадырей, сидя на лошади, еще трижды взмахнул мечом, однако все его атаки были отклонены.
Несмотря на это, Виид почувствовал огромную мощь, стоящую за ними.
“По оценкам экспертов уровень Бадырея находится в районе 600... кроме того, у него несколько предметов снаряжения, которые я не могу опознать”.
Виид был экспертом в том, что касалось Королевской дороги, но даже он видел многие из его предметов в первый раз.
Оба противника были экипированы лучшим снаряжением!
“Я превратился в орка Каричи, но даже в такой форме мне приходится прилагать усилия для защиты. У него ненормально высокие характеристики, кроме того ему дарованы различные благословения, например, растущая сила от культа Бога Войны Батали”.
Он мог сделать приблизительную оценку его возможностей.
За свои приключения Виид помог представителям различных религий и смог достичь с ними определенной близости.
Будучи императором, Бадырей использовал свою власть, статус и богатство, чтобы получить их благословения.
“Быть отброшенным назад при лобовом ударе... я мог бы сильно проиграть ему в физической силе, если бы не трансформация в орка Каричи”.
Благодаря своим приключениям и скульптурным техникам, он смог поднять характеристики до невероятных значений.
При сражениях с другими пользователями это было его главным преимуществом, однако Бадырей, благодаря своим боевым достижениям, также обладал ненормально высокими характеристиками.
С момента открытия Королевской Дороги он вместе с членами своей гильдии охотился только на монстров уровня босса.
После рудников Мельбурна он объединил Центральный континент и сосредоточился на битвах, что, несомненно, сделало его сильнее.
- Еще один техника, Блистательный Пакт. Меч Природы.
С каждой последующей атакой он становился быстрее и наносил все более мощные удары.
Этот мощный боевой навык был похож на Хераимское Фехтование, но активировался автоматически после каждых 30 атак, даже если часть из них не попадала в цель.
“Уровень, снаряжение, заклинания, Все практически идеально”.
Множество последовательных атак.
Виид заблокировал или отклонил их все.
После легкого обмена ударами он активировал три секретных техники меча одновременно.
Большой меч Бадырея был окутан пылающим пламенем.
“Еще один раунд”.
Виид смог выстоять, уперевшись ногами в твердую почву.
\*Кланг Кланг Кланг\*
Бадырей атаковал еще раз, мечи яростно схлестнулись, выбив искры.
Пространство вокруг них заполонили огненные шары, а накатывающие ударные волны каждый раз отталкивали тело Виида назад.
Блистательный Пакт - это навык, который временно утраивает боевую мощь пользователя.
Меч Природы добавляет к атаке более одного природного атрибута.
Атаки Бадырея вызывали бесчисленное множество стихийных элементов, таких как огонь, ветер, вода, земля и лед.
Виид был изрезан острыми ветрами и атакован мощными потоками воды.
Твердая почва под ногами вдруг раскололась, а вокруг все покрылось льдом.
Вдобавок ко всему, целясь ему в бок и тыл, по воздуху летел еще один меч.
&lt;Воздействие последовательных атак!
Быстрые атаки противника наносят дополнительный урон.
Урон накапливается!
Здоровье уменьшилось на 3,381. &gt;
“Это довольно-таки тяжело. Если бы не броня, я был бы серьезно ранен”.
Виид ухмыльнулся.
Когда Виид превращался в орка Каричи, он предполагал, что его физическая сила будет превосходить противника, однако он ошибся.
Сила атак и уровень мастерства, с которым Бадырей использовал свои навыки были превосходны.
Более того он прекрасно управлял Суартом, что позволяло ему отступать на большое расстояние, когда Виид контратаковал.
“Он очень хорошо комбинирует навыки. Уровень его мастерства не сравниться с тем, что было на рудниках Мельбурна. Я видел несколько записей его недавних сражений, но, похоже, он не показывал своих истинных способностей”.
Один из многих способов, которыми пользователи пытались унизить Батарея, было прозвище “Последний Удар”.
Это означало, что он наносит боссу, чье здоровье было снято до минимума гильдией Гермес, последнюю атаку, чтобы получить опыт и бонусы от его убийства.
По сравнению с Видом, который добился всего своими руками, его достижения могли показаться очень мелкими и незначительным.
Тем не менее, встретившись с ним в прямом противостоянии, можно было почувствовать его невероятную силу.
- Разрушительный Удар, Вращающийся Разлом, Заклинание Взрыва, Палач!
Бадырей продолжил свою безжалостную атаку, активируя последовательные навыки.
- Безумный Тиран! - атаки Бадырея принимали такую форму, что их невозможно было полностью избежать.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18.1. Виид и Бадырей (часть 5)**

- Хмм.
- Вау.
- Поразительно.
Друзья Виида наблюдали издалека.
- Бадырей действительно силен.
- Серьезно. Я думал, что телеканалы преувеличивают, рассказывая о его силе, однако его боевые навыки действительно достойны восхищения.
- Его конь, он тоже невероятен. Как быстро он реагирует на атаки. Мгновенно уклоняясь от них, уходит в сторону и отступает назад, а после снова резко бросается вперед.
Они сидели на спине парящего в небе Бараага.
Авиаки, маги, использующие заклинание полета, и другие игроки наблюдали за битвой Виида и Бадырея с воздуха.
- С Бадыреем шутки плохи.
- Думаешь его просто так называют Божественным Воином?
- Виид-ним ведь не проиграет, не так ли?
- Не могу сказать точно... но он выглядит загнанным в угол.
- Черт. Бадырей к тому же верхом на коне. Это не несправедливо.
Игроки, которые верили, что Виид победит, теперь начали сомневаться в этом, увидев истинную силу Бадырея.
За всю битву, он ни разу не остановился, чтобы перевести дыхание. Каждую секунду он активировал серию последовательных атак.
Виид в ответ либо блокировал удары, либо уклонялся от них. Однако каждый раз, когда их мечи сталкивались, Бадырей оттеснял его назад, от чего на земле оставались глубокие борозды.
Объединившие свои усилия Бадырей и его конь Суарт, атаковали слаженно, как будто были единым целым. Это напоминало сцену из красивой замысловатой картины.
Так сказать, рыцарь, побеждающий уродливого прислужника орков.
"Хмм. Черный рыцарь на прекрасном скакуне выглядит лучше, чем Виид-ним”.
“Мы друзья Виид-нима, но, если смотреть со стороны, то героем кажется Бадырей”.
“Это предел ассасина... Я бы не выстоял в такой битве. Тем не менее, мой клинок может перерезать любую глотку в мгновение ока”.
“Пф... Я тоже хочу сражаться”.
Пейл, Сурка, Приправленный Краб и Питон.
Каждый из них думал о своем, что не мешало им наслаждаться развернувшейся перед ними битвой.
Причина, по которой они спокойно наблюдали. Они точно знали, что Виида нельзя так просто победить.
“Это точно. Бадырей без сомнения проиграет”.
“Он должен был заподозрить неладное, когда Виид-ним бросил ему вызов. Нельзя так слепо бросаться вперед, увидев хорошую возможность. Это кратчайший путь к разрушению своей жизни”.
“Когда Виид охотится на монстров, он не допускает ни единой ошибки. Его охота больше похожа на чудо. Однако его самой большой слабостью может быть вот такая битва лицом к лицу. Сила против силы. Если ты сможешь превзойти его в силе и скорости... Нет. Виид все равно победит. Он словно злодей, чья хитрость и изворотливость превосходит все то, что вы можете себе представить”.
“Бадырей - сила с которой нужно считаться... Однако есть те, кого нельзя победить одним лишь стремлением”.
По многим причинам друзья Виида были уверены в его победе.
С момента начала биты прошло 3 минуты.
Виид был вынужден защищаться.
Бадырей, казалось, обладал бесконечной выносливостью и отбрасывал Виида назад, не давая ему и шанса оправиться.
\*Ганг! Лязг! П-п-пат!\*
В то время как Бадырей сам, не переставая орудовал мечом, еще один меч атаковал с воздуха.
Суарт бросался в атаку, как только дистанция между ними увеличивалась.
Бадырей верхом на Суарте наносил бесчисленное множество ударов.
- Вааау!
- Великолепно!
- Ура Гильдии Гермес!
- Божественный Воин Бадырей победит!
Солдаты лагеря империи Хэйвен шумели словно на фестивале.
- Виид-ним. Так держать!
- Ты можешь выиграть! Не принимай удары на себя, уклоняйся!
- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!
Выкрики членов культа Травяной Каши становилось все более неистовыми и стали распространяться словно лесной пожар.
2-й Меч безучастно наблюдал за впечатляющей битвой, и вдруг ему в голову пришла странная мысль.
- Мастер. По поводу младшего.
- Ммм?
- Он сражается словно на турнире по боевым искусствам. Он энергично обороняется и, кажется, анализирует соперника.
- Похоже на то.
Первый Меч кивнул.
Больше всего он хотел, чтобы Виид победил Бадырея с помощью одной лишь грубой силы.
- Тогда я смогу похвастаться всему миру, что он мой ученик.
С самого начала Бадырей сражался гораздо лучше, чем ожидалось. Казалось, он превосходил Виида и по базовым физическим характеристикам, и в умении использовать навыки.
- Безусловно. Наш младший превосходно блокирует атаки Бадырея.
- Да. С первого взгляда казалось, что он блокировал удары в тот момент, когда замечал их. Теперь же это выглядело так, словно он предугадывал следующую атаку и реагировал заранее.
- Дыхание, перенос центра тяжести. Инстинктивное подсознательное поведение тела во время атаки. Он оценивает и подмечает все это. И когда он закончит...
То покажет клыки и яростно укусит противника прямо в его слабое место.
- Ку-ку. Жестоко раздавить противника, чтобы у того никогда больше не возникло мысли бросить ему вызов. У меня он научился сражаться как следует.
Первый Меч одобрительно посмотрел на Виида и улыбнулся. Эту улыбку, в лучшем случае, можно было назвать устрашающей.
“Я выиграю. Я смогу победить”.
Бадырей чувствовал себя уверенно.
Виид не отвечал на его удары. Вместо этого он отступал и, минимизируя урон, принимал его на себя
“Дело не в том, что он не отвечает. Он просто не может. Я изматываю его, не оставляя ему ни малейшей возможности контратаковать”.
Несмотря на то, что он блокирует мощные удары, урон, хоть и срезанный, все равно проходит.
&lt; Сковывающий удар был заблокирован!
Здоровье противника уменьшилось на 728.
Физические характеристики уменьшены.
Меч, призывающий смерть, дополнительно нанес 1630 единиц урона.
Вы потеряли 231 здоровья. &gt;
Однако его здоровье также постоянно уменьшалось.
“Эта скользкая крыса”.
Он заблокировал все его атаки с негативными ослабляющими эффектами, но накопившийся урон уже должен был быть довольно внушительным.
“Из всех существ он выбрал живучего орка…”
Сила, живучесть и скорость регенерации Здоровья орка Каричи были просто возмутительны.
Более того, Бадырей не мог понять, что у него за броня, ведь все его атаки наносили в четыре раза меньше урона, чем обычно.
То, как он быстро восстанавливается после стольких ударов, просто сводило его с ума.
“Даже если и так. Глупо было выбирать орка для сражения один на один. Чтобы воспользоваться всей его мощью, нужно уметь правильно использовать силу”.
Тот факт, что Виид мог принять облик существа любой расы, серьезно беспокоил Бадырея, когда тот думал о том, чтобы принять его вызов.
Однако, увидев его в форме орка, он почувствовал облегчение.
“На низких уровнях я часто сражался с орками. В них нет ничего особенного, кроме силы”.
Орки обладали большим телом и крупными мышцами, что делало их медлительными.
Даже для того, чтобы совершить небольшую атаку, им приходилось делать множество движений, а для тяжелых ударов они задействовали все тело, что уменьшало их ловкость и подвижность.
Для Бадырея, который мог немедленно контратаковать, это означало возможность нанести еще больший урон.
“Виид. Техника нанесения ударов в одну точку, которой ты так любишь пользоваться. Ее невозможно использовать в теле орка. Вместо этого, стоит тебе открыться, как я покажу мою собственную технику”.
Бадырей постепенно набирал обороты.
Он полностью контролировал бой, непрерывно атакуя, и, постоянно нанося урон.
“Если ты хочешь атаковать - попробуй. Если я дам тебе такую возможность”.
По его расчетам здоровье Виида уже должно было упасть ниже половины.
Если он собирается положить конец этим абсурдным эффектам доспехов, сейчас самое время.
Бадырей использовал свою секретную технику меча.
- Меч Природы.
Земля содрогнулась и раскололась.
Из нее вылетели огромные булыжники, которые мгновенно устремились в сторону Виида.
“Пожалуйста... просто сдохни уже”.
Бадырей активировал заклинание.
- Танец Дьявольских Клинков.
Его тело и меч стали темно-красными.
Навык, который требует жертвоприношения дьяволу. В качестве штрафа за его использование, все очки характеристик уменьшались на 2, а слава на 3000.
“Вы не видели этого ни в одной трансляции”.
Он приберег этот навык для неизбежной битвы с Виидом.
Он наносил ужасный, разрушительной урон, часть которого игнорировала защиту противника.
- Урааааа!
Бадырей взмахнул мечом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18.2. Виид и Бадырей (часть 5)**

Виид не планировал в самом начале выкладываться на полную.
Можно понять уровень мастерства противника, находясь в обороне.
Этот метод обычно увеличивал шансы на победу.
То, что он был в облике орка и носил лучшие доспехи Королевской дороги, также было его преимуществом.
“Но все равно это просто нелепо. Его сила значительно превосходит остальных игроков”.
Он был на совершенно другом уровне, по сравнению с теми, кто хвастался своим местом в рейтинге.
Комбинирование навыков и скорость атаки были невероятно быстрыми, а его выносливость не закончится, даже если он будет сражаться весь день.
“Он сейчас в начале 600-х уровней. Может быть, даже в районе 620, учитывая характеристики его снаряжения”.
Сейчас Бадырей был даже сильнее, чем Виид, когда тот достиг 600-го уровня и стал Великим Императором Пустыни.
В то время у персонажа Виида было множество недостатков, потому что ему было необходимо как можно сильнее ускорить свой рост. Это была его первоначальная цель - достичь как можно более высокого уровня, даже если баланс нарушится.
Сначала атаки Бадырея казались резкими, но потом он привык блокировать их.
“Разнообразие его навыков просто поражает. У него действительно много техник. Похоже, он изучил все полезное, что смог найти на Центральном континенте”.
Виид проанализировал огромный объем данных.
Его Здоровье падало, когда он в форме Орка Каричи блокировал удары, но это не имело значения.
“Нет нужды затягивать эту битву. Я могу тотчас же положить этому конец”.
Этому бою не суждено было длиться 20 или 30 минут.
Виид долгое время готовился к этому моменту.
- Танец Дьявольских Клинков.
Огромная аура устремилась к нему, когда Бадырей активировал свой навык.
- А теперь исчезни.
В тот момент, когда меч начал опускаться, Виид активировал сразу два навыка.
“Ваяние Времени, Хераимское Фехтование”.
В тот момент, когда была активирована финальная секретная техника ваяния.
Весь мир застыл.
Наблюдавшие издалека игроки, летающие в небе авиаки; даже Бадырей замер с высоко поднятым мечом.
Виид сделал три шага вперед и взмахнул мечом.
Вы успешно нанесли одну последовательную атаку.
Ловкость увеличена на 20%.
Как только Меч обрушился на голову Бадырея, мир снова пришел в движение.
- Ууургх!
&lt; Критический Удар!
Вы нанесли мощный удар в голову.
Фоновый навык был принудительно отменен.
Максимальный запас маны противника временно уменьшен на 15%.
Крылатый Шлем Гуцаина поглотил 64% физического урона.
Вы нанесли противнику 16,341 очков урона.
Меч Лоа нанес 28% дополнительного урона. &gt;
Это был точный разрушительный удар, нанесенный огромным телом Орка Каричи.
Даже конь Бадырея пошатнулся.
Тем не менее это было только начало.
&lt; Остаток Энергии Мгновения: 128,472 &gt;
Виид с самого начала редко использовал технику Ваяния Времени.
“Я должен беречь ее. Когда придет время, я использую все это сразу”.
Он бережно копил Энергию Мгновения во время квестов, охоты и использования скульптурных техник.
Во время фестиваля на Равнине Гарнав он накопил невероятное количество энергии и терпеливо ждал Бадырея.
“В самом деле, в драке нельзя сражаться честно”.
Бадырей попятился и в ответ использовал защитное заклинание.
- Нерушимая Стальная Стена.
Он действовал рефлективно, потому как не мог ожидать, что такое ужасное заклинание, как Танец Дьявольских Клинков, будет прервано и контратаковано.
“Я полностью изучил твой стиль ведения боя. Я знал, что ты будешь использовать Нерушимую Стальную Стену”.
Виид быстро отреагировал.
Нерушимая Стальная Стена была навыком, который выдерживал до 100,000 лобовых физических повреждений.
Это был редкий секретный навык война, который можно было получить, лишь достигнув особых условий.
“Как я и думал”.
Перчатки Пространственных дверей.
Виид прошел через полупрозрачный круг портала и появился позади Бадырея.
\*Удар!\*
Вы успешно нанесли 2-ю последовательную атаку.
Сила увеличена на 40%.
Его мощный удар обрушился на Черного Рыцаря.
&lt; Критический Удар!
Вы нанесли смертельный удар.
Головокружение! Замешательство!
Ожерелье Ми-Нэ уменьшило воздействие негативных эффектов.
В Крылатом Шлеме Гуцаина образовалась небольшая трещина, в результате чего прочность уменьшилась на 5.
Здоровье противника уменьшилось на 7023. &gt;
Одним ударом Виид скинул Бадырея с коня.
- Непробиваемый Щит.
Он использовал другое защитное заклинание.
В воздухе появился еще один меч, который должен был защитить его, но в этот момент мир снова застыл.
Ваяние Времени!
Техника была активирована меньше, чем на пол секунды, но Виид успел атаковать до того, как защитное заклинание активировалось.
\*Удар!\*
Меч Виида снова поразил Бадырея в голову.
&lt; Вы успешно нанесли 3-ю последовательную атаку.
Ловкость увеличена на 20%.
Вы успешно нанесли 4-ю последовательную атаку.
Сила увеличилась дополнительно на 40%.
Вы успешно нанесли 5-ю последовательную атаку.
Вы успешно нанесли сокрушительный удар. &gt;
&lt; Критический Удар!
Вы нанесли два последовательных удара в одну точку.
Разрушительная сила увеличена!
Доспех поврежден!
Крылатый Шлем Гуцаина получил значительный урон и потерял способность уменьшать физические повреждения.
Здоровье противника уменьшилось на 23,349. &gt;
Он с поразительной точностью провел уверенную серию атак.
“К твоему сожалению, исход этой битвы был предрешен еще до ее начала”.
Он был уверен, что сможет воспользоваться этими мгновениями.
“Техника Ваяния Времени”.
Непобедимый навык, который останавливает весь мир.
“Наконец-то я отомщу тебе за рудники Мельбурна. Я никогда не отпускаю свою добычу”.
Виид без колебаний взмахнул мечом.
“Отправляйся... в ад”.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19.1. Виид и Бадырей (часть 6)**

&lt; Вы успешно провели 6-ю последовательную атаку.
Сила увеличена на 50%.
Ваши атаки будут наносить урон по площади равный 15% от общей силы атаки.
Вы успешно провели 7-ю последовательную атаку.
Ловкость увеличена на 30%.
Сила увеличена на 20%.
Вы можете наносить дальние атаки, каждая из которых будет потреблять 1.500 маны. &gt;
Тупые, режущие, колющие удары сыпались на Бадырея один за другим.
Сила перестала расти после 15 успешных последовательных атак.
Невероятная мощь Орка Каричи достигла своего пика.
- Ку-ку!
Бадырей пытался убежать, но куда бы он не пошел, на него сыпались бесконечные удары Виида.
Используя Перчатки Пространственных Дверей, Виид исказил пространство и остановил время на 1 секунду.
Используя подмеченные им слабые места, Виид без труда обходил все защитные заклинания, и его бесчисленные атаки достигали цели, нанося Черному Рыцарю серьезный урон.
- Звезда Поринга!
Бадырей был вынужден активировать уникальную способность своего кольца.
Эта способность позволяла моментально восстанавливать 80% потерянного Здоровья, но в данной ситуации это не могло его спасти.
&lt; Вы успешно провели 21-ю последовательную атаку.
Удар, способный расколоть гору, обрушился на вашего противника!&gt;
&lt; Вы успешно провели 22-ю последовательную атаку.
Вы нанесли противнику урон равный 10% от его максимального запаса Здоровья.
Вы вызвали у противника Кровотечение!
Вы нанесли тяжелый удар.
Вы успешно провели 23-ю последовательную атаку.
Ваш мощный удар сбил противника с ног.
Противник находится в беззащитном состоянии!
Вы успешно провели 24-ю последовательную атаку.
Противник оглушен.
Вы нанесли рекордное количество урона.
Доспехи противника уничтожены.
Вы успешно провели 25-ю последовательную атаку.
Пронзающий удар!
Меч пронзил противника со скоростью света, разрезав его прямым ударом. &gt;
Менее чем за 15 секунд Виид идеально провел все последовательные атаки.
Орк Каричи обрушил на Бадырея множество рубящих, режущих и пронзающих ударов.
И вот, меч безжалостно пронзил лицо Бадырея.
Вслед за 29-я атакой послышался громкий взрыв.
\*Ба-бааааах!\*
&lt; Император Империи Хэйвен, Черный Рыцарь, жаждущий славы, обрел вечный покой.
Вы получили новый уровень.
Вы получили новый уровень.
Вы получили боевой титул "Истинный мечник".
Урон, наносимый техниками Владения Мечом навсегда увеличился на 2%.
Вы получили боевой титул "Тот, кто упокоил Черного Рыцаря".
Скорость роста и лояльность ваших подчиненных существенно увеличились.
Благодаря выдающимся боевым достижениям Слава увеличилась на 38.918.
Харизма увеличилась на 2.
Сила увеличилась на 1.
Максимальный запас Здоровья увеличился на 1.500.
Честь увеличилась на 15.
Благодаря выдающимся боевым достижениям все характеристики увеличились на 2.
Уровень Владения Мечом увеличился. &gt;
умер.
"Я действительно сделал это..."
Хоть Виида и распирало от радости, его руки не остановливались ни на секунду.
Нужно поторопиться!
&lt; Вы подобрали Грааль Пламени. &gt;
&lt; Вы подобрали Клинок Ветра. &gt;
&lt; Вы подобрали материал высшего класса, Радужную Ткань. &gt;
&lt; Вы подобрали Кинжал спокойствия. &gt;
Подняв все выпавшие предметы, Виид наконец-то позволил себе расслабиться и осознать реальность произошедшего.
Божественный Войн Бадырей.
Император Империи Хэйвен и самый могущественный игрок за всю историю существования Королевской Дороги был повержен.
Это была напрасная смерть, которая настигла его всего за один миг. Однако для этого Вииду пришлось потратить около 90.000 очков Энергии Мгновения.
Он ждал этого момента и готовился к нему долгое время. Наконец, его усилия дали плоды, все прошло идеально, Черный Рыцарь не оказал ни малейшего сопротивления.
Быстрая, чистая победа.
"Я выиграл".
Виид широко раскинул руки.
Он смотрел на бескрайнее голубое небо и видел бесчисленное множество игроков, застывших в немом удивлении.
Все их взгляды были направлены на него.
- Граааа-аааа-ааа!
- Я - сильнейший!!
Рев Орка Каричи звонким эхом прокатился по Равнине Гарнав.
\*\*\*
Поначалу северные игроки были встревожены.
- Виид-ним должен победить.
- Бадырей невероятно сложный противник. Он сильнейший на Версальском Континенте.
- Как ни посмотри, это не похоже на честный бой. Виид-ним долгое время был занят выполнением квестов.
- Да. Кроме того, он весь день сражался с армией Империи Хэйвен. Должно быть очень тяжело сохранять концентрацию такое длительное время.
У игроков было множество причин беспокоиться за Виида.
Одни из них привязались к Вииду еще в те далекие дни, когда Мора была маленьким городком.
Прикладывая общие усилия для процветания и развития Моры, игроки стали одной семьей, и теперь они испытывали глубокую привязанность и симпатию по отношению к Вииду.
Игроки, присоединившиеся к северу позднее, постепенно узнали историю Моры и тоже полюбили его.
- О нет! Бадырей просто избивает его.
- Только посмотрите на это. Я знал, что это безнадежно.
- Разве мы не должны вмешаться?
- Отряд Ядовитой Грибной Каши готов к бою. Это общая битва. Давайте сражаться все вместе. Мы должны помочь Виид-ниму!
- Вперед! Передайте остальным!
Северные игроки больше не могли оставаться безучастными и начали шуметь.
Игроки Центрального Континента просто хотели узнать, кто победит, для них это была лишь интересная битва. Северные же игроки, которые считали Королевство Арпен своим домом, не могли сдержаться.
Они волновались каждый раз, когда Виид подвергался атакам.
- Почему Виид-ним каждый раз должен сражаться ради нас в таких тяжелых битвах?!
- Да. Давайте сражаться все вместе! Почему мы бездействуем, в то время как Виид-ним защищает нас ценой собственной жизни?
Только задумайтесь! Именно по этой причине нам так весело и беззаботно живется в Королевстве Арпен! Виид-ним выполняет всю тяжелую и грязную работу за нас, он охотится и выполняет квесты лишь для того, чтобы нам легче жилось.
Северные игроки пришли в ярость. Они больше не могли сидеть сложа руки.
- Даже сейчас, когда мы говорим это, он отчаянно борется... за всех нас.
Это несправедливо! Я сойду с ума, если продолжу безучастно наблюдать за этим.
Если бы все люди заботились только о своем благополучии и удовлетворяли свою собственную жадность, такой совершенный и благородный человек, как Виид-ним никогда бы не появился. Если бы Виид-ним встал на сторону Гильдии Гермес, он бы горя не знал и жил бы спокойной беззаботной жизнью.
- Я согласен. Мы все в долгу перед ним.
- Давайте покажем Гильдии Гермес нашу ярость!
- Оружие к бою! Я лично убью каждого из них.
Все северные игроки, мужчины и женщины, вскочили, схватив оружие.
В этот момент 10 миллионов разъяренных игроков были готовы броситься в бой.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19.2. Виид и Бадырей (часть 6)**

- Всем сохранять спокойствие и оставаться на своих местах. Виид-ним ведь сказал вам. Он победит, несмотря ни на что, - раздался голос Лемон.
- ...
- Хм.
Как по волшебству шум затих. Северные игроки успокоились.
- Виид-ним заранее предупредил нас о том, что не нужно жалеть его. Не беспокойтесь об этом. Он в порядке, пока все жители севера живут мирно и счастливо, не испытывая нужды.
Игроки чувствовали безграничную благодарность. Даже по отношению к собственным родителям, они не испытывали таких чувств.
- Виид-ним сказал, что у него есть небольшая просьба – чтобы после окончания войны все могли жить в мире.
Эти слова нашли отклик в сердцах всех присутствующих.
- Итак. Пока мы наблюдаем за его битвой, я расскажу вам об истинных чувствах Виид-нима, - продолжила Лемон.
- Его истинные чувства? Ты расскажешь нам о его желании?
В этот момент толпе появились старейшие Члены Культа Травяной Каши. В руках они держали целые стопки бумаги.
Внезапно они стали раздавать листовки.
&lt; Возможность изменить вашу жизнь! Успейте первыми купить коттедж на территории Пухольского аквапарка!
Крупнейший транспортный пункт!
Активная туристическая зона!
Вы можете приобрести коттедж в крепости Пухоль, славящейся своим потрясающим аквапарком, всего за 180 золотых.
Большой сад, терраса, роскошное европейское освещение.
Прекрасный вид на весь аквапарк.
Жилье, которое скоро вырастет в цене.
Только сегодня и только сейчас вы можете приобрести его за столь выгодную цену.
По поводу кредитов обращайтесь в Торговую Компанию Манауэ. &gt;
Листовки были украшены великолепными иллюстрациями Юрин.
Аттракционы, бассейны, счастливые эльфы и живые скульптуры.
На углу были изображены резвящиеся дельфины, акулы и скелеты, а также гномы устраивающие пивную вечеринку.
- Ничего себе... Коттедж.
- Даже на рисунке это выглядит впечатляюще.
- Я думала, что это будет стоить огромных денег. Однако цена всего 180 золотых - я смогу купить его, продав лишь часть своего снаряжения.
- Для нас это слишком дорого.
- Они ведь предоставляют кредиты. Мы можем прилежно охотиться и постепенно расплатиться за него.
Всего за несколько минут северные игроки, наблюдавшие за сражением, купили больше миллиона коттеджей.
Даже с учетом налогов и расходов на строительство, прибыль была просто астрономической, не меньше 100 миллионов золотых.
Манауэ усмехнулся.
"Благодаря кредитам я смогу заработать еще и на процентах... Более того, мы будем производить новую мебель и посуду, а значит получим еще больше прибыли".
Его способность использовать любую ситуацию для получения денежной выгоды просто невероятна!
Манауэ не переставал восхищаться хитрыми трюками Виида, которые вызывали у него благоговение.
- Вааау! Вперед!
- Виид! Виид! - закричали игроки, когда Орк Каричи начал контратаковать.
Он сразу же взял верх над Бадыреем, не давая тому и шанса ответить на атаку. Как северный игроки, так и Гильдия Гермес - все присутствующие были шокированы.
Вдруг все затихло. Равнина Гарнав погрузилась в полную тишину.
Не было слышно ни единого вздоха.
Ни единого звука.
Казалось, что на несколько секунд звук перестал существовать.
И вот...
Рев Орка Каричи эхом раздался на Равнине Гарнав, выведя игроков из оцепенения.
- Граааа-аааа-ааа!
\*\*\*
- Ураааа-аааааа-аааа!
- Кричите изо всех сил!
Игроки Королевства Арпен кричали так громко, как только могли.
- Виид-ним... Виид-ним!
- Отныне сильнейшим на континенте является Бог Войны Виид-ниим!
- Божественный Войн Бадырей был побежден. Теперь Виида действительно можно назвать Богом Войны!
- Он с легкостью превзошел Божественного Воина... просто он лучший.
- Я знал, что все так и будет! Я был уверен, что Виид-ним победит!
Лагерь Королевства Арпен праздновал победу. В то же время, лица членов Гильдии Гермес перекосились от разочарования.
- Бадырей-ним...
- Никогда бы не подумал, что он может проиграть в битве один на один.
Мало того, что их армия находилась в безвыходном положении, так еще и Бадырей проиграл главную битву.
- Как мы вообще могли оказаться в таком положении?
- Уму непостижимо.
- Как атаки Виида могли быть настолько мощными...
- Кроме того, вам не показалось это странным? Он двигался так внезапно, словно телепортировался.
- Да какая теперь разница? Какой бы трюк он не использовал, факт остается фактом - Бадырей был повержен.
"Крах", - именно так лучше всего можно было описать положение Гильдии Гермес.
- Убьем их!
- Давайте отомстим за все наши мучения, за их диктатуру на Центральном Континенте!
- Мы ждали слишком долго. Наконец пришло время отомстить за Парящую Гильдию!
Гневные возгласы исходили не от северный игроков.
Теми, кто достал оружие и начал атаку, были игроки Центрального Континента.
- Черт!
- Они наступают! Эта битва неизбежна.
Члены Гильдии Гермес нахмурились, увидев приближающихся к ним игроков.
– Всем приготовиться к бою.
Приказ Аркхима был передан войскам по каналу гильдии.
Именно он имел право командовать армией в отсутствие Бадырея.
- Что за Парящая Гильдия? Такая вообще существовала?
Стоявший рядом гигантский рыцарь Баймонг, кивнул.
- Да, мы уничтожили их давным-давно. Они сопротивлялись даже после того, как мы завоевали их территорию, поэтому был отдан приказ убить их всех. Мы забрали себе все их торговые лавки и земли, а также убили всех членов их семей, чтобы другим неповадно было.
- Тогда они должны были затаить на нас глубокую обиду.
- Полагаю, что так. Нас это не особо заботило.
Завоевывая Центральный Континент, Гильдия Гермес нажила себе множество врагов, одним из которых было Королевство Хэйвен.
Те, кому пришлось скрываться в тени, во время правления Гильдии Гермес, теперь вытащили свои мечи и бросились на них.
Аркхим выдохнул.
– Сражайтесь до последнего.
Теперь их судьба была предрешена.
Войска, которыми командовал Бадырей считались сильнейшей элитой Гильдии Гермес за все время ее существования.
Выиграть эту битву можно лишь убив всех, кто сражается на стороне Королевства Арпен.
- Мы оказались в безвыходном положении, но можем сохранить свою честь. Сражайтесь достойно.
- Они хотят задавить нас числом. Я покажу им, что значит настоящая сила.
- Если вы собираетесь победить, вам придется отдать множество жизней в этом сражении.
- Хе-хе. Будет весело. Я давно хотел поучаствовать в таком заварушке.
С момента создания Гильдии Гермес все ее члены жили, чтобы сражаться и убивать. Они наслаждались собственной силой и забывали про осторожность.
- Убьем всех, кого только сможем!
- Растопчите этих надоедливых насекомых!
- Вперед!
Члены Гильдии Гермес покинули свой лагерь и бросились вперед. Несмотря на то, что исход битвы был предрешен, их сердца пылали желанием сойтись в яростной схватке.
– Гильдия Черного Льва. Поднимите свой флаг.
– Гильдия Роам! Покажите им нашу решимость.
- Гильдия Облако. Мы будем жить в Королевстве Арпен. Собрать войска!
– Наемники Черного меча. Вы знаете приказ. Уничтожить Гильдию Гермес!
Престижные Гильдии прошлого.
Будучи ослабленными Гильдией Гермес, они давно потеряли свою власть и укрылись в Королевстве Арпен. Раньше они обладали обширными территориями, а в их рядах было множество сильных игроков.
Благодаря фестивалю, проходившему на Равнине Гарнав, им удалось собрать бывших соратников и вернуть часть былой силы. Теперь, когда Бадырей мертв, а победа Королевства Арпен - дело решенное, они решили возглавить войско.
- Мы не можем позволить им обойти нас! Отряд Куриной Каши, вперед!
- Члены отряда Ядовитой Грибной Каши, хватит стоять на месте! Быстрее, поспешите!
Северные игроки тоже стали выступать.
100 миллионов пользователей, которые безучастно наблюдали за битвой между Виидом и Бадыреем, теперь безжалостно атаковали армию Империи Хэйвен.
Прилетевшие на спинах авиаков игроки сыпались с неба, гигантские живые скульптуры тоже начали атаку.
Несмотря на то, что на поле боя находилась Королевская Гвардия Бадырея и лучшая элита Гильдии Гермес, преимущество было не на их стороне.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20.1. Ярость Кэйберна (часть 1)**

Лафей закрыл глаза.
"Вот и все".
Даже мысленно смирившись с поражением, он продолжал надеяться.
В его душе теплилась надежда, что произойдет какое-то чудо. Что Бадырей победит Виида, и армия Империи Хэйвен разгромит Королевство Арпен.
На войне может случиться все, что угодно, поэтому он надеялся на некие неожиданные и благоприятные обстоятельства, однако все было напрасно.
"Даже если бы Бадырей выиграл в этой битве, это не помогло бы нам выбраться из критического положения... а так это просто худший сценарий развития событий из тех, что я предполагал".
После того как Бадырей проиграл, судьба Империи Хэйвен была предрешена.
- Мы сделали это! Сражайтесь!
- Давайте отомстим за все, через что нам пришлось пройти. Не жалейте их!
Совместная атака северных игроков и жителей Центрального Континента была поистине разрушительной.
Всякий раз, когда Гильдия Гермес атаковала врага с помощью магии, в ответ им летело еще больше заклинаний.
Солдаты и рыцари Империи Хэйвен были лучше подготовлены и обладали большей мощью, однако даже это преимущество было сведено на нет невероятным количеством противников.
Северные игроки, одержимые победой, напали на армию Империи Хэйвен, словно орда из ста миллионов зомби. Кроме того, игроки с Центральный Континента, которые раньше просто наблюдали за битвой, присоединились к Королевству Арпен, решив, что Империя Хэйвен встретила свой конец.
- Вперед!
- В атаку! Вперед!
Каждый из членов Гильдии Гермес сражался против нескольких десятков врагов. Если бы Гильдия Гермес и ее игроки не были сильнейшими на континенте, они бы уже давно были повержены.
- Мы не сможем удержать их.
- Их слишком много, сколько бы мы не убивали, количество врагов не уменьшается.
Лафей подошел к командующему армией Аркхиму.
- Я думаю, пришло время использовать наше последнее средство. У нас осталась еще одна возможность.
- У нас припасено что-то еще?
- Да, есть еще одно, крайнее, средство.
Лафей не стал пускаться в долгие объяснения и поделился с Аркхимом содержанием квеста.
&lt; Драконье Яйцо
Вы обнаружили яйцо, оставленное зеленым драконом Аранкальдой и черным драконом Кэйберном.
После того как Аранкальда по какой-то неизвестной причине покинула логово, яйцо оставалось там еще долгое время.
Если люди попробуют навредить этому яйцу, то навлекут на себя ярость дракона.
Единственный способ избежать ярости дракона - бережно ухаживать за яйцом и дождаться рождения маленького дракона.
Уровень сложности: S.
Ограничения: Яйцо дракона было обнаружено. На данном этапе вы не можете отказаться от выполнения задания. &gt;
Аркхим прочитал содержание квеста, но не смог понять намерений Лафея.
- Что ты собираешься с этим делать? Ты хочешь сказать, что мы должны выполнить квест и попросить дракона помочь нам?
- Нет, мы не знаем, как долго придется ждать, пока он вылупится. Кроме того, драконы редко вмешиваются в дела людей.
Драконы обладали абсолютной властью над Версальским Континентом. Они действовали в особом установленном порядке и никому не помогали, какими бы близкими друзьями они не были.
- У нас мало времени – что ты предлагаешь нам сделать?
- Мы должны уничтожить яйцо.
- Что? Уничтожить яйцо дракона? - удивленно воскликнул Аркхим.
- Верно. Я предполагаю, что уничтожение яйца вызовет специальное событие, которое может повлиять на судьбу всего континента. Помнишь Огненное Проклятие Царя Бельсоса?
- Это тот инцидент, из-за которого Гильдия Алые Крылья была уничтожена?
- Именно. Из-за жадности Гильдии Алые Крылья на всем континенте установилась невероятная жара. Я думаю, что здесь произойдет нечто похожее. Если мы уничтожим яйцо, месть Кэйберна обрушится на весь континент.
- Ты что серьезно? Зная это, ты все равно хочешь уничтожить это яйцо?
Драконы были сильнейшими существами Королевской Дороги. Даже Гильдия Гермес не осмеливалась бросить им вызов.
- Если мы не можем захватить этот континент, лучше вообще уничтожить его.
Услышав это, Аркхим ужаснулся. Он знал, что Лафей одержим завоеванием континента, но не предполагал, что настолько.
Теперь он стоял перед выбором. Он должен был принять решение: позволить Гильдии Гермес сгинуть здесь и сейчас либо вызвать неконтролируемое бедствие, которое может уничтожить весь континент.
- Хорошо. Мы не можем так просто проиграть. Давай устроим им настоящее представление.
\*\*\*
Горам.
Так звали одного игрока, который недавно присоединился к Королевской Дороге и начал играть на Центральном Континенте.
Его двоюродный брат состоял в Королевской Гвардии Бадырея, поэтому в качестве стартовой территории он выбрал Центральный Континент, в то время как все остальные предпочитали Королевство Арпен.
Сейчас он был уже 102-го уровня.
Двоюродный брат поддерживал его, снабжал хорошим снаряжением и позволял бесплатно использовать охотничьи угодья Гильдии Гермес. Благодаря своему положению в Гильдии он мог дать Гораму множество привилегий, что значительно ускоряло его рост.
"Когда я закончу... этих денег хватит, чтобы купить целую квартиру" , - подумал Горам причмокнув губами.
Некоторое время назад сам Лафей лично обратился к нему с просьбой:
- Возьми это яйцо. Когда я свяжусь с тобой, уничтожь его прямо посреди лагеря Королевства Арпен.
"Интересно, что произойдет, если я уничтожу это яйцо? Оно взорвется?"
Это простое задание.
Уровень Горама был низким, у него не было метки убийцы, и он не был официальным членом Гильдии Гермес, поэтому его появление в рядах армии Королевства Арпен не вызовет никаких подозрений.
Когда разразится битва на Равнине Гарнав, он просто смешается с толпой северных игроков и уничтожит яйцо.
Лафей также заранее дал ему специальный предмет.
Молот Каменного Бога.
Это особенное оружие, тот кто использует его без разрешения бога, сразу же взорвется, поэтому ударить он сможет только один раз.
"Что ж... На кону покупка квартиры... Это стоит того".
Горам с нетерпением ждал приказа Лафея.
Когда Виид победил Бадырея и многочисленные игроки набросились на Гильдию Гермес, он стал беспокоиться, что его миссию могут отменить, однако в этот момент ему пришло сообщение:
- Лафей: Уничтожь его прямо сейчас.
Горам с облегчением вздохнул, достал из рюкзака огромное белое яйцо и положил его на землю.
- Что это такое?
- Это страусиное яйцо? Оно просто огромное!
- Разве это не камень?
Окружающие игроки были заинтригованы странным предметом, но Горам не обращал на них никакого внимания. Сейчас их реакция не имела значения.
Все, что я должен сделать, это достать яйцо, взять Молот Каменного Бога и ударить по нему.
Горам помнил, что поднять Молот Каменного Бога нужно в последний момент, потому что примерно через секунду после этого он взорвется и умрет. Он должен был достать яйцо и ударить, в ту же секунду, как поднимет молот.
"Я готов умереть, это принесет мне квартиру, что тут колебаться? "
Он достал Молот Каменного Бога
\*Дзынь! \*
&lt; Вы экипировали Молот Каменного Бога.
У вас недостаточно Веры.
У вас недостаточно Силы.
У вас недостаточно близости с землей.
Снимите Молот, прежде чем гнев Каменного Бога достигнет... &gt;
Горам не стал читать уведомление.
Он сосредоточился и с силой опустил молот на яйцо.
\*К-рк-ра-к! \*
Яйцо разбилось вдребезги, а тело Горама было уничтожено проклятием Бога.
&lt; Вы потеряли жизнь из-за ярости Каменного Бога. &gt;
&lt; Вы уничтожили яйцо черного дракона Кэйберна.
Вы уничтожили яйцо, заложенное черным драконом Кэйберном и зеленым драконом Аранкальдой.
Ярость дракона прокатится по всему континенту... &gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20.2. Ярость Кэйберна (часть 1)**

- Мы победили.
- Победа наша.
Сидя на спине птицы Поро, Виид слушал радостные крики игроков, сражавшихся на стороне Королевства Арпен.
Оставшиеся игроки Гильдии Гермес все еще держались. Лучший элитный отряд, который победил в бесчисленном множествен сражений и завоевал Центральный Континент. Сейчас их было меньше, чем раньше, но каждый из них был очень силен, и северные игроки не могли так просто справиться с ними, тем не менее, вид, открывавшийся с неба, был невероятным - это выглядело так, словно вся Равнина Гарнав бросилась на них.
- Манауэ: Похоже, что Виид-ним объединит Версальский Континент и станет Императором.
- Карманные деньги: Мои поздравления. На территории Центрального Континента все еще остались враги, но я верю, что вы вскоре завоюете все земли... и построите Империю Арпен.
- Спрятанные деньги: Я буду усердно выполнять свои обязанности и развивать Торговую Компанию Манауэ. Предоставьте регион Бриттен мне!
Не только торговцы, желавшие заручиться поддержкой Виида, запели свои сладкие речи.
- Роам: Я надеюсь, что мы и дальше будем поддерживать дружеские отношения, Ваше Высочество.
- Цалис: Гильдия Черного Льва клянется вам в нашей вечной верности.
- Хальма: Я сделаю все, что вы прикажете. Если нужно, я даже буду чистить ваши ботинки.
Некоторые пользователи даже выстраивались в очередь, чтобы поговорить с ним.
Виид размышлял о том, как он станет управлять Версальским Континентом в ближайшем будущем.
"Я создам множество парков развлечений, подобных Пухольскому Аквапарку, где люди смогут проводить время с семьей. Горнолыжные курорты тоже должны приносить неплохой доход".
Для начинающих он собирался проложить лыжную трассу с вершины горы высотой 8.800 метров.
"Если построить на Центральном или Северном Континенте горнолыжный курорт, находящийся на высоте более 1 км, не будет отбоя от желающих".
"Гостиницы, рестораны, ночные клубы. Я создам множество мест, где люди смогут тратить деньги".
Поля, где можно заниматься спортом, театры для живых выступлений. Виид хотел побудить люди тратить больше денег на развлечения и предметы роскоши.
"Я не буду устанавливать высокий налог на предметы первой необходимости. Однако люди, покупающие предметы роскоши, обычно щедрее".
Он без колебаний собирался воспользоваться этим.
"Это еще не конец. Я создам идеальный мир, полный потребления и эксплуатации..."
Виид витал в облаках, предаваясь своим мечтам, как вдруг...
\*Дзынь! \*
&lt; Черный дракон Кэйберн обрушил на мир свою ярость. &gt;
Перед глазами игроков появилось короткое сообщение, а затем они увидели видеоролик.
\*\*\*
Вначале Горам разбил яйцо Молотом Каменного Бога.
А затем...
Черный дракон Кэйберн, который жил в королевстве гномов.
Игроки увидели его логово, заполненное горами сокровищ. Те, кто впервые увидел дракона, были в восторге от его огромных размеров и притягательной красоты. Все его логово было украшено произведениями искусства и драгоценными камнями, отшлифованными гномами до идеального состояния.
Разъяренный черный дракон поднял свое огромное тело и взревел.
– Как вы посмели уничтожить мое яйцо? Люди... я накажу вас за вашу дерзость.
От его рева все вокруг затряслось. Сокровища гномов, предметы старины, все рухнуло на пол.
- Я убью вас всех. Всех до единого!
Кэйберн взмахнул передней лапой, поднял хвост, и снова издал жуткий рев.
Потолок рухнул, и вся пещера оказалась засыпана камнями.
- Грааа-аааа-аа!
\*Бдыщь! \*
Монстры, охранявшие логово, были погребены под завалом.
Это выглядело так, словно произошло землетрясение. Все логово стало рушиться.
Кэйберн расправил широкие крылья, в один миг избавившись от камней, и взмыл в небо.
Ролик продолжился.
Дракон пролетел над горными цепями Файгорн, Ульта и Норн. Теперь игрокам показывали маленькие города Королевства Тор. Перепуганные гномы в страхе падали на землю.
- Вы, люди, вы все заслуживаете смерти...
Кэйберн расправил крылья и снова взмыл в небо.
Он на огромной скорости пролетел над захватывающими пейзажами Королевства Тор и прибыл в приграничное Королевство Калламор.
Промышленный город Эделен - процветающий город, накопивший огромное богатство за счет сделок с Альянсом Бриттен, сейчас там проживало множество игроков.
- Ч-что это?
- Это дракон. Он разъярен!
Часть игроков находилась у городских ворот, часть внутри самого города. Сейчас их было меньше, чем обычно, но, тем не менее, были и такие игроки, кто не участвовал в битве на Равнине Гарнав. Эти люди с большим удивлением указывали на Кэйберна.
- Мерзкие люди. Я покажу вам свой гнев и навсегда оборву ваши жалкие жизни.
Кэйберн широко раскрыл пасть. Внутри собиралась кромешная тьма, которая с каждой секундой разрасталась все сильнее.
- Неужели...
- Дыхание Дракона? В самом деле? Он хочет испепелить нас!
Игроки начали паниковать.
Те, кто приближались к городу, быстро оценили ситуацию. Они издалека увидели Кэйберна и, развернувшись, помчались в обратном направление, однако большинство продолжило тупо пялиться на дракона.
Для них было чудом увидеть дракона вблизи, и они все еще не могли понять, что происходит в этой абсурдной ситуации.
- Исчезните, - прорычал Кэйберн и низверг пламя прямо на город.
Земля и здания, все плавились в ужасающем черном пламени, игроки мгновенно умирали, даже если дыхание не затронуло их - его пары были смертельно ядовитыми.
- Убейте оставшихся людей! - проревел дракон и использовал заклинание.
По всему городу стали появляться магические солдаты.
- Отомстим за Великого Кэйберна!
Это были солдаты, состоявшие из плоти и крови дракона. Они немедленно начали убивать граждан. Благодаря магическому благословению дракона, атаки игроков не могли навредить им.
- Я повелеваю! Разойдитесь по миру и накажите людей! Заберите их земли, уничтожьте все, что им дорого.
Три горных хребта и подземелья Королевства Тор.
Многочисленные горы, равнины, болота, реки и подземелья региона Калламор.
По приказу Кэйберна монстры заполонили все вокруг и направились к человеческим городам и деревням.
- Убьем людей!
- Отомстим за Кэйберн-нима!
- Они заплатят за то, что разозлили дракона!
Обычно монстры враждовали между собой. Не только игроки и солдаты охотились на монстров. Зачастую монстры вступали в схватки между собой, что приводило к множеству смертей и ограничивало их количество, однако монстры, призванные Кэйберном, сражались сообща и не нападали друг на друга. Они атаковали города и деревни, убивая людей.
\*Молния!\*
\*Кк-кррр-рраак!\*
Послышались раскаты грома и пошел проливной дождь.
В этот момент Кэйберн, расправил крылья и улетел вдаль.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21.1. Ярость Кэйберна (часть 2)**

После завершения видео-ролика все игроки увидели сообщение.
&lt; Пылающая ярость черного дракона Кэйберна
Деспотический черный дракон Кэйберн начинает свою месть.
– Шевелитесь. Я вознагражу тех, кто убьет как можно больше людей.
По приказу Кэйберна монстры заполонят весь континент и повергнут мир в хаос.
Месть дракона, способная разрушить мир.
Монстры под командованием войнов-драконов будут осаждать города, уничтожать городские ворота и взбираться на стены.
Защищайтесь, иначе человеческая раса падет.
Кэйберн не проявит не малейшего милосердия по отношению к людям.
Монстры, наиболее отличившиеся в битвах, будут вознаграждены черным драконом. Они получат новые боевые навыки, а также улучшат защитные и атакующие характеристики, что поможет им преодолеть классовые ограничения.
Вероятность появления монстра класса босс увеличилась на 1000%.
Ярость Кэйберна вызвала проклятый дождь, который покроет весь континент. &gt;
- Что это, черт возьми, такое?
- Дракон мстит людям?
- Что происходит? Как это могло случиться...
Помимо людей видеоролик увидели эльфы, гномы, орки и представители других рас.
- Новости! Новости из Эделена! Дракон действительно появился!
- И? Что произошло?
- Дракон уничтожил город своим дыханием. Некоторым посчастливилось выжить, но появление войнов-драконов заставило всех пуститься в бега!
- Получается, видео настоящее.
Игроки Королевской Дороги были ошеломлены внезапным видео-роликом.
В то же время на всех телеканалах, включая KMC Media, царил настоящий хаос.
- Господин О Чжуван, что мы можем сообщить зрителям об этом внезапном инциденте?
- У нас пока нет информации, но судя по тому, что видео-ролик был показан всем игрокам, грядет грандиозное событие.
- Событие, связанное с черным драконом Кэйберном?
- Да, судя по видео, я бы назвал это яростной атакой дракона. Одно можно сказать наверняка - Кэйберн зол, и он атакует.
Тем временем все лорды, управляющие городами и деревнями, получили еще одно сообщение.
\*Дзынь!\*
&lt; Выживание
Черный дракон Кэйберн начал свою атаку, и мир впал в хаос.
Монстры, как ожидается, вскоре вторгнутся во все человеческие поселения, так что вы должны отремонтировать городские стены и собрать как можно больше войск для защиты.
Проклятый дождь Кэйберна уничтожит посевы и вызовет множество пожаров.
Вы должны любой ценой преодолеть эту катастрофу и выжить.
Уровень сложности: B.
Ограничения: только для лордов.
Награда: большое количество Славы. Лояльность жителей. Уникальная характеристика поселения.
Лорды всех поселений получат квест класса B. Для лордов городов, обладающих большим количеством жителей, или, являющихся важными транспортными пунктами, уровень сложности был увеличен до A.&gt;
Что касается Виида, у него появился специальное задание.
&lt; Нелегкие времена в Королевстве Арпен
Ненависть Кэйберна пала на весь человеческий род.
Как император Королевства Арпен, вы должны защитить территорию Королевства и его граждан.
Позаботьтесь о Королевстве, которое в любой момент может оказаться в руинах из-за вторжения монстров.
Основными целями монстров станут столица и другие крупные города.
До тех пор, пока Кэйберн жив, он не допустит существования человеческих империй.
Уровень сложности: S.
Ограничения: только для правителей королевств.
Награда: Развитие королевства, большое количество Славы, новый уровень командования. &gt;
- Хмм...
От одного взгляда на этот квест у него разболелась голова так, словно он весь день просидел над учебником математики.
Это было не единственное задание, которое он получил.
\*Дзынь!\*
&lt; Истинный воин
Ваши достижения бесчисленны, а Слава простирается до небес.
Вы победили Бессмертный легион и исследовали весь континент.
Вы вернулись в прошлое Версальского Континента, победили Церковь Эмбиню и достигли вершины тайной скульптурной техники.
Вы - самый известный человек в мире и всегда справляетесь даже с самыми опасными поручениями.
Все, от городских пьяниц до маленьких деревенских детей, знают имя прославленного скульптора, авантюриста и воина: Виид.
Барды сочинили множество баллад и стихов о ваших приключениях.
Сейчас, когда черный дракон Кэйберн начал свою жестокую месть, мир в опасности.
Пришло время сделать новый шаг.
Победите черного дракона и спасите весь мир.
Для начала, вам следует собрать как можно больше информации.
Прежде чем хвататься за оружие, тщательно изучите сильные и слабые стороны черного дракона.
Уровень сложности: S.
Награда: возможности получить новый класс "Рыцарь Дракон".
Требования: спаситель мира. Авантюрист с самым высоким уровнем Славы. &gt;
&lt; Внимание. Вы не можете отказаться от задания. &gt;
&lt; Вы приняли задание. &gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21.2. Ярость Кэйберна (часть 2)**

Виид был поражен.
Он только-только победил империю Хэйвен и Бадырея. Теперь его жизнь должна была стать намного легче, но затем появился черный дракон Кэйберн!
- Подождите-ка... что более важно, - мозг Виида стал с невероятной скоростью обрабатывать информацию.
"Без сомнения... это событие - дело рук Гильдии Гермес".
В начале видео-трансляции игрокам показали новичка, который находился в лагере Королевства Арпен на Равнине Гарнав.
"Должно быть, он разбил яйцо. То, что он разбил в самом начале видео-ролика, это наверняка было яйцо Кэйберна. Практически невозможно достать яйцо дракона, кроме того, подозрительно, что он умер сразу же после его уничтожения".
Конечно, это было лишь предположение, но определить виновника этой ситуации не составляло труда.
"Да. На их месте я бы сделал то же самое. Я бы не захотел так легко отказываться от своей территории".
Проницательность Виида и скорость его мышления в таких ситуациях всегда были выдающимися.
Как-то однажды, когда его младшая сестра вернулась домой из начальной школы, заплаканная из-за того, что одноклассники дразнили ее, он терпеливо стал давать ей советы, вместо того, чтобы показать свой гнев.
- Это значит, что ты показалась им слабой. Людям свойственно обижать тех, кто слабее их самих. В сказках говорят, что нужно жить дружно и нельзя обижать друг друга, но посмотри на взрослых. Кто из них ладит между собой?
Чтобы продемонстрировать ей, каков на самом деле этот мир, он включил телевизор и показал политическую передачу.
- Мир-это джунгли. Ты должна первой показать свою силу! Если ты напугаешь их недостаточно сильно, потом они отомстят. Если ты хочешь кого-то растоптать, нужно делать это полностью. В нашем мире хорошо живут лишь сильнейшие.
Он часто рассказывал своей младшей сестре о том, как устроен мир.
- К жизни нельзя относиться легкомысленно. Как ты думаешь, почему люди теряют все и становятся бездомными? Единственный, кому можно доверять - это ты сам. Не жди от других беспричинной доброты. Люди, которые протягивают руку помощи в трудные времена, - это большая редкость.
Да и большинство из них при этом хочет обобрать тебя до нитки.
Пэйл и остальные были исключением, ему нравилось, что с ними он мог чувствовать себя легко и непринужденно.
"Куда бы вы ни пошли, всегда найдутся такие люди, как они. Люди, которыми легко манипулировать, хоть они и огорчаются из-за этого. Я должен аккуратно использовать их, чтобы они не слишком из-за этого расстраивались".
Если смотреть на жизнь с такой точки зрения, то решение Гильдии Гермес было единственно верным.
"Проблема в том, что в моем текущем состоянии я не смогу сдержать ярость дракона..."
Однажды он уже сражался против Дракона Хаоса Асоллет.
Тогда, когда он сражался с Церковью Эмбиню, сознание дракона было спутано, он не понимал своей сущности и не мог пользоваться всеми своими способностями. Виид же к тому моменту достиг 825 уровня, но несмотря на все это, ему едва удалось победить.
Учитывая средний уровень игроков, задание на убийство черного дракона Кэйберна появилось слишком рано. Впрочем, понятно. Это произошло из-за того, что яйцо было разбито.
В этот момент Виид понял, что упускает что-то более важное.
В конце видео-ролика черный дракон Кэйберн расправил крылья и улетел в неизвестном направлении.
Виида неприятно кольнула пришедшая ему в голову мысль.
- Манауэ-ним. Мы в чрезвычайной ситуации.
- Да. Из-за паники, вызванной видео-роликом, я не смог первым связаться с тобой. Я планирую, увеличить объем продаж военного снаряжения во всех филиалах Центрального Континента.
- Дело не в этом. У тебя ведь есть знакомые игроки в королевстве Калламор и ближайших городах?
- Да, есть, хоть и не слишком много.
- Используй всю свою сеть и подними как можно больше людей. Черный дракон Кэйберн может направляться в нашу сторону. Необходимо проверить это.
- О, Господи. Ты серьезно? Я немедленно займусь этим.
Манауэ связался с Торговой Компанией и попросил всех ее членов немедленно сообщать ему любую информацию о местонахождении Кэйберна и направлении его движения. Каждый из купцов, в свою очередь, собрал информацию через свои сети и уже через 2 минуты пришел ответ.
- Манауэ: О Господи. Все, как сказал Виид-ним. Кэйберна заметили летящим в северном направлении. Думаю, он скоро будет здесь. Это была наихудшая из возможных ситуаций.
"Нам придется столкнуться с Кэйберном".
Сколько бы Виид не думал, но он не мог найти решение.
Слабые игроки и шага не смогут сделать из-за вселяющей страх ауры дракона, поэтому стратегия человеческих волн не сработает. Все собравшиеся здесь северные игроки, а также живые скульптуры - все будут уничтожены. Армия Империи Хэйвен тоже погибнет, но для них это сейчас не имеет большого значения.
Виид прошептал Манауэ:
- Прикажи всем торговцам немедленно отступить. Мы не можем позволить себе потерять товары и выручку.
- Само собой! Мы уберемся отсюда как можно скорее.
Благодаря сражению на Равнине Гарнав, Торговая Компания Манауэ заработала огромное количество денег. Они проводили множество сделок: выкупали у Империи Хэйвен и Гильдии Гермес снаряжение, продавали боевые припасы.
- Пожалуйста, передай мое сообщение и другим торговым компаниям.
- Я позабочусь о торговых компаниях. Что насчет тебя, Виид-ним?
- Похоже, мне придется остаться здесь и сражаться.
- Против черного дракона Кэйберна?
- Да.
– Даже для Виид-нима это слишком...
- Да, я знаю... Но, понимаешь, наша жизнь устроена таким образом, что иногда смерти нельзя избежать.
\*\*\*
– Прекратить бой. Отступаем!
- А? Что это еще значит?
- Отряд Ядовитой Грибной Каши никогда не отступает. Вперед!
- Герои отряда Бамбуковой Каши! Вперед! Полный вперед!
Северные игроки яростно сражались против оставшихся войск Империи Хэйвен, каждую секунду умирали десятки игроков. Игроки Северного и Центрального Континентов смешались между собой, все они бросились на передовую в желании отомстить. Поле битвы было заполнено звоном мечей, криками и магическими заклинаниями.
- Всем членам Культа Травяной Каши. Я, Виид, приказываю всем гражданам Королевства Арпен отступить! Немедленно убегайте с Равнины Гарнав!
- Что за черт? Почему мы должны прекратить сражение?
- Подождите. Разве это не голос Виид-нима? Этот голос...
- Это действительно Виид-ним.
Стоило голосу Виида разнестись по Равнине Гарнав, как игроки замерли на своих местах. Виид был достаточно влиятельным, чтобы в любой ситуации люди прислушивались к нему.
Когда игроки посмотрели на небо, они увидели, Виида кричащего им со спины огромной птицы.
– Черный дракон Кэйберн направлялся в нашу сторону. Если мы останемся здесь, то все будут уничтожены! Немедленно отступайте!
- Кэйберн?
- Дракон с видео... он летит сюда? - зашептались между собой удивленные игроки.
Вскоре после этого в общем канале связи Культа Травяной Каши появилось сообщение.
- Лемон: Это чрезвычайная ситуация. Черный дракон Кэйберн направляется к Равнине Гарнав. Всем игрокам приказано отступить. Он будет здесь примерно через двадцать минут.
- Круто! Дракон летит сюда!
- Это какое-то безумие.
- Потрясающе! Мало того, что мы смогли увидеть дуэль между Виид-нимом и Бадыреем, так еще и дракон прилетит сюда.
- Давайте уберемся отсюда. Скорее! Бежииим! Бежим!
Игроки, заполнившие Равнину Гарнав, начали разбегаться.
Они направились в близлежащие города и деревни, однако были и те, кто по-прежнему не сдвинулся с места.
Среди оставшихся игроков был Первый Меч и его ученики.
- Мы обнажили мечи, а значит должны сразить противника.
- Конечно, мастер. Эта ящерица-переросток не сможет напугать нас!
- Братья! Сегодня мы будем охотиться на ящерицу!
Первый Меч и его ученики чувствовали себя взволнованными, они с предвкушением ждали появления дракона.
Первый Меч помнил, как однажды он посетил драконье логово в надежде поохотиться на дракона.
- Дыхание у него действительно очень жгучее. Было и правда весело.
- Да, жара стояла просто невероятная.
Они были полны решимости отдать свои жизни, так что черный дракон Кэйберн нисколько их не пугал.
Игроки, сражавшиеся против армии Империи Хэйвен решили продолжить битву, те, кто наблюдал за ними также решили остаться.
- Вы все должны немедленно покинуть это место, - приказал Виид, подлетев к оживленным скульптурам.
– Мы не можем бросить нашего хозяина.
- Гррррр...
- Пойдем с нами!
Золотой Человек, Рыцарь Севилль, Феникс, Ледяной Дракон, Королевская Гидра и другие скульптуры, созданные Виидом. Помимо них, земля была заполнена безымянными скульптурами, оживленными Императором Гейхардом. Они все были надежной и мощной военной силой.
- Просто уходите.
- Битва уже началась. Настоящий войн никогда не отступает, - покачал головой Бахаморг.
- Я понимаю, что вы хотите помочь, но вы все еще не готовы сражаться с драконом.
Виид прекрасно знал, что оживленные скульптуры не смогут противостоять дракону,
"Если они сейчас умрут, то потом придется оживлять их, а это обойдется мне по крайней мере в 150 уровней..."
С первых дней он упорно трудился, чтобы поднять как можно больше уровней.
Сейчас, когда он использует некромантию, его рост станет еще более эффективным, однако он все еще не мог позволить себе так рисковать.
"Лучше я умру сам. Я не могу так рисковать оживленными скульптурами".
Виид глубоко вздохнул и снова заговорил:
- Это приказ. Вы, все, должны немедленно покинуть это место. Как только ситуация наладится, я тоже уйду.
- Я понимаю, хозяин.
- Возвращайся скорее, хозяин.. Муу-ууу.
Оживленные скульптуры поспешили покинуть поле боя. Крылатые существа взлетели, а наземные скульптуры побежали так быстро, что подняли в воздух клубы пыли.
Его копии, Виид-1, Виид-2 и Виид-3 ехали на спинах быстрых виверн.
"Эти ребята должны выжить. Я планирую использовать их еще долгое время. Они очень полезны".
Виид смотрел как убегают оживленные скульптуры и понимал, что ему придется остаться здесь до конца. Пусть это безрассудное и глупое решение, но такова судьба командира!
"Часть северных игроков осталась сражаться. Я не могу бросить их здесь".
Еще в те времена, когда он работал на полставки, он ненавидел, когда босс уходил раньше других сотрудников,
Доверие приходится зарабатывать всю жизнь, а потерять его можно всего за один проступок.
Северные игроки сражались за королевство Арпен, и он понимал, что не может бросить их здесь.
"Это меньшее, что я могу сделать в благодарность за их помощь".
Я должен проявить уважение.
Хоть он и эксплуатировал их различными способами, но считал, что хороший лидер должен заставить чувствовать подчиненных наименее обманутыми.
- Пэйл-ним.
- Да, Виид-ним?
- Где ты сейчас?
- Я направляюсь к армии Империи Хэйвен.
- А остальные ребята?
- Мы все вместе. Никого не ушел.
Виид улыбнулся.
Дружба с этими людьми много раз выручала его в Королевской Дороге.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22.1. Ярость Кэйберна (часть 3)**

- Дракон уже направляется сюда? – взволнованно пробормотал Аркхим, узнав, что черный дракон Кэйберн летит в сторону Равнины Гарнав.
Кто бы мог подумать, что последствия их провокации наступят так скоро.
- Мы тоже должны отступать! Нужно убираться отсюда!
Армия Империи Хэйвен и Гильдия Гермес начали полное отступление.
Они больше не могли извлечь выгоду из этой битвы, поэтому все понимали, что оставаться здесь дальше бессмысленно.
- Вам не удастся сбежать!
- Мы, отряд Ядовитой Грибной Каши, не отпустим вас!
Северные игроки как одержимые набросились на армию Империи Хэйвен, не давая им отступить.
- Оставить пять кавалерийских полков. Обеспечьте нам путь к отступлению.
Аркхим решил пожертвовать частью войск, чтобы остальные могли сбежать, однако это был еще не конец.
С неба их атаковали племена авиаков и Легион рыцарей на грифонах, возглавляемый Мьюлом, они не переставая стреляли из лука, из-за чего остатки армии Империи Хэйвен несли потери.
- И что нам теперь делать?
- Без понятия, но оставаться здесь слишком опасно.
- Мы тоже должны бежать.
Игроки Центрального Континента, сражавшиеся на стороне королевства Арпен, также поспешили убраться с Равнины Гарнав, услышав новость о приближении дракона.
Несмотря на то, что армия Империи Хэйвен страдала от атак преследователей, оставшиеся их силы в основном состояли из кавалерии, рыцарей и демонических зверей, поэтому их отступление проходило довольно быстро.
Тем не менее их побег выглядел откровенно жалким, особенно сейчас, когда с ними не было Бадырея.
Аркхим никак не мог выбросить из головы слова Лафея.
- Благодаря дракону, гнев которого мы вызовем, мир погрузится в хаос. Так у нас будет время восстановить свои силы на территории Империи Хэйвен. Когда это все закончится, мы снова станем самой могущественной гильдией.
Земля бывшей Империи Хэйвен. Им принадлежали самые густонаселенные и хорошо развитые земли Центрального Континента.
Войска Гильдии Гермес сильны, а территория надежно защищена различными укреплениями. Благодаря этим мерам предосторожности, они легко смогут защититься от атак монстров.
"Если мы сможем выиграть побольше времени, то скоро появится еще одна возможность... кто сказал, что слава Виида будет длиться вечно? Предложения Лафея всегда кажутся логичными, и мы принимаем их без возражений, однако, почему мы тогда постоянно проигрываем?"
Стратегия войны на Равнине Гарнав была тщательно спланирована.
Битва должна была закончиться, как только они поймают Виида. Однако вместо этого они получили ровно противоположный результат. Их войско было разгромлено, а Гильдия Гермес понесла большие потери.
Именно Лафей предложил Бадырею сразиться с Виидом в дуэли один на один. И каков результат?
"Если подумать, его решения, безусловно, были правильными, в этом поражении нет его вины... Я думаю, дело в том, что Виид превосходит нас в боевой мощи".
Сейчас будущее Гильдии Гермес было неясным. Кажется, только вчера они были самой могущественной гильдией и держали под контролем весь Центральный Континент. Теперь они чувствовали себя так, словно земля ушла из под ног.
- Вот они!
- Бей их!
Неожиданно слева от Гильдии Гермес верхом на верблюдах появились пустынные войны.
- В атаку!
Первый Меч, возглавлявший атаку, взмахнул своим мечом и бросился на рыцарей.
- Ва-ха-ха! Это путь истинного мужчины!
- Испытайте горячий огонь пустыни. Атакуем!
Там, где проходили пустынные войны, оставалась огненная тропа.
Аркхим, нахмурившись, выругался:
- Черт! Все эти вредители постоянно создают нам проблемы.
- Давайте просто убьем их всех, - выкрикнул гигантский рыцарь Баймонг, взмахнув железной булавой.
Члены Гильдии Гермес, считались одними из самыми могущественных игроков, поэтому они не могли позволить такого к себе отношения.
- Само собой. Уничтожьте вредителей, - согласившись, кивнул Аркхим
Даже несмотря на то, что сейчас на них охотились, как на загнанных зверей, они не могли так бесславно умереть. Прекратив отступление, они развернулись, чтобы сохранить свою честь и гордость и нанести ответный удар.
- Вот они! Все сюда!
- Они уходят!
Аркхим повернул голову в ту сторону, откуда раздавались голоса.
"Да вы издеваетесь..."
Количество преследовавших их игроков было до абсурда огромным.
- Познайте нашу месть!
- Мы достаточно из-за вас натерпелись!
Игроки с Центрального Континента, которые было разбежались из-за новостей о драконе, снова собрались вместе.
- Когда еще мы сможем отплатить этим подонкам из Гильдии Гермес?
- Подумаешь, умрем сегодня один раз, какое это имеет значение. Зато так, по крайней мере, я заберу кого-нибудь с собой.
Пользователи Центрального Континента, вновь объединившие свои усилия начали преследование.
Поскольку, в отличие от Культа Травяной Каши, большинство из них было высокоуровневыми игроками, их общая военная мощь была огромной.
- Если только я поймаю хоть одного из них.
- Да я сдеру с них кожу живьем.
- Мой друг говорил, что смог подобрать несколько выпавших с них предметов, отличный меч и щит.
Эти игроки хотели отомстить кровожадным членам Гильдии Гермес и, в то же время, надеялись получить с них хорошую добычу.
Кроме того, сейчас себя решили проявить темные геймеры, такие как Волк. Они обладали большим мастерством и не могли упустить свой шанс поживиться.
- Сейчас самое подходящее время. Здесь мы можем поймать удачу за хвост, сколько можно собирать всякий хлам!
Всех, от детей до стариков, влекла жадность, они хотели получить снаряжение членов Гильдии Гермес.
Сейчас их мысли были похожи на кредо Виида: даже в мести нужно искать выгоду.
- Проклятие. Нам нужно отступать, - растерянно пробормотал Баймонг.
Он хотел отомстить пустынным войнам, но толпа, с бешеным взглядом летящая на них, заставила отступить и его.
- Как только мы выберемся с этой злосчастной Равнины, начнем искать новую возможность уничтожить их.
- Согласен. Этот единственный раз, когда мы позволили им выиграть. У нас еще будет шанс отомстить.
Моральный дух отступавших членов Гильдии Гермес все еще не был сломлен. Они гордились своей силой и помнили многочисленные победы на Центральном Континенте.
Они с нетерпением ждали возможности отомстить. В этот момент их тыл атаковал новый отряд рыцарей. Что удивительно, они скакали не на лошадях, а на быках.
– Атака на полной скорости!
Впереди всех скакал Виид, вернувшийся обратно в человеческий облик.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22.2. Ярость Кэйберна (часть 3)**

Для отряда погони Виид выбрал лучших всадников среди игроков Центрального Континента. Игроки класса рыцарь достигают максимальной боевой мощи, когда их ездовые питомцы атакуют. В битвах они обычно отвечают за мощный прорыв и демонстрируют многократное увеличение силы.
- Но ведь это бык, а не лошадь, - сконфуженно возразили игроки Центрального Континента.
- И что? На быках легче ездить.
- Но разве они не медлительны?
- Нет. Они очень быстрые. Сам поймешь, когда поедешь на них.
Игроки Центрального Континента сомневались в словах Виида. Рыцари, скачущие верхом на быках, выглядели странно, однако их глаза горели энтузиазмом, это был их шанс отомстить и получить большую прибыль.
\*Ту-тум!\*
Стоило им сесть на быков и начать погоню, как они получили новые волнующие ощущения.
- Поразительно. Они довольно-таки быстрые.
- Великолепное ощущение.
Сто тысяч быков одновременно неслось по Равнине Гарнав. В отличие от проворных лошадей, быки были грузными и тяжелыми, от их бега сотрясалась земля.
Все они были потомками Желтоватого и могли похвастаться крепким мускулистым телом.
Обычно они были добрыми и мягкими, но, когда чувствовали дух соревнования и первобытное стремлением к битве, просто сходили с ума.
Быки, бегущие вместе, стали набирать скорость, из их ноздрей клубнями повалил пар.
\*Фжух!\*
Они разогнались до максимально возможной скорости и, словно сумасшедшие, неслись вперед.
- Виид-ниииим! Мы едем слишком быстро! – прокричал Приправленный Краб ехавшему позади него Вииду.
Сурка и Пэйл, ехавшие рядом с ним, выразили свое согласие.
- В самом деле. Мы едем очень быстро.
- Может немного притормозим...
- Оглянись назад, ты сам все поймешь, - ответил Виид.
Приправленный Краб обернулся и застыл в изумлении – прямо на него неслась сотня тысяч разъяренных быков.
- О, Господи!
- Что, что это за чертовщина? Что с ними?
Товарищи Виида были поражены, увидев налившиеся кровью глаза быков.
- Теперь они неуправляемы. Если мы хоть немного замедлимся, нас затопчут до смерти. Просто продолжайте ехать вперед и не думайте об этих мелочах.
Так как у них не было другого выбора, они последовали совету Виида и решили положиться на волю случая. Они с бешеной скоростью неслись вперед, пригнувшись к спинам быков, чтобы ветер не снес их.
Ни один враг не посмеет встать у них на пути, никто в этом мире не может остановить легион бешеных быков. Самую большую опасностью для них представляли те быки, что неслись позади, они в любой момент могли затоптать замешкавшихся особей.
Рыцари, ехавшие на них, был великолепными войнами и могли прекрасно проявить себя в сражении, но сейчас они могли лишь схватиться покрепче и нестись вперед верхом на быках.
Увидев организованно отступавшие остатки армии Империи Хэйвен все поняли: у нас нет другого выхода, кроме как протаранить их изо всей силы.
\*\*\*
Молниеносный удар!
Вложив в удар всю мощь, накопленную благодаря безумной скорости, Виид рубанул огромным топором стоящего у него на пути рыцаря.
Более того, его сила все еще была увеличена после использования Разрушения Скульптуры.
Взрыв света разрезал рыцаря на две части.
&lt; Мгновенная смерть!
Свирепая и молниеносная атака нанесла противнику 92.395 урона.
Критический удар.
Противник не смог заблокировать вашу атаку и погиб.
Благодаря скорости вашего быка Сила Атаки увеличена на 700%.
В течение 10 секунд ваша скорость будет увеличена еще на 2%.
Ваш бык восстановил небольшую часть потерянного здоровья.
При поддержании текущей скорости, наносимый вами урон будет максимальным. &gt;
Виид, не мешкая, опустил свой гигантский топор на следующую цель.
Он рубил и уничтожал всех, кто вставал у него на пути, при этом его бык ничуть не замедлился.
- Я убью вас всех. Рубящий удар!
Из-за его невероятной силы враги либо мгновенно умирали на месте, либо отлетали в сторону на несколько десятков метров.
Виид уже приготовился к прибытию дракона. Он надежно спрятал всю доставшуюся ему добычу, включая Клинок Ветра, выпавший с Бадырея, и теперь мог вдоволь повеселиться.
- Виид! Виид! Это Виид!
- Виид пришел!
Армия Империи Хэйвен была застигнута врасплох его появлением.
- Вперед, топчи всех, кто встанет у тебя на пути! - прокричал Виид быку.
Как только Виид ворвался в ряды армии Империи Хэйвен, за ним последовали и другие скачущие на быках рыцари.
\*Свиш!\*
Стоя на спине у скачущего быка, Пэйл выпускал смертоносные стрелы.
- Быстрая Перезарядка! Мульти-выстрел!
Десятки стрел пронзили воздух и обрушились на вражеских рыцарей.
Стрелы Пэйла, выпущенные из лука высших эльфов и благословленные с помощью магии, были поистине смертоносными, пронзая противника, они то и дело вызывали магию огня и воды, из-за чего урон был просто колоссальным.
- Хееейя! - последовав примеру Виида, Питон взмахнул своим огромным мечом.
Хоть Имперские рыцари и носили тяжелые доспехи, его удар мгновенно сметал их, не оставляя противнику ни шанса.
- Ха-ха! Вот это да! Да я вас просто расплющу! - кулак Сурки ярко засветился.
Она сконцентрировала в нем свою силу и ману, после чего атаковала противника.
- Громовой Кулак!
Рыцарь, пораженный ее Громовым Кулаком, тут же потерял сознание и упал на землю.
\*К-рк-ра-к!\*
В ту же секунду сверкнула молния, мгновенно лишившая жизни несколько десятков рыцарей.
Сурка воспользовалась секретной техникой, записи о которой были обнаружены в Великой Библиотеке Моры.
&lt; История одного фермера, жившего в Империи Нифльхейм.
Однажды фермер, живший в регионе Велтон, стал свидетелем того, как разбойники грабят его родную деревню. Он не мог безучастно наблюдать за этим.
- Вы слабаки, и все умрете от одного моего удара. Таким слабым как вы, должно быть, тяжело живется на этом свете.
Услышав такую наглую речь, разбойники набросились на него, но никто из них, в самом деле, не смог устоять перед ударом фермера.
Спустя некоторое время слухи об этом дошли до знаменитых рыцарей Империи Нифльхейм. Многие бросали фермеру вызов, но никто так и не смог устоять против удара его кулака. &gt;
Тот, кто записал эту историю в одной из книг Великой Библиотеки, вероятно, сделал это без тайного умысла. Однако Федерация Северных Боевых Искусств, к которой принадлежит Сурка, случайно обнаружила эту запись и провела детальное расследование.
Оказалось, что причиной произошедшего была секретная техника боевого искусства кулака. В результате долгих поисков они смогли обнаружить наскальные записи, описывающие эта технику - Громовой Кулак.
- Очищающее Пламя. Сожги их дотла!
Ромуна воспользовалась своей магией.
Ее пламя охватило армию Империи Хэйвен и всполохнув, стало распространяться во все стороны.
- Кха-хаха! Вы все сгорите!
В отличие от своих друзей, выделявшихся на поле боя, Приправленный Краб некоторое время назад бесшумно исчез.
- А? Кха-кх!
- Аркх! – послышались предсмертные хрипы членов армии Империи Хэйвен.
Будучи ассасином, он скрывался в тени своих противников и бесшумно убивал их.
- Гррр... Чертов Виид! Не могу поверить, что он посмел так отрыто атаковать нас! Он что, ничуть не боится, что его могут убить?! Мы сейчас же схватим его.
Приправленный Краб бесшумно появился позади громко возмущавшегося члена Гильдии Гермес.
- Ты бы лучше о себе побеспокоился.
- Что? Ты кто такой... Кха-ркх.
Еще один член Гильдии Гермес расстался с жизнью.
Весть о скрывающемся среди них убийце, распространилась среди игроков армии Империи Хэйвен и теперь они не могли сосредоточиться на битве, настороженно оглядываясь.
Ирен тоже была взволнована. Она изо всех сил старалась помочь товарищам, накладывая на них исцеляющие заклинания.
- Исцеляющая Длань! Бодрость!
Она не забывала и про быков, которые в этом сражении страдали больше других. Ирен не переставая лечила раненых людей и животных
- Фррр!
- Фррр!
Быки, уставшие после долгого забега, удовлетворенно фыркали, когда исцеляющие заклинания приятно касались их.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23.1. Два дракона (часть 1)**

Первый Меч и пустынные войны яростно размахивали своими скимитарами (изогнутые восточные сабли), разрубая стоящих у них на пути войнов Империи Хэйвен.
- Гар-рра!
Их мускулистые тела пылали силой, а сами они то и дело издавали дикий рев.
- На фронте какой-то шум, что там происходит?
- Мастер. Младший приехал!
- Отлично! Мы наконец-то сможем с ним встретиться! Отправляемся к нему навстречу!
- Да, учитель!
Первый Меч и пустынные войны сменили направление и пошли наперерез армии Империи Хэйвен, не забывая кромсать врагов вокруг себя.
- Ха-айя!
Первый Меч проворно скакал на верблюде, искусно расправляясь со всеми противниками. Его скимитар летал словно молния и мгновенно поражал врагов.
&lt; Лучистый удар поразил врага.
Здоровье противника уменьшилось на 19,429. &gt;
- Мальчики, давайте потише. Сохраняйте спокойствие.
- Да, учитель.
Ученики были верны его указаниям и сражались достойно.
Искусно орудуя скимитарами, они с идеально рассчитанной силой и скоростью наносили противникам точные удары.
Они также выбирали идеальный момент для атаки, так, чтобы враг не смог уклониться или заблокировать удар. Из-за невероятной скорости и точности атак войны Империи Хэйвен десятками умирали на их пути.
- Что там происходит? - удивленно спросил Виид увидев, как игроки Гильдии Гермес умирают один за другим.
Он возглавил игроков Центрального Континента и напал на армию Империи Хэйвен с нескольких фронтов, однако не посылал никого с той стороны.
Отряд пустынных войнов продолжал яростно атаковать армию Империи Хэйвен, продвигаясь к Вииду.
- Младший!
- Учитель!
- Здесь действительно весело сражаться! Давай покажем им настоящую битву!
- Да, учитель.
Виид и Первый Меч стали сражаться бок о бок, все противники на их пути неизбежно встречали смерть.
- Ха-айя!
- Вперед!
\*Ржание\*
Однако члены Гильдии Гермес и имперские рыцари не собирались так просто сдаваться.
Игроки, сражавшиеся против них, также понесли потери. Войска Империи Хэйвен оказывали серьезное сопротивление, но так и не смогли остановить чудовищный прорыв вражеских сил.
- Сегодня лучший день в моей жизни!
- Полностью согласен! Именно поэтому я стал рыцарем!
- Поехали вперед!
Игроки наслаждались сражением.
Они навсегда запомнят этот день. День когда они испытали невероятную свободу, энергию и волнение, присущие настоящей битве.
Члены Гильдии Гермес, которые находились на передовой, пришли в ярость, увидев ситуацию в тылу.
- Виид проделал весь этот путь и пришел сюда! Он что, сумасшедший?
- О чем он только думает? Должно быть, он хочет умереть.
Даже если это Виид, который смог победить Бадырея - теперь он находился на их территории, посреди их войска.
Да, там были и пустынные войны, и Легион Грифонов и авиаки, и даже странные рыцари на быках, однако выжившие члены Гильдии Гермес обладали чудовищной силой.
- Аркхим-ним, позволь мне разобраться с этим.
Баймонг шагнул вперед и продолжил свою речь.
- Ситуация изменилась. Равнина Гарнав была заполнена несметным полчищем людей, но теперь мы превосходим их и по числу, и по силе. Мы можем передавить их как насекомых.
Гильдия Гермес понесла большие потери, однако ее членами по-прежнему были сильнейшие игроки Королевской Дороги.
- Мы принесем голову Виида.
К Баймонгу присоединилось еще несколько игроков, жаждущих отомстить Вииду.
- Я тоже пойду.
- Я отрублю его голову своими собственными руками.
Опытные игроки Гильдии Гермес стали продвигаться в тыл имперской армии, где сейчас проходило яростное сражение.
- К сожалению, я не могу присоединиться к ним, - пробормотал Аркхим и дал команду к отступлению.
Нам нужно убраться отсюда, пока не прилетел дракон.
Прошло некоторое время, но Баймонг так и не вернулся.
Причиной этого был Приправленный Краб. Проводя разведку в лагере врага, он выбрал себе цель, ей оказался гигантский рыцарь Баймонг.
- Это просто рай!
Виид подобрал огромное количество снаряжения, выпавшего с рыцарей Империи Хэйвен: мечи, доспехи, сапоги и множество других предметов. Хоть это снаряжение и не было самым лучшим, оно определенно стоило кучу денег и было весьма популярным среди обычных игроков. Он сможет без проблем продать все это на аукционе.
- Берите все, что захотите! Все их вещи ваши! - выкрикнул Виид.
Легион рыцарей на быках, подгоняемой жадностью, еще яростней бросился в бой. Игроки Центрального Континента рисковали своей жизнью ради долгожданной возможности отомстить и дорогостоящих трофеев.
Стоило Вииду разорвать строй вражеской армии, остальные игроки последовали за ним, убивая всех, кто попадался им под руку. Когда-то всемогущие имперские рыцари падали на колени.
Первый Меч и его ученики также вносили свой вклад. Их скимитары были острым и быстрым оружием, которое идеально подходило для атаки верхом на верблюдах и быстро меняющихся ситуаций.
Так, разделившись на две группы, пустынные войны и игроки Центрального Континента атаковали противника со всех сторон. Хоть это и был их первый совместный боевой опыт, они идеально дополняли друг друга.
Игроки Центрального Континента были раздосадованы.
- Это сумасшествие. Подумать только, я добровольно отказывался от такого веселья...
- Нужно было сразу идти в Королевство Арпен. Зачем я только остался на Центральном Континенте, терпя диктатуру Гильдии Гермес.
Виид и Бадырей были двумя известнейшими фигурами в Королевской Дороге. Однако, высокоуровневые игроки Центрального Континента, как правило, смотрели на Виида сверху вниз. Еще в те дни, когда его имя стало известным благодаря заданию с Бессмертным Легионом, большинство решило, что ему просто повезло.
"Ему просто повезло с квестом".
"Это не Земля Магии. В Королевской Дороге все по-другому".
В первые годы существования Королевской Дороги многие игроки приобрели известность на Центральном Континенте.
Узнав, что Виид был из Королевства Розенхайм, они поняли, что тот значительно уступает им в уровнях и отнеслись к нему весьма легкомысленно.
Позднее, наблюдая за его боевыми достижениями и невероятными приключениями, они стали относиться к нему с уважением.
Теперь же, сражаясь с ним бок о бок, игроки ощутили истинную силу Виида и едва могли сохранять спокойствие. Сконцентрировавшись на битве, они время от времени поглядывали на него.
Виид, Бог Войны, который сеял хаос в рядах противника, бесстрашно бросался в самую гущу вражеского войска.
"Он просто сумасшедший. Настоящий маньяк".
"Теперь весь мир будет принадлежать Вииду. Нужно произвести на него хорошее впечатление".
"Черт возьми! Это просто невероятно волнующие сражение! Я хочу всегда следовать за этим парнем!"
"Теперь я понимаю, как возник Культ Травяной Каши. Я всегда думал, что они просто надоедливые фанатики... но теперь, глядя на него, я полностью с ними согласен!"
"Жизнь так коротка! Нужно наслаждаться каждым моментом!"
Игроки Центрального Континента приняли решение. Отныне они будут участвовать в любой охоте, в любом квесте или задании, связанном с Виидом.
Конечно, в будущем они еще не раз пожалеют об этом импульсивном решении...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23.2. Два дракона (часть 1)**

Студия KCM Media.
Комментаторы все еще проводили прямую трансляцию с Равнины Гарнав.
Битва началась с вызова Пылающего Метеора и не прекращалась ни на секунду, сотни миллионов пользователей бросились в бой и многие погибли.
"Это был тяжелый выпуск. После такого мне точно понадобится недельный отпуск" , - подумала Син Хемин, продолжая комментировать.
- Итак. Мы видим, что Виид и другие преследователи загоняют отступающую армию Империи Хэйвен в угол. Исследовательская группа, расскажите нам, как обстоят дела с драконом Кэйберном?
Экран переключился на голубое небо.
Должность репортера KCM Media подразумевала одно обязательное условие: вы должны быть в состоянии вести репортаж в любой точке Версальского Континента.
Репортер должен присутствовать там, где происходит важное событие.
Журналисты рисковали своей жизнью, посещая места сражений и отправляясь в самые суровые края во время своих приключений. Они без сомнений отправлялись в опаснейшие зоны континента, например, в Джиголас, где однажды путешествовал Виид.
Девизы репортеров полностью отражали такую позицию:
– Чтобы монстров тех найти, сделай все ты, хоть умри!
– Даже если будем мы страдать, зрители должны все знать.
– Если будет в том нужда, значит в лаву брошусь я.
Работа репортера Королевской Дороги считалась одной из самых экстремальных.
И вот на экране появился репортер, готовый рассказать зрителям про черного дракона Кэйберна.
Репортеры, обладавшие магическим классом, могли оперативно перемещаться по Версальскому Континенту, но на данный момент ближайшим к дракону был репортер по имени Колибри Партани.
В видео, переданном на канал, Колибри, показывал на огромного черного дракона, стремительно летящего по небу.
Пролегавшие внизу земли быстро сменяли друг друга, а из пасти Кэйберна выходил темный дым.
- Это... это... дракон... Он... очень... быстрый.
Похоже, что репортер едва поспевал за ним, однако О Джувана это мало интересовало.
- Расскажите о городе, уничтоженном Кэйберном. Вы воочию видели дыхание дракона?
- Да... я ... удача... была на... моей... стороне…
- Насколько это было разрушительно?
- Я думал... что... умру... хоть я и... наблюдал издалека...
Даже во время краткого обмена репликами Колибри не переставал махать крыльями.
Он был на пределе своих возможностей, но продолжал лететь.
- Настоящий репортер! - с улыбкой произнесла Син Хемин, наблюдая со стороны.
- Мы ценим ваши усилия. Если вы продержитесь еще 3 минуты, то получите помощь.
- Прошу прощения...?
- Один из наших репортеров с классом жреца уже взбирается на Гору Сьюзен.
- Что... это место... там... действительно... опасно…
Гора Сьюзен была одной из самых высоких на всем Версальском Континенте, а ее вершина была покрыта снегом, который никогда не таял.
- Она уже в пути. Она наложит на вас благословения и поможет восстановить силы.
Чтобы Колибри мог продолжить свой полет, KMC Media послали на помощь жреца.
- Пожалуйста, продержись до тех пор, пока дракон не достигнет Равнины Гарнав.
- Чертовы комментаторы... - беззлобно выругался репортер.
Репортерам всегда приходилось выполнять самую грязную и тяжелую работу для того, чтобы исполнить желания зрителей. Не так давно, после того, как Виид прошел Тропу Борьбы, один из репортеров решил повторить его подвиг и прославился тем, что заявил, что обычный человек не может пройти такое испытание.
Син Хемин посмотрела на карту и продолжила.
- Судя по текущему направлению Кэйберна он двигается на север.
О Джуван продолжил.
- Да. Драконье яйцо было уничтожено на Равнине Гарнав. Судя по всему, именно туда он и направляется.
На экране снова появилась Равнина Гарнав.
Услышав о приближении дракона, большинство игроков убежало в считанные секунды, однако были и те, кто предпочел остаться.
Часть из них преследовала армию Империи Хэйвен вместе с Виидом, часть просто хотела посмотреть на дракона.
На экране показали сцену сражения армии Империи Хэйвен с игроками Центрального Континента и пустынными воинами, которые смешались все вместе.
- По нашим расчетам Кэйберн доберется сюда примерно через 10 минут. А значит, все игроки, которые не успеют покинуть это место, погибнут, - поговорила Син Хемин с беспокойством.
Несмотря на всю свою славу, гигантский рыцарь Баймонг умер напрасно, однако в армии Империи Хэйвен было много таких сильных игроков, как он. Ответная атака Гильдии Гермес была быстрой и устрашающей.
- Ледник!
- Абсолютный Раскол!
Маги Империи Хэйвен атаковали пустынных воинов и игроков Центрального Континента мощнейшими заклинаниями. Несмотря на то, что армия Империи Хэйвен также попадала в зону поражения, дружественный огонь не наносил им урона.
\*Ржание!\*
Многие быки и верблюды были сбиты с ног.
Даже Виид получил большой урон от магических атак.
&lt; Ваше тело заморожено.
Физические способности ослаблены.
В течение 12 секунд все ваши характеристики будут уменьшены вдвое.
Вы потеряли 25,291 единиц здоровья.
Вы получили серьезные повреждения. &gt;
Сопротивление магии напрямую зависит от снаряжения.
Виид спрятал дорогую броню, поэтому ему пришлось принять весь этот урон на себя. Если бы он не прокачивал свои характеристики ежедневным тяжелым трудом, то понес бы еще больший урон.
Игроки Центрального Континента, шедшие за Виидом, стали умирать сотнями.
- Ха-айя! Вперед! Неситесь словно ветер!
- Настоящий мужчина... рожден именно для таких моментов! Это по-настоящему достойная жизнь!
- Насладимся боем!
Они так долго скрывали свои истинные чувства, играя в Королевскую дорогу, что теперь эмоции выплескивались через край.
- Черт. Убейте их всех!
Гильдия Гермес не мешкая повторила свою атаку.
Игроки обеих сторон были опытными и сильными воинами. Они столкнулись в открытом противостоянии, что привело к огромным жертвам.
Виид и Первый Меч косили противников словно траву, однако новые враги немедленно прибывали, заполняя места павших товарищей.
- Виид-ним! Сейчас самое время отступить!
- Хватайся за мои лапы!
С неба послышались громкие голоса. Авиаки спустились к земле, чтобы Виид мог забраться на них.
Теперь, когда Виид был в самом сердце армии Империи Хэйвен, окруженный атаками Гильдии Гермес, а черный дракон Кэйберн должен был появиться с минуты на минуту, пришло время бежать.
- Пронзительное копье!
Члены Гильдии Гермес запустили в небо множество заклинаний. Раненые авиаки стали падать на землю, однако натиск на Виида не ослабевал.
В общем канале связи Культа Травяной Каши раздался низкий голос.
- Виид: Я приказываю всем северным игрокам, включая авиаков, немедленно отступить. Я останусь здесь до конца.
Неожиданное сообщение, возникшее в канале связи, заставило игроков ненадолго замолчать.
Теперь они знали, что Виид был готов умереть.
- Виид: Ради тех, кто сражался за нас, я не могу так просто отпустить их. Я никуда не уйду.
Его пламенная речь должна была тронуть игроков Королевства Арпен. Конечно, он заранее все это просчитал.
- Виид: Все те, кто помогал нам подготовиться к битве на Равнине Гарнав. Храбрецы, который отдали жизнь в битве против зла, против Империи Хэйвен. Несчастные, которые погибли из-за болезни Алкина. Я не могу вспомнить каждое имя, но я искренне благодарен вам всем.
Для того, чтобы речь получилась как можно более страстной и слезливой он вспоминал о тех временах, когда был вынужден есть один тушеный перец.
Он вспоминал о том, как занимаясь доставкой молока, много раз падал и поскальзывался на льду. Он был вынужден заниматься этим чтобы заработать достаточно денег на ежемесячную арендную плату.
Хоть это были трудные времена, он смог справиться с этим. Он знал, что как бы плохо тебе не было, всегда есть те, кому хуже. Тем не менее, воспоминания об этих временах расстраивали его.
Жизнь без денег была голодной, безрадостной и полной страданий.
- Виид: Жертва каждого из этих людей, все их эмоции и надежды дают мне силы бороться до самого конца. Я буду сражаться против Империи Хэйвен, я направлю свой ме... топор на Кэйберна, который хочет разрушить наш мир.
Он спрятал меч Лоа, чтобы не потерять его в случае смерти, так что придется довольствоваться топором.
- Поразительно...
- Подумать только, Виид-ним такой чувствительный.
Игроки, услышавшие речь Виида, были тронуты до глубины души.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24.1. Два дракона (часть 2)**

- Сейчас победа над Виидом больше не имеет значения, - Аркхим, командующий армией в отсутствие Бадырея, оценивал обстановку.
Мы уже проиграли в битве на Равнине Гарнав. Смерть Виида не сломит боевой дух армии Королевства Арпен, и не повлияет на исход боя.
"Он даже вовлек игроков Центрального Континента в эту погоню... это ведь откровенное самоубийство. Я бы никогда не принял такого глупого решения".
Они преследовали раненого зверя, но зверь кусался в ответ.
Они могли убить Виида, если бы у них было больше времени, однако проблема заключалась в том, что Кэйберн уже находится на пути сюда.
Игроки видели трансляцию KMC Media о местоположении и примерном времени прибытия дракона.
- Он приближается к Равнине Гарнав на огромной скорости. Расчетное время прибытия 6 минут 12 секунд.
Даже в обычной ситуации 6 минут - это маленький промежуток времени, а сейчас они и вовсе ждали прибытия дракона. Аркхим волновался, ведь именно он отвечал за отступление армии Империи Хэйвен.
- Черт возьми... как нам увеличить скорость отступления?
В их армии было много лошадей и демонических зверей, однако скорость их отступления с Равнины Гарнав все еще была медленной.
- Это не так просто. Тыл не поспевает за нами. Они задерживаются из-за продолжающегося боя, - сказал стоявший рядом с ним игрок по имени Дженталь.
Он отвечал за кавалерию и тоже беспокоился.
Многие опытные члены Гильдии Гермес, возглавлявшие фронт, отступили в тыл, чтобы сразиться с Виидом.
В это мгновение Аркхима словно озарило.
- О, Господи! Он собирается совершить самоубийство!
Как ни посмотри, нападение Виида на их армию было безрассудным. Однако, импульсивная месть никогда не была ему свойственна.
- Если он решил атаковать нас до последнего, готовый пожертвовать своей жизнью... он собирается уничтожить нас всех с помощью дракона!
Аркхим, наконец, понял, зачем Виид преследует их. Виид был способен на любую подлость, и теперь он собирался зажариться до хрустящей корочки, чтобы дракон уничтожил армию Империи Хэйвен вместе с ним.
Аркхим наконец осознал всю серьезность положения и обратился к Лафею.
- Похоже, что Виид хочет задержать армию Империи Хэйвен ценой собственной жизни. Что нам теперь делать?
Лафей впал в состояние глубокой задумчивости. Он давно понял намерения Виида, но пока что не мог придумать действенных контрмер.
Сейчас они были побежденной и преследуемой игроками Гильдией Гермес. Если они продолжат отступление с такими потерями, то лишатся большей части их военной мощи, а моральный дух армии упадет еще сильнее.
"Нет. С ним все равно не получится договориться".
Им противостоял Виид, который достиг вершины, доказав свое право называться сильнейшим игроком Версальского Континента. Его невероятная жадность была хорошо известна, и было бы нелепо думать, что он отступится от своей затеи. Более того, Виид спрятал все дорогое снаряжение, а значит теперь ему и вовсе нечего терять.
"Нас приперли к стенке. Мы конечно можем убить Виида, но вряд ли это можно будет назвать успехом, так как он сам полон решимости умереть".
Лафей тяжело вздохнул.
- Мы должны принять тяжелое решение.
- Что за решение?
- Виид в любом случае погибнет. Либо от рук Гильдии Гермес, либо от яростной атаки дракона. Для нас будет хуже, если он сможет встретиться с драконом. Тогда наша Гильдия погибнет вместе с ним.
Аркхим тоже понимал всю безвыходность их ситуации.
- Мы и так несем огромные потери, а если появится еще и дракон...
- Вот почему нам нужно убить Виида как можно скорее. Только тогда мы сможем убраться отсюда.
- Но что если мы опоздаем...
- Тогда нам придется встретиться с драконом.
Аркхим не хотел доводить до такого, поэтому немедленно отдал приказ Гильдии Гермес.
- Дракон скоро будет здесь. Сосредоточьте все силы на уничтожении Вида.
Продолжив скакать, Лафей тяжело вздохнул.
"Даже здесь ты меня обыграл..."
Они так стремились отнять его жизнь, но в конце концов Виид сам выбрал где и как ему умереть.
\*\*\*
Игроки, преследовавшие армию Империи Хэйвен вместе с Виидом, столкнулись с растущим сопротивлением.
- Исчезающая Земля!
- Уничтожающее Пламя!
- Искажение Пространства!
Они страдали от широкомасштабных магических заклинаний, которыми их без остановки забрасывали члены Гильдии Гермес. Здесь можно было без труда встретить самых высокоранговых игроков.
- Виид, приготовься! Здесь ты встретишь свою смерть!
- Младший, мы займемся этим. Вперед!
Ученики, которые сражались на фронте, оторвались от своей группы и столкнулись с врагом, они были рады с головой окунуться в сражение.
- Хахаха. Давайте как следует повеселимся.
- Это настоящее раздолье. Наконец-то я снял весь накопившийся стресс.
Члены Гильдии Гермес нападали со всех сторон.
\*Ду-ду-ду\*
Яростный прорыв легиона быков замедлился, они завязли в противостоянии между нападающими, пытающимися прорваться, и защитниками, удерживающими свои позиции.
- Вперед! Поймайте и убейте их всех! Не дайте никому уйти!
Рыцари Гильдии Гермес один за другим бросились в атаку верхом на лошадях. Они все были сильными высокоуровневыми игроками.
- Теперь мы точно достанем Виида.
- Давайте покончим с этим прямо здесь и сейчас.
Количество игроков Центрального Континента и пустынных воинов стало стремительно сокращаться, когда они оказались в самом центре сражения. Армия Империи Хэйвен тоже понесла колоссальный урон, но несмотря на все их усилия, они все еще были окружены врагами.
&lt; Магическая атака!
Вы подверглись воздействию Ледяного Взрыва.
Заклинание вызывает экстремальный холод, который замораживает все вокруг.
Ледяные осколки поранили вас.
Вы потеряли 37,485 единиц здоровья.
В течение 7 секунд вы не сможете двигаться.
В течение 10 секунд все сопротивления будут снижены на 64%. &gt;
Виид, сражавшийся во главе армии, получал наибольший урон.
- Исцеляющее Прикосновение.
- Благодать Фреи.
Он бы уже давно умер, если бы не лечение преданных жрецов, которыми командовала Ирен.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24.2. Два дракона (часть 2)**

- Мы закончим это прямо сейчас! – проревели рыцари Империи Хэйвен.
Перед Виидом появилась Королевская Гвардия Бадырея верхом на демонических зверях. Они сформировали оборонительную линию из лучших членов Гильдии и стали ждать, однако Виид и не подумал остановиться, он даже не поднял свой топор.
- Вперед! Прорвемся через них на полной скорости!
Несколько сотен тысяч быков и пустынные воины на верблюдах на полной скорости протаранили защитный строй Королевской Гвардии. Никто и не подумал остановиться.
- Ура!
- Вперед. Соберите все ваши силы и наподдайте им как следует!
- Огонь!
Сотни стрел полетели в сторону Виида, возглавлявшего атаку.
Один из игроков бросился вперед, чтобы защитить Виида.
- Виид-ним. Пожалуйста, позаботьтесь о Королевстве Арпен. «Сияющий Щит!»
Пользователь принял атаку на себя и погиб.
Виид пролетел мимо, словно ветер, лишь на секунду опустив голову в его честь.
- Хераимское Фехтование!
Враги перед ним были членами Королевской Гвардии Бадырея, а значит это опытные и хорошо оснащенные бойцы, достигшие конца 500-х уровней. Это не те враги, которых можно убить с одного удара. Однако, несмотря ни на что, он должен продолжать свой прорыв. Остановиться сейчас будет худшим решением.
- Дураки. Уничтожить их!
На них посыпались стрелы и магические атаки Гильдии Гермес.
- Аааа.
- Что за невероятный день.
Игроки, следовавшие за Виидом, потеряли слишком много здоровья и падали один за другим.
- Хаааайя. Младший! Мы пришли!
Первый Меч подогнал верблюда и первым врезался во вражеский строй.
- Младший, когда эта битва закончится, мы обязательно отпразднуем! Выпьем бутылку соджу и закусим лучшей свиной грудинкой.
- Конечно. По такому случаю я приготовлю кимчи.
Пустынные воины во главе с Мастером и его ученикам бросились на встречу своей смерти.
- Виид-ним. Спасайся!
- Оставь это нам. Тебе не нужно умирать здесь. Ты еще успеешь уйти.
Игроки Центрального Континента окружили Виида.
Среди них были Цалис из Гильдии Черного льва, Гюнтер из гильдии Замок Льва, Шервуд из Гильдии Облако и другие известные игроки, каждый из которых мог похвастаться множеством свершений.
До сегодняшнего дня эти игроки тайно тренировались. Они не появлялись в трансляциях и не выкладывали видео. Они любили Королевскую Дорогу и поэтому смогли пережить деспотичное правление Гильдии Гермес.
Все они хотели пожертвовать собой, чтобы спасти Виида.
"Да что такое...уже умереть спокойно не дают" , - подумал Виид, оглядевшись по сторонам.
Они находились на территории лагеря Империи Хэйвен. На данный момент около половины рыцарей на быках оставались боеспособными. Авиаки, невзирая на опасность, постоянно спускались с неба, предлагая перенести их в безопасное место.
- Чирик! Виид-ним! Полетели с нами в безопасное место.
- Виид-ним не может умереть в таком месте!
Гильдия Гермес не хотела упускать никого из них, поэтому в первую очередь атаковала авиаков.
"Я пришел сюда, чтобы умереть, но они все еще не могут убить меня. Если бы я хотел выжить, то думаю смог бы уйти".
Виид был охвачен большим соблазном, однако взглянул на лица игроков, едущих на быках, вспомнил свою первоначальную цель.
"Нет. Это мои будущие VIP-клиенты".
Когда он станет Императором Центрального Континента, эти игроки будут исправно платить налоги. Один высокоуровневый игрок приносит больше налогов, чем 100 начинающих северных игроков. Виид собрался с мыслями и спокойно ответил им:
- Я никуда не уйду. Мы пришли сюда вместе, а значит и сражаться будем вместе, до самого конца. Я смогу уйти отсюда только вместе со всеми вами.
- Виид-ним...
Игроки Центрального Континента были глубоко тронуты.
Они вспомнили известную поговорку о том, что настоящий характер человека познается в опасности. И вот, Виид, зная что он может умереть, отказывался покинуть поле боя и собирался возглавлять атаку до конца.
Какая ответственность и преданность делу!
Они считали его истинным героем, но это было большим заблуждением.
"Даже в самых отчаянных ситуациях можно получить прибыль. Хороший мошенник и спекулянт может получить выгоду в любое время и в любом месте".
Итак, атака легиона быков во главе с Виидом продолжилась.
Игроки доблестно жертвовали своими жизнями, столкнувшись с Королевской Гвардией Бадырея, состоящей из их лучших членов Гильдии Гермес.
Все атаки были сосредоточены на Вииде.
Он дал высокопоставленным членам Гильдии Гермес достаточно времени на разработку плана. Более того, он выставлял свое местоположение напоказ, находясь во главе войска.
&lt; Ваше тело охвачено огнем.
Благодаря сильной воле, вы можете стерпеть боль, однако, если вы не потушите пламя, то будете получать периодический урон. &gt;
&lt; Вы подверглись воздействию темного проклятия.
Организм был ослаблен и заражен инфекцией. Вера защищает ваше тело. &gt;
&lt; Вы подверглись воздействию магического заклинания.
Ваше тело заморожено.
Скорость вашего передвижения снизилась. &gt;
&lt; Ваше тело временно парализовано ударом молнии. &gt;
Чем ближе Виид подходил к армии Империи Хэйвен, тем больше магических заклинаний сыпалось на него.
Если бы не поддержка жрецов, без остановки использующих защитные и лечащие заклинания, он бы умер в одно мгновение.
- Мы должны немедленно убить его!
Две дюжины королевских гвардейцев бросились в атаку на легион рыцарей на быках. Их единственной целью был Виид. Он подобрался еще ближе, но магические атаки и не думали прекращаться.
\*Бум!\*
Виид без остановки махал своим топором, но не мог отразить абсолютно все атаки.
&lt; Вы подверглись воздействию навыка "Сдерживание"!
Ваши ноги были захвачены корнями, препятствующими движению. &gt;
&lt; Продолжительная слабость!
Ваше тело замедлилось.
Ловкость и точность значительно снизились. &gt;
Противник использовал заклинания проклятий, выбирая самый подходящий момент. Если бы Виид был одет в свое обычное снаряжение, он бы без труда справился со всеми этими проклятиями, но в его нынешней экипировке выстоять было невозможно. Стрелы Пэйла прикрывали его, но несмотря на это, половина вражеских атак достигала своей цели.
&lt; Вы получили большое количество урона.
Вы потеряли огромное количество единиц здоровья. &gt;
&lt; Ваше тело парализовано. Вы не можете двигаться. &gt;
&lt; Вы получили тяжелую травму.
Вы больше не можете сражаться. &gt;
На экране появилось сразу несколько сообщений. Затем, наконец...
&lt; Ваше здоровье упало до нуля. Вы погибли. &gt;
- Виииид-ним!
- Нееет!
Отчаянные крики раздались посреди легиона рыцарей на быках. Они стали свидетелями того, как Виид превратился в серый свет и исчез.
Императора Королевства Арпен, человек, который преуспел в бесчисленном множестве квестов, умер!
В этот момент следовавшие за ним игроки Центрального Континента бросились вперед. Быстрее!
"Что бы не осталось после Виида, это наверняка будут исключительные вещи".
"Я подниму их, даже если мне придется умереть..."
"Только храбрейший сможет получить эти предметы".
Пользователи отчаянно бросились вперед в надежде подобрать выпавшие с Виида предметы.
&lt; Вы подобрали 3 серебренных, 24 медных монеты. &gt;
&lt; Вы подобрали орнамент меча рыцаря Империи Хэйвен. &gt;
&lt; Вы подобрали свежие коровьи кости. &gt;
&lt; Вы подобрали проклятые кожаные доспехи. &gt;
&lt; Вы подобрали находящийся на грани разрушения топор. &gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25.1. Два дракона (часть 3)**

Виид умер.
Вести об этом мгновенно распространились по всему Версальскому Континенту.
- Бог войны, Виид! Он погиб, возглавляя атаку Легиона Быков.
- Виид храбро сражался, но даже он не смог противостоять совокупной атаке Гильдии Гермес.
- Он проявил настоящий героизм, однако его враз атаковали сотни игроков...
Эту тему обсуждали не только сражавшиеся на Равнине Гарнав, но и все те, кто был разбросан по Версальскому Континенту.
Игроки узнали о смерти Виида, однако их моральный дух и не думал падать.
- Виид-ним боролся за нас до самого конца.
- Да. Он мог просто сбежать, но остался сражаться и умер из-за преданности своим людям.
- Гильдия Гермес. Эти тупицы. Они вызвали дракона, и теперь даже Виид-ним...
Игроки стали еще больше уважать Виида благодаря его славной смерти.
- Как правитель Королевства Арпен он сделал все, что было в его силах.
- Он настоящий император.
Он привел свою армию к победе и умер, до последнего сражаясь в героической битве. Теперь игроки еще долго будут обсуждать его подвиг.
В этот момент, воспользовавшись каналом связи, Аркхим отправил приказ всей Гильдии Гермес.
- Аркхим: Все, спасайтесь! Бегите сейчас же!
Согласно трансляции, черный дракон Кэйберн прибудет всего через 2 минуты.
Члены Гильдии Гермес были в замешательстве, вдруг кто-то прокричал Аркхиму:
- Виид мертв, поэтому теперь он восстанет в форме нежити.
- Дракон появится здесь раньше, чем это произойдет. Если вы не собираетесь сражаться с драконом, советую побыстрее убраться отсюда! Можете больше не следить за построением, просто отступайте как можно быстрее.
Так как Аркхим скомандовал полное отступление, войска Гильдии Гермес стали быстро разбегаться во все стороны.
- Вперед! За ними!
Теперь, когда Виид был мертв, пустынные воины и Легион Быков стали преследовать их еще яростнее.
- Если вы хотите уйти отсюда живыми, то вам придется убить нас всех!
- Вы никогда не сбежите от нас! Мы достанем вас даже под землей!
За короткое время армия Империи Хэйвен понесла большие потери. Авиаки самоотверженно бросились на врагов. Когда одного рыцаря атаковали несколько авиаков, они быстро сбрасывали его с коня.
Даже членам Гильдии Гермес было трудно отбиваться от птиц, окруживших их словно рой мух.
До прибытия черного дракона Кэйберна осталась 1 минута 20 секунд.
- Ха-ха-ха... Я - Третий Меч!
Пустынные воины не носили доспехов, что делало их чрезвычайно проворными и быстрыми. Верхом на верблюдах они безрассудно ворвались в армию Империи Хэйвен.
- Проклятые вредители!
Члены Гильдии Гермес сыпали проклятиями, но, опасаясь дракона, не могли остановиться, чтобы нанести ответный удар. Они не хотели, чтобы эти игроки втянули их в бой, оставаться на Равнине Гарнав было равносильно самоубийству.
В прямом эфире начался обратный отсчет до прибытия Кэйберна.
54 секунды...
32 секунды...
Время шло все быстрее.
- Сюда!
После смерти Виида Пэйл возглавил Легион Быков и, обойдя войска Гильдии Гермес с правого фронта, отрезал им путь к отступлению.
- Будьте прокляты! Дайте нам пройти! Быстрее!
Члены Гильдии Гермес, ехавшие на диких зверях, ускорились. Им удалось смешаться с Легионом Быков и на всей скорости поскакать вперед по широкой Равнине Гарнав.
"Время почти истекло. Нет, все не может так закончиться."
"Даже если мы успеем проехать еще немного..."
Через 16 секунд в небе, на юге, стала виднеться черная точка.
- Неужели это... Орлиный глаз!
Члены Гильдии Гермес активировали навык, позволяющий им лучше видеть на далеких расстояниях. Широко расправив крылья дракон летел в их сторону.
- Это Кэйберн!
- Он направляется сюда!
Повсюду стали раздаваться испуганные крики.
Авиаки намеренно направились к дракону и, жертвуя своими жизнями, незаметно привели его к Гильдии Гермес.
- Гхаааааааарг!
Увидев убегающую армию черный дракон Кэйберн разразился ужасающим ревом.
&lt; Из-за страха перед драконом ваши физические возможности были ограничены.
Вы чувствуете ужас перед лицом великого существа. Максимальный запас здоровья был снижен на 36%.
Вы находитесь под воздействием временного паралича. Вы не можете двигаться в течение 9 секунд.
Из-за недостатка мудрости на ваши навыки были наложены ограничения. Все навыки будут потреблять больше маны, с вероятностью 87% их активация будет провалена. &gt;
Один из членов Гильдии Гермес застыл на месте, наблюдая за приближением дракона.
- Этот страх... это на самом деле чудовище.
- Насколько же он силен?
У большинства игроков здоровье и вовсе упало ниже 50%, а их характеристики снизились до такого состояния, что они не могли воспользоваться никакими навыками.
Все авиаки, находившиеся в воздухе погибли, их тела градом посыпались на землю.
Оставшиеся низкоуровневые северные игроки также не выдержали эффектов страха и мгновенно умерли на месте.
Даже огромные демонические звери, обладавшие выдающейся выносливостью и здоровьем, почувствовали превосходство дракона и в страхе прижались к земле.
- Грааааа! - снова раздался рев дракона.
Своим появлением черный дракон Кэйберн заставил толпу, сражавшуюся на Равнине Гарнав замереть на месте.
Даже ученики и пустынные воины, возглавляемые Первым Мечом застыли. После яростного сражения их здоровье и так было почти на нуле, они также не могли сопротивляться эффектам, наложенным драконом.
- Уффф...
- Итак, это и есть черный дракон. Он выглядит очень сильным.
- Да, учитель.
Огромное тело черного дракона парило в воздухе.
Его присутствие было невероятно подавляющим, обычные люди рядом с ним чувствовали свою незначительность.
- Я хочу поохотиться на него...
- Учитель, я боюсь, сегодня не самый подходящий день для этого.
- Хммм... Как жаль.
Несмотря на то, что Первый Меч и его ученики не могли двигаться, они продолжали переговариваться между собой. Несомненно, если дракон атакует, его цель погибнет. Члены Гильдии Гермес совершали множество набегов на различных боссов, но драконы находились на недосягаемом уровне.
Они считались абсолютной силой, которая поддерживала порядок на континенте.
Черный дракон Кэйберн посмотрел на людей вокруг себя, а затем сделал глубокий вдох.
- Ах!
Очень быстро он втянул в себя большое количество воздуха, его живот заметно увеличился в размерах.
- Это... это...
- Это дыхание дракона! Всем на землю!
Члены Гильдии Гермес с криками попадали на землю. Дракон был слишком близко, они понимали, что не смогут убежать.
Игроки Центрального и Северного континентов остались на своих местах и продолжили смотреть, что произойдет.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25.2. Два дракона (часть 3)**

В воцарившейся тишине Виид лежал на земле и, часто моргая, оценивал ситуацию.
"На возрождение ушло так много времени..."
Сила, способная обмануть смерть, - в зависимости от ситуации в течение 10 минут этот навык возвращал его к жизни в форме. В этот раз Виид возрождался дольше, чем обычно.
Он опасался, что за это время битва успеет закончиться. Однако сейчас он видел, что армия армия Империи Хэйвен и игроки Центрального Континента остановились в 1 км от него. Он также мог видеть летающего в небе дракона.
"Кэйберн уже здесь".
Черный дракон Кэйберн.
Когда-то давно, выполняя квест на одну из скульптурных техник, он уже бывал в логове Кэйберна.
Он создал великолепную скульптуру дракона, но Кэйберн настолько пугающим, что привыкнуть к нему попросту невозможно.
Золотой дракон, которого он видел в одном из квестовых эпизодов, был по-настоящему великолепен, он был похож на луч золотистого света.
Синие и красные драконы имеют свой собственный уникальный облик, но черный дракон, как и следует из названия, был абсолютно черным.
Мощный, опасный и всегда готовый уничтожать врагов. Среди драконов он наверняка был самым воинственным.
"Армия Империи Хэйвен и Кэйберн столкнулись друг с другом, мой план достиг своей цели".
Честно говоря, у него было никакого плана, кроме как задержать их любыми средствами. Тем не менее Кэйберн уже прилетел сюда.
Проблема в том, что он собирался использовать дыхание дракона.
"Он готовиться выпустить свое дыхание".
Виид поспешил встать, чтобы поскорее убраться из зоны поражения, но вдруг почувствовал что-то странное.
Его руки и ноги стали короче, тело увеличилось в размере, а по бокам и на спине появились крылья.
- Грааарх? - Виид открыл рот, но вместо слов раздался непонятный рев.
Он увидел, что у него изо рта стал выходить ядовитый темно-синий дым.
“Это еще что такое? Окно характеристик!"
Имя персонажа: Виид.
Раса: Нежить, рожденная ненавистью и проклятиями.
Уровень: 506.
Класс: Костяной дракон – повелитель небес.
Здоровье: 2,391,562.
Мана: 972,173.
Сила: 2720.
Ловкость: 1631.
Живучесть: 1731.
Мудрость: 351.
Интеллект: 274.
Дух: 917.
Стойкость: 763.
Упорство: 1542.
Телосложение: 813.
+ Высокое сопротивление к физическим и магическим атакам.
+ Мастер боя.
+ Скорость полета - медленная.
+ Распространяет вокруг себя проклятия.
+ Погиб на войне.
- Ого...
Виид переродился в могучего костяного дракона!
"Это довольно-таки мощное тело".
Во время битвы на Равнине Гарнав он поднял огромное количество нежити, поле боя было усеяно трупами, благодаря всему этому он смог превратиться в могущественного костяного дракона.
Кто бы мог подумать, что он превратится в костяного дракона именно в тот момент, когда им противостоит настоящий дракон.
Замешательство Виида были недолгими, увидев, как Кэйберн разинул свою пасть, он мгновенно начал уклоняться.
"Прежде всего мне нужно выжить. Один раз я уже умер, больше я не могу себе такого позволить".
\*Фуууууух!\*
Ядовитое дыхание дракона заполонило равнину.
Оно накрыло армию Империи Хэйвен, пустынных воинов, Легион Быков и все быстрее приближалось к тому месту, где находился Виид.
- Боже милостивый.
\*Фжух-фжух!\*
В ту же секунду Виид взмыл в воздух, взмахнув крыльями. Пространство, покрытое пламенем, окрасилось в черный цвет. Под его напором земля таяла и пузырилась словно лава. Игроки не могли избежать этой яростной атаки. Те, кто попал в зону, пораженную дыханием дракона, мгновенно умирали.
Это была мощная атака, убивающая тысячи игроков одним ударом.
"Если бы я переродился как обычный скелет-воин, то мог бы и дальше спокойно лежать на земле, притворяясь мертвым... И почему моя жизнь никогда не складывается так, как я хочу?"
\*\*\*
- Виид победил Бадырея.
Уже долгое время Ю Бинг-джин ждал своего преемника. Он поставил это опрометчивое условие и создал мир под названием "Королевская Дорога" еще когда был совсем молод.
- Я оставлю все императору, который покорит этот мир! - заявил он тогда.
В то время Королевская Дорога еще не приносила такой сумасшедший доход как сейчас. На сегодняшний день Корпорация Юникорн представляла собой экономическую империю, занимающую важную позицию в различных областях, от современных технологий до финансов, робототехники и индустриализации.
Он был единоличным правителем и решил оставить все свое богатство и власть преемнику, который объединит Версальский континент.
Однако, в последнее время Ю Бинг-джин испытывал сожаление по этому поводу.
Он создал виртуальную реальность, желая посмеяться над алчностью и порочностью этого мира, и в конце концов должен будет передать все это кому-то другому.
- Я проделал всю эту работу и теперь должен просто сдаться?
- Совершенно верно.
- Виид получит деньги, славу и даже красавицу-жену. Все это благодаря моим усилиям. Однако, все, что он дал мне в замен, это 200 вон, на которые я даже не смог купить себе какао.
- Судя по всему, так оно и есть.
- Для чего я тогда вообще жил? - проворчал Ю Бинг-джин, вспоминая о прошлом.
Он провел большую часть свою жизни в лаборатории. Когда он только начал разрабатывать Королевскую Дорогу, то изобрел искусственный интеллект, а затем по образу и подобию Земли создал Версальский Континент.
- До сегодняшнего дня, всю свою жизнь я занимался одними исследованиями. Пока все наслаждались Королевской Дорогой, я лишь следил за ними через мониторы.
- Верно подмечено.
Сейчас, когда он в приступе гнева оглядывался на свою жизнь, то понимал, что у него ничего не осталось. Ответы искусственного интеллекта приводили его в ярость.
- Я могу преуспеть во всем, за что берусь.
Ю Бинг-джин знал, что его здоровье ухудшалось. С помощью современной медицины он несомненно мог бы продлить срок своей жизни, однако в этом мире его ничего не удерживало, у него не было причин жить дальше.
- Прежде чем я умру, стоит ли мне начать играть в Королевскую Дорогу?
- Учитывая ваше психическое состояние, это будет оптимальным решением. Ваши эмоции действительно вызывают беспокойство.
- Я никогда не чувствовал себя таким подавленным.
- Вы не позволяете себе сблизиться с другими людьми. Вы нечестны с самим собой и не признаете своих истинных чувств. Любые пустяки выбивают вас из колеи, и вы постоянно испытываете серьезный стресс.
Ю Бинг-джин был готов застонать от сожаления. Он прожил долгую и тяжелую жизнь и теперь должен был отказаться от всего, чего он достиг, и остаться ни с чем.
- Ради чего я вообще жил? Даже искусственный интеллект, который я создал, критикует меня…
- Это не критика. Просто констатация фактов.
- Я ведь заботился о тебе, как о собственном ребенке...
- Голосовой анализ доказывает, что вы лжете. Для справки, родители всегда должны быть честны со своими детьми.
В этой ситуации была лишь одна вещь, которая доставляла Ю Бинг-джину удовольствие.
"Теперь Виид, несомненно, станет моим преемником. Я надеюсь он будет страдать так же сильно как я, общаясь с этим наглым искусственным интеллектом".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.1. Черный дракон (часть 1)**

Ожесточенная война между Королевством Арпен и Империей Хэйвен прошла на Равнине Гарнав!
Чего там только не было: пылающие метеоры, болезнь Алкина, орды нежити; обе стороны использовали все свои возможности и вот, наконец, битва завершилась...
Виид победил Бадырея, но вскоре после этого появился черный дракон.
Дракон Кэйберн, наводивший ужас на гномов королевства Тор, показал свою мощь всему миру. Все, кто остался на Равнине Гарнав, услышали его рев и увидели огромное темное, как ночь, тело.
- Граааааавх!
Темное дыхание, вырвавшееся из пасти черного дракона Кэйберна, накрыло Армию Империи Хэйвен вместе с Мечами, пустынными воинами и игроками Центрального Континента.
"Черт возьми. Опять неприятности на мою голову."
Виид взмахнул крыльями и взмыл в небо. Благодаря способности обмануть смерть он возродился как костяной дракон. В прошлом он уже перерождался в костяного дракона, но из-за своего низкого уровня имел весьма жалкое и костлявое тело. Теперь он расправил крылья и стремительно взмыл в небо.
- Кварх!
Земля, задетая темным дыханием Кэйберна, таяла и пузырилась. Исходящий от него мощный ядовитый газ образовал в земле глубокую и широкую борозду так, что теперь это место можно было называть ущельем Равнины Гарнав.
- Ках!
- Аааах!
- Что произошло? Я заражен.
Пользователи, стоявшие в радиусе 400 метров от дыхания дракона, сразу же рухнули на землю. Так как большинство игроков стояло в одном месте, рядом друг с другом, количество зараженных мгновенно достигло сотен тысяч. Поистине ужасающее зрелище! Не только игроки с Центрального Континента и пустынные воины, члены Гильдии Гермес также были захвачены дыханием Кэйберна. Бесчисленное количество игроков погибло за один миг.
- Он настолько силен. Если дракон атакует, от меня даже костей не останется, - подумал Виид.
В большинстве случаев сила костяного дракона была превосходящей других существ, но увиденное наводило на мысль, что сейчас это явно не так.
Затем Кэйберн посмотрел на взмывшего в небо Виида.
- Граааааавх!
Вдалеке Виид заметил подходящее для побега место, но, учитывая скорость дракона, это будет слишком опасно. Он, конечно, смог бы сбежать, если бы захотел, но рассчитывая лишь на собственную скорость, у него вряд ли получиться оторваться от черного дракона.
"Он презирает меня".
Гордые драконы инстинктивно ненавидят испорченных костяных драконов, бросающих тень на их расу.
"Из всех возможных ситуаций..."
Почему именно сейчас нужно было возродиться в виде костяного дракона!
- Здесь еще и такое ничтожество, - отрывисто бросил черный дракон Кэйберн, лишь на секунду взглянув на застывшего в воздухе Виида.
Сейчас все внимание Кэйберна было приковано к земле, и Виид примерно представлял причину такого поведения.
"Ярость Кэйберна направлена на людей".
В тот момент, когда драконье яйцо было уничтожено, Кэйберн захотел уничтожить весь человеческий род. Это событие сопровождалось трансляцией видеоролика из которого видно, что он планировал уничтожить людей и все их города. Кэйберн ненавидел костяного дракона, но в данной ситуации люди были важнее.
\*\*\*
- Черт побери!
Аркхим поднял глаза к небу и, глядя на огромного дракона Кэйберна, впал в глубокое отчаяние.
- Почему он пришел именно сейчас?! Еще пять, нет... даже три минуты, и мы бы спаслись.
Несколько сотен тысяч солдат. Элитные игроки Гильдии Гермес остались на Равнине Гарнав, однако противником был дракон. Кроме того, их настойчиво преследовали игроки Центрального Континента.
- Я накажу вас всех!
Чешуя черного дракона Кэйберна дождем посыпалась на землю. Чешуйки скрылись в земле, и, словно семена, дали ростки, превратившись в воинов с лицом дракона. Вскоре раздался визжащий голос, словно кто-то провел ножом по металлу.
- Атакуем наших врагов, следуя воле великого дракона Кэйберна. Никого не оставим в живых.
- Вперед!
Более 3000 воинов дракона, вооруженных огромными копьями, топорами, мечами и молотами, ринулись в бой и начали массовую атаку.
- У нас нет другого выхода. В атаку!
- Отбивайтесь от врага!
Игроки Гильдии Гермес подняли оружие, готовые сразиться с приближающимися воинами дракона, и использовали свои навыки. Их беспокоило, что черный дракон Кэйберн наблюдает за схваткой, но они не могли просто так стоять, ничего не делая.
- Ках!
- Они довольно-таки крепкие.
Тела воинов дракона были сделаны из костей или зубов дракона, поэтому им тяжело было навредить.
Они были существами с высоким телосложением и силой, а и их уровни варьировались от 500 до 600.
- Мы все еще можем с ними справиться!
- Давайте разобьемся на группы и будем все вместе атаковать одного врага, как мы обычно делаем в подземельях!
Опытные члены Гильдии Гермес быстро выбрали подходящую стратегию в сражении против воинов дракона.
В отличие от сопротивления человеческим волнам северных игроков, это была гораздо более знакомая ситуация битвы с сильными монстрами. Гильдия Гермес смогла эффективно защищаться и даже уничтожила несколько воинов. Однако в тот момент, когда у них уже появились проблески надежды...
- Абсолютная Защита.
Кэйберн использовал заклинание и драконов окружил прозрачный барьер. Теперь его воины находились под защитой барьера, сводившего на нет большинство физических и магических повреждений. Они стали неистовствовать еще сильнее, размахивая своим огромным оружием.
- Невозможно. Они слишком сильные!
- Мы не можем ничего сделать!
Беспомощная Гильдия Гермес была мгновенно отброшена назад. Теперь, чтобы атаковать этих воинов дракона, им нужно было использовать мелодию, аннулирующую магический барьер, или специальное снаряжение. Члены Гильдии Гермес стали показывать на небо в противоположном от Кэйберна направлении.
- Виид тоже возродился.
- Виид?
Великолепный белый костяной дракон!
Размером более трехсот метров со свисающими скелетообразными крыльями он выглядел внушительно, но из-за появления черного дракона на него не обратили внимания.
Аркхим вздохнул.
- У нас нет времени на Виида.
- Разве ты сейчас не ругаешь себя за это?
- Он не сдастся так легко. Более того, сейчас он - летающий костяной дракон, а мы находимся в тяжелой ситуации. Прежде всего нам нужно победить дракона, атакующего наше войско.
Аркхим был загнан в тупик.
"Можем ли мы надеяться победить дракона?"
Это слишком безрассудно... однако, если мы продолжим убегать, то будем атакованы как драконом, так и игроками Королевства Арпен.
"Оставшиеся силы великой Империи Хэйвен будут постепенно уничтожаться, пока от нас ничего не останется".
Аркхим заскрежетал зубами. У него было всего два варианта: сражаться или бежать. Ни то ни другое не было легким решением, однако противник не будет стоять на месте, битва неизбежна.
Аркхим, наконец, принял решение и закричал:
- Уничтожьте их всех, будь то человек или дракон!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.2. Черный дракон (часть 1)**

Виид наблюдал за тем, как члены Гильдии Гермес, словно рой кузнечиков, начали прыгать в небо.
- Собрались сражаться с драконом? Хотя... в этой ситуации вы все равно не можете избежать битвы.
Сильнейшая неукротимая гильдия Королевской Дороги. Несмотря на недавние поражения, их боевая мощь не имеет себе равных.
- Гильдия Гермес и дракон. Посмотрим, кто из них победит.
Виид хотел достать из сумки пачку картофельных чипсов, но, к сожалению, он был нежитью. Нежить не чувствует голода или вкуса пищи, поэтому он решил просто лечь на спину и наблюдать.
- Это будет настоящее представление.
Члены Гильдии Гермес использовали магию и специальное снаряжение, чтобы подлететь к Кэйберну. Воины и рыцари смело приблизились к нему, в то время как жрецы и маги поддерживали их, произнося заклинания издалека. Виид внимательно посмотрел на членов Гильдии Гермес.
"Я, как человек, пошедший против них, лучше других знаю, что состав их гильдии превосходен".
Большая часть основных игроков достигла 500 уровня, некоторые даже 600...
Можно с уверенностью сказать, что все известные и высокоуровневые игроки ассоциировались у людей с Гильдией Гермес.
- Гильотина Казни, Безмолвная Смерть, Цепная Молния!
Магия черного дракона пролилась словно дождь и рассеялась по всей Равнине. Многие члены Гильдии Гермес получили повреждения и упали на землю, но наиболее выносливые продолжили атаковать.
- Дракон! Умри!
- Даже смерть не остановит нас!
- Ты - обычная ящерица!
Из-за жертвы своих товарищей, войска стали наступать еще яростнее. Они нападали на дракона, рубили и кололи его своим оружием. Использовали бесчисленные навыки и магические заклинания. В ответ дракон активировал крупномасштабные магические заклинания, и членов Гильдии Гермес сметала разрушительная сила. Тем не менее они продолжали атаку.
Воины Гильдии Гермес могли противостоять одному или двум магическим заклинаниям средней силы, до тех пор, пока не получали смертельного прямого удара.
\*\*\*
- Фух.
- Братья! Все живы?
- Они здесь. Сюда!
Первый Мечи, его ученики и игроки Центрального Континента, преследовавшие армию Империи Хэйвен, также попали в дыхание дракона. Десятки тысяч пользователей погибли, мощная инфекция поразила войско.
- Жрецы, используйте божественные заклинания!
- Те, кто находится в критической ситуации, не забывайте обращаться за лечением.
Пока Гильдия Гермес сражалась с драконом, у них появилась возможность передохнуть. Первый Меч и его ученики, которые едва выбрались живыми, с пылающими глазами смотрели на черного дракона Кэйберна.
- Хоть это и дракон... Вы собираетесь просто так стоять здесь и смотреть?
- Нет, учитель. Он плюнул на нас, так что мы должны как следует его поколотить.
- Презренный дракон. Мы должны наказать его.
Первый Меч и его ученики уже приобрели множество знаний о Королевской Дороге. Они понимали, что идти против дракона безрассудно, но это не мешало им.
"Ради нашего младшего я постарался убить столько головорезов Гильдии Гермес, сколько смог..."
"Империя Хэйвен? Королевство Арпен? Почему это так важно? Здесь дракон. Дракон..."
"Кхх... Было бы потрясающе разрезать этого дракона на части!"
"Я умру, когда придет время, но я сейчас я должен сражаться без сожалений!"
Первый Меч и его ученики испытывали невыносимое желание броситься в битву. Хоть у них и осталось меньше половины здоровья, а все характеристики были ослаблены страхом перед драконом, это не беспокоило их. Проблема в том, что дракон парил в небе. Когда они увидели, как члены Гильдии Гермес поднимаются в воздух, их сердца забились от волнения.
- Нам тоже нужно идти и сражаться.
- Конечно, учитель!
- Вперед!
Мечи быстро забрались на своих двугорбых верблюдов. Некоторым ученикам повезло, и их раны были не такими тяжелыми. Однако, остальные не переставали сражаться с тех пор, как пришли на Равнину Гарнав, поэтому их тела были полностью забинтованы.
- Поехали! Вперед!
Первый Меч и ученики атаковали, размахивая своими скимитарами! Заметив их приближение, войска армии Империи Хэйвен начали стрелять из лука.
- Неожиданное нападение в разгар схватки с драконом!
- Надоедливые идиоты!
Гильдия Гермес не могла позволить разделить свои силы во время сражения с драконом. Первый Меч, ученики и особенно пустынные воины численностью более 10 000 человек доставляли им беспокойство.
- С дороги! - уклоняясь от стрел, прокричал Первый Меч и взмахнул скимитаром.
- Что он несет?
Ошарашенные игроки Гильдии Гермес уставились на них. Второй Меч понял, что хотел сказать учитель, и тоже закричал:
- Мы тоже будем сражаться с драконом!
- Мы поможем вам! - вслед за ним прокричал Третий Меч.
- Поддержите нас своими заклинаниями полета!
- ...?
Члены Гильдии Гермес не могли понять, что это значит. Те, кто преследовал их словно заклятых врагов, теперь предлагают объединиться?!
- Используйте на нас ваши заклинания полета!
- Делайте, как говорит наш учитель. Иначе мы уничтожим вас первыми!
- Мы собираемся сразиться с этим драконом! Поторопитесь и доставьте нас на поле боя!
Услышав крики учеников, члены Гильдии Гермес, наконец, поняли, что они имеют в виду.
"Эти парни, что, сумасшедшие?"
"Они точно ненормальные".
Большинство думало, что это полнейшей безумие, но маг по имени Гондол считал иначе. Даже будучи членом Гильдии Гермес, он был большим поклонником Мечей и часто просматривал видеозаписи их сражений Эти люди умеют драться как настоящие мужчины!
- Взлетайте. Групповой Полет!
Гондол наложил заклинание на Первого Меча и ближайших учеников.
- Зачем ты... - член Гильдии Гермес, стоящий рядом, собирался отругать его за помощь врагу.
- Ха-ха-ха... Благодарю! - издалека прокричал Первый Меч и верхом на верблюде направились к черному дракону Кэйберну.
Те, кто находился под заклинанием полета, направились вверх, к дракону, а остальные ученики атаковали армию Империи Хэйвен. Они махали обеими руками и выкрикивали:
- Поднимите и нас!
- Поскорее используйте заклинания!
- Быстрее! Я сойду с ума, если не смогу сразиться с драконом!
Маги искренне недоумевали.
- Что здесь происходит?
- Почему они хотят сражаться вместе с нами?
Даже опытные игроки, участвовавшие во всех битвах Гильдии Гермес, видели такое впервые.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.1. Черный дракон (часть 2)**

Виид получил помощь в убийстве Кэйберна от Гильдии Гермес и Мечей, летящих к черному дракону верхом на верблюдах. В этот момент...
- Манауэ: Виид, у меня срочные новости. На востоке, в Землях Орков, был замечен красный дракон Красный Ландон. Пока мы с тобой говорим, он яростно нападает на орков.
Помимо Кэйберна появился еще один дракон! Однако в их нынешней ситуации они не смогут сражаться на два фронта.
- Жалкие мухи. Я разорву вас всех.
- Безграничный Гром!
Кэйберн активировал мощное заклинание. Небо заполонили темные облака, между густыми тучами замелькали искры. На землю обрушились сотни молний.
\*Ба-бах!\*
\*Баааам!\*
Безжалостные молнии заполонили Равнину Гарнав.
- Защищайтесь! Блокируйте их!
- Ааааарх!
Молнии пронзили членов Гильдии Гермес.
- Вечное Благословение!
- Душа Защитника.
- Щит Молчания.
Маги и жрецы, стоявшие на земле, активировали множество защитных заклинаний, но все тщетно - молнии продолжили проникать сквозь тела игроков Гильдии Гермес, нанося огромный урон.
- Арррргх!
Вне зависимости от того, где находились игроки - на земле, в воздухе или на спине дракона - все они были атакованы.
Молния ударила в высоко поднятый меч рыцаря, раскололась на сотни частей и уничтожила все, что находилось поблизости. Это было заклинание разрушительной силы, но опытные члены Гильдии Гермес много раз до этого участвовали в рейдах на боссов.
Темные тучи, собравшиеся из-за заклинания Кэйберна, начали понемногу рассеиваться.
- Это наш шанс!
- Мы должны ударить в тот момент, когда он произнесет заклинание!
Слабое место, которое появляется после масштабной атаки. Момент, который нельзя упускать в рейде на босса. Большая часть игроков не была обездвижена молнией. Они все на полной скорости бросили к Кэйберну. Первый Меч, ученики и пустынные воины тоже присоединились к атаке.
- Ахахаха. Это так весело.
- Вот бы так было всегда.
- Здорово, что я могу сражаться столько, сколько захочу!
Десятки тысяч игроков поспешили к Кэйберну.
"Что это за парни с голым торсом?"
"Разве они не товарищи Виида?"
"Что вообще происходит?"
Члены Гильдии Гермес, собравшиеся, чтобы атаковать дракона, увидели Мечей, летящих верхом на верблюдах.
- Хехехе. Это настоящий дракон.
- Причем черный!
- Я стану убийцей дракона! Ты, здоровая ящерица, я порежу тебя на мелкие кусочки!
В ответ на наглые выкрики учеников Кэйберн яростно взревел.
- Как вы смеете оскорблять меня! Можете не рассчитывать на легкую смерть!
Кэйберн взмахнул крыльями и атаковал Первого Меча и учеников. Второй и Третий Меч прокричали:
- Осторожнее с заклинаниями этой ящерицы!
- Нам не о чем беспокоиться, кроме ее заклинаний.
- Гаааррх! Вы все умрете! Я сотру вас в порошок!
Кэйберн ловко управлялся со своим огромным телом. Размахивая хвостом, он стал наносить удары передними лапами, сосредоточившись на воздушном сражении. Хоть Мечи и не планировали этого, их насмешки в конечном итоге оказались удивительно эффективными! Кэйберн вышел из себя.
- Вот так!
Первый Меч и ученики яростно вцепились в тело дракона. Члены Гильдии Гермес, которые раньше них забрались на дракона, с утроенной силой принялись атаковать, так как магические атаки утихли.
- И что нам с этим делать?
Вместе с другими воинами Аркхим также направлялся к дракону. Он должен был принять решение, но его мозг не справлялся с таким количеством информации. Все, начиная с их поражения на Равнине Гарнав, вело к появлению дракона.
"Все это..."
Лафей, командующий армией Гильдии Гермес, был сметен дыханием дракона и погиб.
"Я и раньше участвовал в мелких схватках, но битва с драконом... это совершенно другой уровень. В любом случае, теперь это не имеет значения".
Аркхим решили проигнорировать Мечей. Пока они отвлекают внимание дракона, мы сможем убить его. Он знал, что обычно они ведут себя как бандиты, но по какой-то странной причине сейчас они нападали на дракона, а не на его силы.
"Эти тупоголовые парни. Они еще более безрассудны и одержимы битвой, чем говорят слухи".
Аркхим почувствовал небольшое облегчение. Говорят, что никому в этом мире нельзя доверять. Дело не в том, что эти маньяки не захотели преследовать нас, они просто не смогли этого сделать.
- Аркхим: Внимание, всем! Игнорируйте присутствие пустынных воинов. Все силы Гильдии Гермес должны сосредоточиться на уничтожении дракона.
Охота на черного дракона! Это представлялось трудной задачей, даже если бы Гильдия Гермес собрала все свои силы. Сейчас, когда они отступали после поражения на Равнине Гарнав, никто не знал, каким будет результат. Тем не менее они были готовы использовать все, что возможно, чтобы победить в этой битве.
\*\*\*
Виид покачал своей большой головой костяного дракона. Не имеет значения, что Мечи помогают Гильдии Гермес. В пылу битвы они могли присоединиться к Гильдии Гермес, однако, Виид был не настолько предвзят, чтобы обидеться на этот поступок. Хотя он бы, конечно, почувствовал себя преданным, если бы они подобрали лежащие на земле деньги вперед него.
"Я наблюдаю уже некоторое время, и, кажется, что-то неуловимо меняется".
Черный дракон.
Драконы были символом гармонии и равновесия на Версальском Континенте. Они были известны своей силой и мощью - неукротимые правители неба. Своим дыханием, магией и мощными физическими атаками они разрушали все, что стояло у них на пути. Когда дело касалось драконов, границы между королевствами были бессмысленными. Истинное влияние этих существ было на совершенно другом уровне.
"Я не ожидал, что дракон будет драться так глупо".
На твердом теле Кэйберна образовались крошечные ранки. Никто и представить себе не мог, что застывший в небе дракон, будет избит, как пиньята. Режущие удары воинов и взрывные заклинания магов непрерывно сыпались на его тело. У дракона отличная защита и магическое сопротивление, но даже так, это странно, что Кэйберн бездумно принимает все удары на себя. Тем более, его нельзя сравнить с драконом хаоса Асоллетом. Тот был в тяжелом состоянии, потерял свою память и не мог колдовать.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.2. Черный дракон (часть 2)**

"Если эта битва продолжится в таком духе, то у Гильдии Гермес может появиться небольшой шанс".
Виид размышлял о том, что на месте дракона, он бы максимально использовал свое преимущество в силе.
"Я бы использовал множество хитрых трюков, хотя можно ограничиться и простой стратегией - взлететь высоко в небо и использовать дыхание или любое дальнее атакующее магическое заклинание. Благодаря этому я бы смог избивать их в одностороннем порядке".
Если бы воины и рыцари Гильдии Гермес взлетели, я бы просто занял более выгодную позицию и продолжил магические атаки. Я бы также использовал заклинания огня, земли и ветра, чтобы уничтожить находящихся на земле врагов.
Пугающий стиль битвы дракона, стирающего огромные армии в порошок.
"Крупномасштабная разрушительная магия, дыхание и полет. Если последовательно использовать эти три типа атак, дракон будет практически непобедим, вне зависимости от того, насколько хорошо вы готовы к битве. Находясь недалеко от земли, дракон лишает себя всех преимуществ и превращает сражение в обычный ближний бой".
Виид никогда не думал, что придет тот день, когда он будет болеть за черного дракона и надеяться, что Кэйберн будет сражаться более мудро. В прошлом он затаил на него обиду за украденные драгоценные скульптуры, но это не означало, что он не хочет, чтобы Гильдия Гермес была уничтожена.
- Он слишком высокомерен! Не упустите эту возможность и убейте его! - Аркхим подбодрил членов Гильдии Гермес.
В тот самый момент, когда все в округе сосредоточились на убийстве дракона, раздался ужасающий рев Кэйберна.
- Ураган Файгорна, Муки Мериши, Атака Кокрана, Суд Женеды!
- Вы, люди, как паразиты. Я убью вас всех!
Кэйберн активировал заклинания с немыслимой скоростью, значительно превосходящей человеческую. За несколько секунд, он успел использовать четыре заклинания. Земля затряслась от внезапно налетевшего на нее урагана. Бесчисленные члены Гильдии Гермес погибли в этом бедствии, но еще больше людей, подняв оружие, вступило в бой против дракона. Надежда! Они увидели проблеск надежды!
- Мы - Гильдия Гермес!
Члены Гильдии Гермес обезумели от бесконечных поражений на Равнине Гарнав. Со всех сторон полетели яростные удары и вспышки света магических заклинаний. Это поистине впечатляющее зрелище: тысячи оставшихся в живых игроков Гильдии Гермес начали совместную атаку. Они использовали свои сильнейшие навыки, каждый был готов пожертвовать своей жизнью ради победы.
"Гильдия, с первых дней Королевской Дороги объединившая элитных игроков, обладает огромной силой".
Наблюдая за битвой Виид понял, что удача была на его стороне.
"Империя Хэйвен пала из-за своего огромного размера. Если бы они не объединили Центральный Континент, то сохранили бы былую силу и продолжили расти дальше".
Классический пример, они хотели заглотить слишком большой кусок и подавились.
Битва между Гильдией Гермес и Кэйберном безусловно была важна, но сперва Виид хотел просмотреть свои трофеи. У него не было возможности изучить вещи, которые он получил после после победы над Бадыреем. Сейчас это было для него важнее всего на свете.
\*\*\*
Союн, возглавлявшая армию Бараагов и авиаков, парила в воздухе, она бросила взгляд на землю.
- Виид: Позаботься об убегающих воинах Империи Хэйвен. Мы должны уничтожить как можно больше их людей, чтобы Гильдия Гермес окончательно пала в этой битве.
Виид преследовал армию Империи Хэйвен, однако часть солдат смогла уйти от погони и разбежаться по разным сторонам.
- В той стороне.
Союн, парящая высоко в небе, с легкостью обнаружила движущиеся по земле остатки войск.
- Это члены Гильдии Гермес. Вперед, атакуем!
Игроки, летевшие верхом на Бараагах выстрелили из лука, сдерживая врагов, вторая группа отправилась на землю. Цель штурмовой группы во главе с Союн - убедиться, что никто из врагов не ушел отсюда живым!
"Снова битва... я не хочу сражаться, но я должна".
Союн вместе со всеми спрыгнула на землю. Из ее глаз исходило багровое сияние.
&lt; Кровь и ярость переполняют ваше тело.
Берсеркер, дремавший внутри вас, снова пробудился. Вы олицетворяете собой страх. Враги, встретившиеся с вами в схватке, теряют волю к сражению и побегу.
Берсеркер не знает прощения и милосердия. Даже слабые не смогут избежать смерти. Вы должны убить всех врагов до последнего.
Непреодолимая ярость увеличивает вашу Силу Атаки пропорционально Силе противника.
До конца боя все ваши противники будут получать 95% дополнительного урона.
Раненые противники, а также те, у кого осталось меньше половины Здоровья, будут в два раза чаще получать критический урон либо умрут с одного удара.
Область действия ваших атакующих заклинаний увеличилась на 50%.
Вы преодолели свой предел, ваше тело задействует все свои возможности.
Защита от непрямых и скользящих ударов увеличена до максимума (600%).
Скорость движения увеличена на 30%.
В течение короткого периода времени ваша Живучесть не будет уменьшаться.
Убивайте пока не перестанет дышать! &gt;
Режим берсеркера активирован.
- Это же богиня Культа Травяной Каши!
Союн отбросила убегающих членов Гильдии Гермес назад, и они остановили свой побег. На ней были шлем и доспехи, но ее красоту все еще можно было узнать. Они не только страдали от атак игроков, летающих на Бараагах, теперь еще и Союн приближалась к ним. Их сердца бешено забились от ее красоты, но они быстро поняли, что она тоже враг.
- В любом случае, было бы здорово убить хоть одного важного игрока.
- Прошу прощения, но вам придется умереть от моих рук!
Члены Гильдии Гермес взмахнули оружием. Готовые применить несколько последовательных навыков, они использовали мощные заклинания. Союн оттолкнулась от земли и закружилась в воздухе, быстро размахивая мечом. Они находились за пределами обычного диапазона атаки, но сейчас режим берсеркера был активирован.
\*Та-та-та!\*
Она проскользнула прямо между вражеских навыков и в ту же секунду атаковала. Союн была не из тех, кто сдерживается. Она всегда принимала неизбежные атаки в лоб и контратаковала. Виид, путешествуя с ней, оценил этот стиль боя.
"Эти сокрушительные атаки. В некотором смысле, это неэффективный метод охоты, потому что вы не можете поддерживать достаточное количество очков здоровья... но она может охотиться так не день и не два, а гораздо дольше. Она естественным путем развила свои Стойкость и Упорство. Она даже получила боевой титул берсеркера. Я знал, что есть какая-то причина ее силы".
Союн больше не любила сражаться так, как она делала это в прошлом, но сейчас Виид попросил ее об одолжении ради защиты королевства Арпен, поэтому она без колебаний подняла свой меч.
"Чтобы защитить то, что мне дорого".
Она снова стала берсеркером.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.1. Черный дракон (часть 3)**

- Моя любимая младшая сестренка.
- Юрин: Хочешь, узнать что выпало из Бадырея?
- Ага.
- Юрин: Подожди минутку. Сейчас я посмотрю.
Отправляясь в битву, Виид отдал меч Лоа, Доспехи Повелителя Небес и другую ценную экипировку своей младшей сестре. Ее задачей было убраться как можно дальше от равнины Гарнав, не дожидаясь прибытия Кэйберна! В то время как Гильдия Гермес начала сражаться с драконом, Юрин уже была далеко, он улетела верхом на Виверне-3.
"Эти предметы выпали с самого Бадырея".
Сердце Виида бешено забилось при мысли о добыче. Особенно сильно его интересовал багровый кубок, который издавал необыкновенный блеск. Он никогда не доверял никому, кроме своей младшей сестры.
"У Бадырея очень дурная слава, из него наверняка должны были выпасть очень важные вещи. Это все равно что купить выигрышный лотерейный билет".
Он затаил дыхание, с нетерпением ожидая информацию об этом сокровище!
- Юрин: Мм... у него много разных эффектов.
- Много?
- Юрин: Ага. Здесь говорится, что в нем запечатана какая-то легенда...
- Легенда?
\*Тук-тук\*
Виид сделал глубокий вдох и задал следующий вопрос.
- Сколько всего дополнительных эффектов?
- Юрин: Я вижу 6 доступных. Однако здесь сказано, что еще 7 находятся в неактивном состоянии.
13 дополнительных эффектов! Всего один полезный эффект увеличивал стоимость высококлассных вещей в десятки раз. Так, например, эффекты, связанные со скоростью охоты, как правило, увеличивали общую боевую мощь, что положительно сказывалось на скорости роста персонажа.
- Продолжай.
- Юрин: Ага. Я покажу тебе их характеристики по очереди.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Кубок Огня:
Прочность 30/30.
Это кубок, наполненный сущностью огня. Говорят, что однажды его достали из лавы, текущей глубоко под землей, в местах недоступных простым людям, и что в нем горит пламя, не угасающее уже миллион лет. Предмет связан с легендой. Высвободив полную силу Кубка, вы сможете победить любую форму тьмы.
Ограничения: отсутствуют.
Дополнительные эффекты:
Все характеристики владельца увеличиваются на 53 пункта.
Максимальный запас Здоровья и Маны увеличивается на 70 000.
Эффективность навыков с атрибутом огня увеличена на 200%.
Эффективность боевых навыков увеличена на 35%.
Дает практически полный иммунитет к огню.
Каждые 10 дней владелец может использовать навык "Безмятежность Кубка".
Специальные характеристики:
Внутри предмета запечатана легенда.
Еще 7 дополнительных эффектов находятся в неактивном состоянии.
Безмятежность Кубка: При активации вызывает реку лавы или извергающийся вулкан, способный мгновенно уничтожить врагов. &gt;
- С ума сойти! Это какое-то безумие.
Он осмотрел всего один из предметов, и его характеристики были просто невероятными.
- Это за гранью разумного.
Увеличение характеристик и другие дополнительные эффекты были значительно лучше, чем в самой превосходной классовой экипировке. Этот кубок принадлежал Бадырею, игроку, который правил Центральным Континентом и обладал лучшими предметами в Королевской Дороге.
- Я могу с легкостью назвать это ценнейшим сокровищем из всех, что я когда-либо видел.
Даже простое хранение этого предмета дает огромные преимущества, более того у него нет ограничений!
- Если бы я получил этот Кубок Огня на низких уровнях, никто бы не смог справиться со мной.
По правде говоря, это предмет был настолько ценным, что любой владеющий им низкоуровневый игрок быстро стал бы целью для остальных. Тем не менее, если бы удалось хорошо спрятать его и использовать при одиночной охоте в подземельях или охотничьих угодьях, скорость роста персонажа ускорилась бы в разы. Конечно, на 400-500 уровнях эффект будет не таким заметным, однако даже так владение этим предметом существенно увеличит скорость охоты. Если этот предмет выставить на аукцион, то может начаться самая настоящая война. В игре множество богатых игроков: то и дело появляются новости о том, что кто-то потратил десятки миллионов вон на Королевскую Дорогу.
- Учитывая популярность королевской дороги, этот Кубок можно с легкостью обменять на несколько зданий.
Если бы Бадырей успел использовать навык Безмятежность Кубка, у Виида были бы серьезные проблемы. Будучи Великим Императором Пустыни, он сталкивался со множеством огненных навыков, однако Бадырей никогда не использовал этот Кубок при свидетелях, а значит, у Виида не было возможности подготовиться к этому. Чем выше уровень игрока, тем более мастерски он играет. Если бы Бадырей успел использовать этот навык в нужный момент, у Виида были бы большие проблемы.
- Подумать только, он припрятал что-то подобное... От императора Империи Хэйвен меньшего и не ожидалось. Самый могущественный игрок Королевской Дороги. Нужно отдать ему должное.
Виид почувствовал благодарность за то, что Бадырей накопил столько дурной славы. Если бы не это обстоятельство, такое сокровище бы наверняка не выпало.
- Кажется, удача, которая всю жизнь обходила меня стороной, всё-таки решила смилостивиться и повернуться ко мне лицом.
- Юрин: Я отправляю характеристики следующего предмета.
&lt; Лезвие Ветра:
Прочность 60/60.
Необработанное лезвие, созданное из ветра. Только кузнец, способный работать со всеми существующими в мире материалами и обращаться с невидимыми обычному глазу вещами, сможет использовать его при создании снаряжения. В нем заключена душа ветра.
Легендарный мистический кузнечный материал. &gt;
- Иииик.
Зрение Виида затуманилось, как будто он выпил 7 бутылок соджу, не закусывая.
- Это прекрасное чувство. Интересно, если бы я напился и выиграл в лотерею, я бы чувствовал себя так же?
Вся жизнь промелькнула у него перед глазами, как будто перед смертью. Он так долго враждовал с Гильдией Гермес, как-то он даже погиб от руки Бадырея в рудниках Мельбурна. Однако теперь весь его гнев по отношению к ним исчез.
- По крайней мере, в этот самый момент я бы с радостью отправил какой-нибудь сувенир в подарок Гильдии Гермес.
Это было лишь мимолетное чувство, однако ему хотелось хоть немного отплатить им за такую щедрость.
- Юрин: Тут еще есть радужная ткань для изделий ремесленника высшего уровня.
- Хм. Радужная ткань... Бадырей, что, увлекался шитьем? Или совсем недавно получил ее на охоте.
В прошлом Виид также встречал радужную ткань. Радужная ткань для роскошного ремесла, была невероятным материалом, но она меркла в сравнении с двумя другими предметами. Как будто он уже подписал контракт на строительство огромного здания в центре города, а в подарок получил холостяцкую квартирку рядом с университетом. Одежда, изготовленная из роскошной радужной ткани, продавалась по заоблачным ценам, но ее никак нельзя было сравнить с другими двумя предметами, которые были лучшими на всем Версальском континенте.
- Юрин: Я не могу рассказать тебе про последний предмет. Я не могу идентифицировать его, поэтому описание скрыто.
- Последний - это Кинжал Отчаяния и Спокойствия?
- Юрин: Ага.
Виид переполнился радостным ожиданием. Некоторые особенные классовые предметы, а также предметы имеющие скрытые требования не поддаются идентификации. Черное лезвие, поглощающее свет, и грубая, но удобная рукоятка кричали об исключительности этого кинжала.
- Раньше этот предмет принадлежал Бадырею, а значит, он должен быть дорогим и высококлассным. Эта вещь может оказаться бесценной.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.2. Черный дракон (часть 3)**

С Бадырея выпало просто невероятное снаряжение! Пока Виид радостно осматривал предметы, битва между Гильдией Гермес и драконом продолжалась.
- Божественный Удар!
- Перезарядка Навыков!
- Светящийся Удар!
- Сокрушительный Дьявольский Удар!
Первый Меч и ученики забрались на дракона. Они цеплялись за затылок, спину и хвост, непрестанно нанося удары.
- Это так прекрасно. Я чувствую себя переродившимся!
- Полностью с вами согласен, учитель!
Они безжалостно использовали навык атаки в одну точку и свои лучшие техники меча на черном драконе. Кэйберн нападал с воздуха, используя магию и свое огромное тело. Но они умудрялись сопротивляться.
"За столь короткое время развернулась такая жаркая битва".
Слабые атаки не могли сдвинуть дракона с места, однако на нем висели тысячи игроков. Игроки, уже преодолевшие 500 уровень, выкладывались на полную, используя все свои лучшие навыки. Игроки Центрального Континента, которые преследовали Империю Хэйвен, также присоединились к Мечам и начали атаку на дракона. Казалось, все они объединились в битве против черного дракона.
"Это должно возыметь какой-то эффект".
Внимание Виида было полностью сосредоточено на Кэйберне. В конце концов, бесчисленная толпа муравьев может свалить с ног даже огромного слона.
"Я тоже хочу сражаться".
Кровь Виида кипела, однако он не мог позволить себе вмешаться в эту битву. Мечи, пустынные воины и игроки Центрального Континента были полезны в сражении против дракона. Хоть они и присоединились к битве так внезапно, их решили оставить в покое. Тем не менее если на боле боя появится Виид, реакция будет совершенно другой. Если Виид в своем облике костяного дракона приблизится к ним, многие члены Гильдии Гермес оставят сражение с черным драконом и станут нападать на него.
"Вообще-то они сами начали эту войну. С их стороны совершенно бесчувственно ненавидеть меня. Однако таков наш мир".
Виид решил остаться в стороне и наблюдать за сражением издалека. Он был доволен уже тем, что черный дракон Кэйберн ослабил Гильдию Гермес.
"Однако нет никакого смысла в полном поражении Гильдии Гермес. Дракон такой же враг, как и они. Кроме того, когда Гильдия Гермес будет уничтожена, я стану его следующей целью".
Будет идеально, если ни одна из сторон не сможет одержать верх, так чтобы и те и другие были измотаны тяжелой битвой. Особенно, если в конечном итоге он сам сможет прикончить Кэйберна. Конечно, красть последний удар неэтично, но это принесет огромную пользу.
"Я бы смог найти такую возможность. Это тело обладает огромным запасом здоровья, а значит, Гильдия Гермес не сможет быстро убить меня. Кстати говоря, неужели дракона можно так легко уничтожить?"
У Виида появилась надежда, поскольку Кэйберн сражался хуже, чем он ожидал.
"Может, он просто любит красоваться и не имеет реального боевого опыта. Может быть, такой дракон как он еще считается ребенком? Хотя нет, в книгах говорится что Кэйберн давно достиг совершеннолетия".
В этот момент у Виида по спине побежали мурашки. Он посмотрел прямо в глаза Кэйберну и заметил едва поднявшийся уголок его рта.
"Это хитрое выражение лица. Никаких сомнений".
Обычные игроки не смогли бы заметить столь тонкую разницу. Виид же всегда был проницательным, кроме того, он, как скульптор, изучил множество выражений лица животных и понимал, что они означают.
"Он подобен Крокодилу, который лениво и спокойно лежит в Ниле, а потом набрасывается на приблизившуюся добычу..."
Такая сдержанность, невероятное самообладание во время боя! Выражение его лица говорило само за себя.
- Учитель. Это опасно. Немедленно убирайтесь оттуда!
Виид послал сообщение Мечам, а также в групповой чат, объединявший всех оставшихся на равнине Гарнав игроков.
- Виид: Кэйберн не так прост, как кажется. Он приготовил для вас ловушку, так что вы все должны уйти прямо сейчас!
- Хм... Учитель? Виид говорит нам отступать, потому что возникла большая опасность, - прокричал один из Мечей, цепляясь за брюхо дракона.
Члены Гильдии Гермес, услышавшие его голос, резко остановились. Сообщение пришло от самого Виида. Все игроки Королевской Дороги, независимо от того, были они его союзниками или врагами, верили в него. Им в голову приходили великие достижения Виида в самых опасных приключениях, охоте, строительстве империи, искусстве и бесчисленном множестве других областей. Другой Меч, наносивший удары по двигавшейся из стороны в сторону голове дракона, закричал.
- Я тоже это слышал. Неужели вы собираетесь сбежать, потому что здесь стало опасно?!
Первый, Второй, Третий, Четвертый и Пятый Меч, а также остальные ученики закричали в унисон:
- Нет, ни за что!
Они относились к тому типу людей, которые, почувствовав вкус битвы, никогда не отступят!
- Давайте драться. Мы будем сражаться, пока не умрем.
Услышав это, ученики расхохотались.
- Ха-ха-ха-ха!
- В конце концов, это наш путь!
Они продолжили бесноваться на теле черного дракона. Члены Гильдии Гермес были поражены этим зрелищем, но быстро восстановили самообладание.
- Похоже, Виид попытался нас обдурить.
- Возможно, он сказал это только потому, что боялся, что мы преуспеем и сами убьем дракона.
- Это наш шанс. Начать всеобщую атаку!
В глубине души Аркхим почувствовал какое-то сомнение, но решил отбросить его. Частично из-за странной реакции Мечей, но большей частью из-за того, что верил в коварство Виида.
- Отступление в разгар интенсивной битвы сильно ослабит наши позиции, это позволит дракону восстановиться.
Таким образом, Гильдия Гермес приступила к полномасштабной атаке. Чем больше росла их надежда на успех, тем агрессивнее они сражались.
"Это, несомненно, подозрительно".
"Лично я почему-то верю словам Виида".
Некоторые члены Гильдии Гермес также заподозрили неладное. Как правило, чем выше интеллект монстра, тем сложнее его стиль боя. Сейчас тактика Кэйберна была проста и прямолинейна, словно атака обычного огра. Это не могло не вызвать сомнений.
"Драконы далеко не глупы. Почему тогда он сражается так просто? С другой стороны, потребовалось немало сил, чтобы мы смогли атаковать его..."
Тем не менее дракон был прямо у них перед глазами, и члены Гильдии Гермес бездумно атаковали, словно мотыльки, летящие на свет. Один за другим они поднимались в небо бесконечным потоком.
В этот момент... Кэйберн активировал темную магию.
– Исчезните! Зеркало Судьбы!
Сильнейшее заклинание темной магии, отражающее весь урон, нанесенный за последние 10 минут, близлежащим существам. Игроки, которые атаковали Кэйберна, мгновенно посерели и исчезли.
Первый Меч и его ученики вместе со всеми превратились в пепел и исчезли.
- Жертвоприношение.
Черный дракон активировал второе заклинание темной магии. Это заклинание высасывало Здоровье и Ману из умерших игроков и передавало их дракону, благодаря чему он мгновенно излечил все полученные им раны. Покрытое шрамами тело вновь заросло плотью, даже чешуя, использованная для создания воинов дракона, полностью восстановилась.
– Глупые люди. Вы не заслуживаете даже малейшего проблеска надежды, - проревел Кэйберн.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.1. Охота на дракона (часть 1)**

"Это просто нелепо".
Даже Виид, наблюдавший издалека, не смог промолвить ни слова, но что насчет Гильдии Гермес, которая сражалась с драконом?
- Эх, все-таки это была ловушка.
- Нам конец. Как мы теперь должны сражаться с этим монстром?
Черный дракон поверг в отчаяние даже Гильдию Гермес. Он взмахнул крыльями и медленно опустился на землю. Жертвоприношение было темной магией высшего класса, но оно отличалось от магии Поглощения Жизни Бэрекена. Его слабость заключалась в том, что оно высасывало жизнь лишь из врагов, убитых за короткий промежуток времени. Даже так, учитывая силу дракона, было легко восстановить здоровье до максимума.
- Так просто не может быть, - простонал Аркхим, выживший лишь благодаря своему Браслету Пространственного Разлома.
Гильдия Гермес выжала из себя все соки, они уже находились на грани, и все ради того, чтобы попасться в ловушку дракона.
- Я не знаю, как нам победить это чудовище...
Как бы Аркхим не ломал голову, он не мог придумать, как противостоять дракону. Черный дракон спускался все ниже. Члены Гильдии Гермес растеряли весь боевой дух, который переполнял их пару минут назад, и отступили.
- Гуу-ууарррх...
Кэйберн снова использовал Страх Дракона. Невидимые ударные волны прокатились по полю боя, все близлежащие игроки были оглушены или парализованы. Лошади и демонические звери одновременно упали на землю.
- Давайте, нападайте, повеселите меня!
Кэйберн ринулся вперед, его огромные лапы отшвыривали игроков, а взмахи хвоста забирали сотни жизней. Наглый черный дракон. Впервые в жизни Гильдия Гермес испытывала такое унижение. Три тысячи воинов дракона сеяли хаос на земле, не позволяя игрокам даже приблизиться к дракону.
\*Дум-ду-дум!\*
В этот момент кто-то в лагере империи Хэйвен ударил в барабан. Игрок, расстроенный столь яростной атакой дракона, ударил в барабан, чтобы поднять боевой дух.
\*Тру-ту-ту!\*
Раздались звуки рожковых флейт, эхом разносясь во всех направлениях, и воодушевленные рыцари наконец стали двигаться. Их целью был огромный черный дракон, спустившийся на землю.
\*\*\*
Игроки, входившие в группу преследования армии Империи Хэйвен, такие как Роам, Цалис, Шервуд, Гюнтер и Мишель лениво наблюдали за тем, как Мечи вместе с игроками Центрального Континента, бросились сражаться против черного дракона.
- Поразительно. Это просто невероятно.
- Дракон и Гильдия Гермес...
- Неужели Гильдия Гермес настолько могущественна?
Они преследовали гильдию Гермес, желая отомстить за все их издевательства. Когда появился дракон, они были достаточно далеко, но увидев, как Гильдия Гермес сражается с драконом наравне были поистине ошеломлены. Не только Первый Меч и его ученики противостояли дракону, игроки Центрального Континента тоже хорошо сражались.
- Это напоминает мне о той битве, когда Гильдия Гермес объединила Центральный Континент. В тот раз мы ничего не могли им противопоставить, - мрачно сказал Роам.
У Цалиса о том дне были не менее ужасные воспоминания.
- Вот она истинная сила Гильдии Гермес. Глядя на это, я задаюсь вопросом, как мы вообще смогли сегодня победить их.
Мишель тяжело вздохнул.
- Сила Королевства Арпен не только в количестве. Все их игроки горят желанием одержать победу. Они готовы сражаться до конца. Мысль о том, что лишь благодаря Королевству Арпен Королевская Дорога сможет остаться увлекательной и веселой игрой, где не будет тирании Гильдии Гермес, заставила их сражаться, поставив на кон собственные жизни.
В свое время их альянс проиграл Гильдии Гермес как в тактике, так и в военной силе. Гильдия Черного льва, объединившая Регион Туллен, была ослаблена атаками другими вражеских гильдий и не могла вступить в открытое противостояние с Гильдией Гермес. Шервуд продолжил смотреть на битву Гильдии Гермес, не произнося ни слова. Гильдия Облако, лидером которой он являлся, не могла сравниться по мощи с Гильдией Гермес. Разрыв в силе был настолько огромным, что ни за 3, ни за 6 месяцев тренировок они не смогли бы догнать их.
"Сможем ли мы когда-нибудь вернуться к былой славе?"
Лидеры престижных гильдий отличались друг от друга, но у каждого из них была одна главная цель. Они рассчитывали, что если Гильдия Гермес потерпит поражение, у них будет возможность проявить себя. Находясь под защитой Виида, они смогут восстановить свои силы. С другой стороны, даже такая могущественная гильдия, как Гильдия Гермес, была побеждена Виидом и Королевством Арпен. Всегда найдется кто-то сильнее, а значит у них никогда не будет шанса расправить крылья и править континентом.
\*\*\*
Бадырей, чье здоровье упало до нуля, закрыл глаза, увидев приближающийся меч Виида.
"Так, значит, это конец".
Использование ужасающего Танца Дьявольских Клинков всегда давало ему полное преимущество, поэтому он был уверен в своей победе. Благодаря Перчаткам Пространственных Дверей и Ваянию Времени, Виид провел точную и быструю комбинацию последовательных атак. Цепь мощных ударов обрушилась на него всего за несколько секунд. Это была техника последовательных ударов, которую невозможно отразить тому, кто видел ее в первый раз.
"Мне казалось, что я намного превосхожу его в силе..."
Он вспомнил те дни, когда Королевская Дорога только появилась. Привлеченные славой идеальной виртуальной реальности, многие люди бросились в Королевскую Дорогу. Каждый из них хотел стать лучшим. В этой гонке, Бадырей всегда был впереди остальных, с самого начала он получил прозвище Божественный Воин. Он первым взял 100-й, а затем и 200-й уровень. Пускай по сравнению с ужасающими монстрами Версальского Континента, такие уровни казались незначительными, он всегда опережал остальных игроков на несколько шагов. На его плечи легла большая ответственность. Он должен был соответствовать своей славе и ожиданиям других игроков, однако он всегда гордился своим положением.
"Я даже подумать не мог, что когда-нибудь проиграю в дуэли... в любом случае, это еще не конец".
В тот момент, когда Бадырей лишился жизни, перед ним выскочило сообщение.
&lt; Черный рыцарь, испытавший славу и отчаяние!
С мечом в руке вы проложили себе дорогу на трон императора и стали могущественным Черным рыцарем. Вы переписали историю Версальского Континента и расширили земли вашей империи, завоевав другие королевства. На вашем пути была не только слава. Было место настороженности, одержимости, зависти и подозрительности. Ваша темная сторона не давала вам довериться даже сам преданным подчиненным, из-за чего вы втайне казнили их. В силе есть свет, который в свою очередь рождает тьму. Вы выполнили все желания Черного Рыцаря, но встретили трагический конец...
Теперь мир будет восхвалять нового героя, однако, никто не сможет остановить ход истории. Черный рыцарь снова восстанет. И, может быть... вы вновь добьетесь всего своим мечом. &gt;
&lt; Вы познали как великую славу, так и отчаяние.
Вы завершили все испытания Черного рыцаря.
Благодаря вашим достижениям, награда будет удвоена. &gt;
&lt; Вы завершили классовое задание Черного рыцаря.
Эффекты всех боевых навыков увеличены на 16%.
Все характеристики увеличены на 88 очков.
Сила и ловкость дополнительно увеличены еще на 60 очков.
Максимальный запас Здоровья увеличен на 32%.
Дурная слава исчезла.
Некоторое время невезение не будет преследовать вас. &gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.2. Охота на дракона (часть 1)**

Классовое задание завершено! Виид сваял звезду в открытом космосе и достиг вершины скульптурного мастерства. Бадырей взобрался на трон императора Центрального Континента и потерпел поражение от кого-то еще более известного, тем самым он тоже завершил классовое задание.
Перед Бадыреем выскочило еще одно информационное окно.
&lt; Смерть принесла вам просветление на пути меча.
Активировались скрытые в Черном рыцаре стремления и таланты.
Вы стали мастером меча.
Вы прошли через множество битв и пришли к полному пониманию меча. Вы достигли вершины мастерства на пути меча, вам больше не нужно двигаться вперед.
Базовый урон техник меча увеличился на 500%.
Вы можете в любой момент отменить использование навыка меча, потраченная мана будет восстановлена.
Дальность атаки увеличена.
Уровни навыков и мастерства будут увеличиваться быстрее.
Если вы заблокируете вражескую атаку мечом, то не получите урона.
Вы также можете поглощать вражеские техники меча.
Все характеристики увеличены на 40 очков.
Вы можете принимать любые боевые задания, не взирая на ограничения.
Вы можете использовать потенциал оружия по максимуму, что увеличивает его базовый урон в 2 раза.
Прочность используемых вами мечей вряд ли когда-нибудь снизится, ваше оружие никогда не будет разрушено.
Вы получили титул Мастер меча.
Вы можете с легкостью добиться встречи с любым королем, независимо от уровня вашей Славы.
Многие рыцари и войны будут искать вас, чтобы бросить вам вызов.
Благодаря увеличению Боевого Духа и Харизмы, вы стали невосприимчивы к любым отрицательным эффектам, даже если ваши характеристики ниже, чем у противника. &gt;
Прочитав сообщение, Бадырей рассмеялся. Мастер меча! Он с таким трудом заработал этот титул. Ему пришлось пожертвовать огромным количеством подчиненных, включая королевских рыцарей, и даже потерпеть поражение от соперника. Классовое задание Черного рыцаря можно завершить только поднявшись на самую вершину и познав поражение.
"Наконец-то я это сделал".
Империя Хэйвен, которая поддерживала его, потерпела поражение. Тем не менее он не сомневался в своем будущем.
"В этот раз я потерпел поражение... но стал еще сильнее. Я одержал победу на рудниках Мельбурна и проиграл в этот раз. Счет по-прежнему один - один".
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt; Ваше здоровье упало до нуля. Вы погибли.
Вы не сможете войти в Королевскую Дорогу в течение 24 часов.
Уровень опыта и мастерства будут понижены. &gt;
"Это еще не конец. Настоящая игра только начинается" , - подумал Бадырей прежде чем отключиться
\*\*\*\*
Приправленный Краб и Питон! Они смешались с толпой игроков Центрального Континента и воинов пустыни. Они задержались и прибыли уже после разгрома разбредшихся остатков армии Империи Хэйвен.
- Как ты думаешь, что нам делать дальше?
- Даже не знаю. Сила Гильдии Гермес даже сейчас, когда она разбита и отступает, просто невероятна.
Вид Гильдии Гермес, сражающейся с драконом, поистине поразил их. Несмотря на то, что они были уничтожены Зеркалом Судьбы, их сражение было впечатляющим. В Гильдии Гермес состояло множество игроков 500-го уровня с идеально подобранной экипировкой и развитыми навыками. Их мужество не могло не впечатлить, как только черный дракон приземлился, войска Гильдии Гермес бешено бросились на него. Чешуя дракона блестела, отражая всполохи взрывов и лица игроков, прорывающихся вперед через стену магических заклинаний!
- Вааау...!
- Это удивительное зрелище. Просто невероятно.
- Я всегда хотел увидеть сражение, подобное этому. Гильдия Гермес действительно могущественна.
- Не могу поверить, что мы их победили.
- Думаешь, мы победили силой? Честно говоря, мы задавили их количеством. Если бы не Виид-ним, нам бы никогда не удалось свершить нашу месть.
Игроки Центрального Континента, которые ранее преследовали Гильдию Гермес, также смотрели на развернувшуюся битву.
Черный дракон, войны дракона и Гильдия Гермес сошлись в безудержной схватке. Чем выше уровень игроков, тем больше их жажда сражения, тем сильнее они хотят поучаствовать в такой заварушке. Несомненно, многие критиковали Гильдию Гермес за их агрессивное поведение, но у них также было много поклонников. Не из-за того, что они были добрыми или злыми; их уважали, потому что они были действительно сильными.
- Смогут ли они убить дракона, если так и дальше продолжится?
- Понятия не имею. Они представляют собой грозную силу... хотя это заклинание существенно изменило ситуацию.
- Если Гильдия Гермес не сможет победить его, тогда кто?
- Еще есть Виид-ним.
- Виид-ним. Нет... Даже он не сможет справится с таким монстром.
Приправленный Краб услышал разговоры игроков Центрального Континента и всерьез задумался.
- Как ты думаешь, сможет ли Гильдия Гермес уничтожить дракона?
- Даже не знаю. Мой боевой опыт говорит, что шансов у них немного.
- Почему ты так решил?
- У них недостаточно опыта. В сражениях с монстрами есть огромная разница между первым боем, когда сила монстра, его приемы и навыки неизвестны, и последующими сражениями, когда игроки обладают достаточной информацией. Более того, они не были готовы и попали в его ловушку. Мне кажется, что сейчас Гильдия Гермес напоминает летящих на свет мотыльков.
- Но они ведь могут использовать секретные техники меча и навыки, игнорирующие защиту. Тогда они смогут нанести некоторый урон.
- Да, но этот дракон совершенно спокоен. Такое чувство, что он полностью контролирует ситуацию. Судя по предыдущей уловке, ему нравится вступать в прямое противостояние и смотреть на то, как люди напрасно выжимают из себя последние соки.
- Как подло.
- Его не зря называют черным драконом.
Похоже, что хоть игроки и правили Версальским Континентом, но на вершине пищевой цепи были драконы. Различные навыки и заклинания атаковали тело черного дракона, члены Гильдии Гермес кинулись в ближний бой, рискуя умереть от дружественного огня, однако, все их усилия прошли даром. Казалось, что дракон ничего не почувствовал.
- Эх.. Как жаль... Смотря на такие сражения, я действительно сожалею, что выбрал класс убийцы, - посетовал Приправленный Краб, покрутив в руках свой кинжал.
Ассасины были слабы в сражениях против монстров. Особенно тяжело им было противостоять таким крупным противникам, обладающим огромным запасом здоровья.
- Я бы тоже хотел поучаствовать в охоте на дракона, - добавил Питон, чувствуя, как все его тело дрожит от желания ринуться в бой.
Однако сейчас он мог лишь посочувствовать воинам, карабкающимся на огромное тело дракона. Каждый раз, когда Кэйберн яростно взмахивал крыльями и хвостом, несколько игроков умирало.
- Землетрясение.
Кэйберн в очередной раз использовал мощное заклинание, которое в доли секунды уничтожило членов Гильдии Гермес.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Охота на дракона (часть 2)**

Виид цокнул языком, наблюдая за сражением в форме костяного дракона.
- Как и следовало ожидать, драконы на совершенно ином уровне. Мне показалось, что у Гильдии Гермес есть надежда, однако в итоге все оказалось тщетным.
Появление дракона само по себе было настолько важным событием, что породило два задания класса S. Пока Виид наблюдал издалека, готовясь атаковать дракона в случае, если тот будет на грани смерти, члены Гильдии Гермес беспомощно умирали один за другим. После того как Кэйберн использовал Зеркало Судьбы, никто из оставшихся не смог храбро выступить вперед, и кавалерия быстро отступила. В глубине души они уже смирились с поражением.
- Подавляющая магическая атака и защита, сводящая все их усилия на нет. Таким образом, дракон сможет использовать магические атаки, каждый раз, когда будет достаточно маны.
Виид думал о том, как бы все обернулось, если бы он возглавлял Гильдию Гермес. Конечно, в реальности такого случиться не могло, однако он мысленно представил, что все члены Гильдии Гермес подчиняются его приказам. Как бы он провел эту битву?
- Они должны наносить удар и отбегать, постоянно следя за ситуацией. Вместо оружия с высокой скоростью атаки, лучше использовать оружие, игнорирующие броню.
Воины эффективнее магов. Только нанеся огромный урон его здоровью, можно будет загнать дракона в угол.
- Даже если приготовления пройдут удачно, все усилия будут напрасны, если дракон расправит крылья и улетит. Нельзя позволить дракону ускользнуть.
Виид издал протяжный вздох. Даже если бы он безупречно командовал Гильдией Гермес, шансы все еще были ничтожны.
- Манауэ-ним, как обстоят дела с красным драконом на востоке?
- Манауэ: Он продолжает убивать орков. Не похоже, что он собирается покинуть этот регион.
- Насколько он силен?
Некоторое время назад Манауэ объективно оценил ситуацию и покинул Равнину Гарнав. Он понимал, что, будучи торговцем, он вряд ли сможет помочь, даже если вступит в битву.
- Манауэ: Я не уверен. Я все еще загружаю кадры из этого региона, но эти орки слишком слабы. Их просто топчут.
Орки! Раса, наделенная огромным численным превосходством, не могла ничего противопоставить мощи дракона. Их способности не могли никак навредить всемогущему существу.
Так что с уверенностью можно сказать, что этот дракон примерно такой же сильный, как Кэйберн. А значит, не стоит и думать о том, чтобы устроить на него охоту.
Черный дракон Кэйберн спокойно сражался даже после приземления. Гильдия Гермес, еще недавно бывшая правителем Центрального Континента, казалось, потеряла волю к сражению из-за постоянных поражений.
\*Ду-ду-ду\*
Дууууууууууу!\*
- Залезайте на него!
- Атакуйте голову. Даже у драконов голова - это слабое место!
- Я обойду сзади, чтобы не атаковать в лоб...
Дракон мгновенно прерывал атаки рыцарей мощным ударом передней лапы или заклинанием, раскалывающим землю на части. Игроки, попадавшие под действие магических заклинаний, сгорали заживо.
- Граааа-ааарх!
Солдаты дракона тоже попадали в огонь. Иногда они умирали вместе с игроками, но это не оказало особого влияния на ход битвы.
- Прилив Тьмы.
Во все стороны от Кэйберна распространились темные круги. Дракон снова использовал финальную темную магию! Тьма полностью поглотила членов Гильдии Гермес, рыцарей Империи Хэйвен и демонических зверей. Все, попавшие внутрь этого поля, мгновенно потеряли очки здоровья и маны и умерли, иссохнув, словно мумии.
- Ааааррх!
- Бегите! Разбегайтесь в разные стороны!
Тьма, словно огромное цунами, волнами разлилась по сторонам. Игроки и рыцари пытались убежать, однако были настигнуты заклинанием. Глаза Виида ярко вспыхнули, когда он увидел эту сцену.
- Получается, даже дракон не может использовать мощные финальные заклинания без перерыва. Судя по происходящему, ему нужно не менее 5-7 минут для восстановления маны, а из-за особенностей темной магии, ему нужно совершать достаточно жертвоприношений.
Вииду показалось, что он понял, в чем заключается боевой стиль Кэйберна. Дракон использовал довольно-таки радикальный метод, заключающийся в использовании самых мощных атак. Некоторые заклинания темной магии требовали, чтобы использующий их пострадал от чужих атак, поэтому Кэйберн сражался в ближнем бою.
"Эта стратегия кажется слишком абсурдной, однако, подавляющая мощь дракона и его непоколебимая уверенность в собственной победе производят поистине страшное угнетающее впечатление".
Ничто не сравнится с существом способным несколько раз за битву использовать финальные заклинания темной магии, выкашивающие противников сотнями.
"Дракон смотрит на людей сверху вниз и полностью уверен в своей победе. Это одновременно безрассудно и высокомерно".
\*\*\*
Дайни, командир 19-го легиона армии Империи Хэйвен перешла на сторону королевства Арпен, из-за чего оказалась в сложном положении, когда началось преследование ее бывших товарищей. Поэтому она была назначена ответственной за отступление с Равнины Гарнав.
- Все раненые - сюда. Если кузнецы смогут отремонтировать снаряжение, находящееся на грани уничтожения, то позднее они будут вознаграждены!
Взяв на себя ответственность, она забрала часть лошадей и быков для того, чтобы погрузить раненых игроков на повозки.
- Быстрее! Поторопитесь! Вам нужно уйти в безопасное место!
Она эвакуировала более ста тысяч пользователей и все это время ухаживала за ранеными. Северные игроки, ставшие свидетелями ее самоотверженного поведения, стали проникаться к ней доверием.
- От лорда замка Эвалюк меньшего и не ожидалось... она спасает игроков, не делая различий между жителями Северного и Центрального Континентов. Теперь я понимаю, почему у нее такая хорошая репутация.
- Разве она не известный член Гильдии Гермес?
- Даже если и так, она другая. Ходят слухи, что раньше она была товарищем Виид-нима.
Дайни сорвала травинку и вставила ее в волосы, чтобы показать игрокам Северного Континента, что она на их стороне. Большинство игроков 19 легиона поддержало ее.
- Ну, честно говоря, Гильдия Гермес - это, в самом деле, зло.
- Мы не связаны с Гильдией Гермес. Мы обычные игроки замка Эвалюк.
- Тогда разве мы не должны преследовать армию Империи Хэйвен?
- Я думаю, что уровня наших навыков для этого недостаточно... кроме того, их и так уже преследует уйма народу.
Игроки достали хрустальные шары, чтобы посмотреть передачи, транслируемые телестанциями. Это был бесконечный поток захватывающих сцен битвы между Гильдией Гермес и черным драконом.
- Уходите отсюда! Здесь слишком опасно.
- Дракон приближается. Всем немедленно эвакуироваться!
Несмотря на раздававшиеся повсюду призывы к отступлению, большое количество игроков осталось на Равнине Гарнав.
- Неужели дракон прилетит сюда?
- Даже не знаю. Может быть, Гильдии Гермес удастся победить его...
Они не хотели покидать Равнину Гарнав, наполненную духом яростной битвы.
- Солдаты дракона!
- Смотрите! В той стороне! Солдаты дракона!
В этот момент ситуация резко изменилась. С запада к ним приближалось около 600 солдат дракона, преследовавших отступающие силы Империи Хэйвен.
- Аркх!
- Солдаты дракона приближаются!
Игроки, наконец, поняли в какой опасности оказались, и начали убегать с Равнины Гарнав. Дайни, лечившая раненых игроков, созвала девятнадцатый легион.
- Все! Игроки замка Эвалюк, встаньте рядом со мной и помогите сразить этих монстров!
Девятнадцатый легион немедленно откликнулся на ее призыв, они начали отчаянную битву против солдат дракона.
- Даже если мы остановим этих солдат, вслед за ними придет сам дракон. Всем начинающим игрокам немедленно эвакуироваться!
- Когда все эвакуируются, девятнадцатый легион тоже отступит. Убегайте!
Итак, игроки стали убегать с Равнины Гарнав, мысленно благодаря Дайни и воинов девятнадцатого легиона.
\*\*\*
Черный дракон Кэйберн одерживал верх над армией Империи Хэйвен. За время битвы на Равнине Гарнав у игроков накопилась усталость, более того, само присутствие дракона было подавляющим.
- Дра... драконов нельзя победить.
- Он слишком силен.
Раздались обескураженные голоса членов Гильдии Гермес. Отчаяние распространялось словно эпидемия. Оно было также велико, как и их амбиции некоторое время назад.
- Может быть, нам лучше отступить прямо сейчас?
- У нас будет шанс выжить, если мы разбежимся в разные стороны.
Члены Гильдии Гермес, известные своей дисциплиной, сейчас стали самовольно уходить с поля боя. Сначала они были побеждены Виидом и Королевством Арпен, а теперь разгромлены врагом, с которым они никак не могли справиться. Битву с драконом они тоже проиграли. Виид также понял, что битва подходит к концу, поэтому отправил сообщение в общий чат.
- Виид: Отступайте прямо сейчас. Еще немного, и у вас не будет возможности сбежать.
Игроки, преследовавшие армию Империи Хэйвен, услышали призыв Виида и рванули в разные стороны. Они, как и все, не хотели стать следующей целью черного дракона. В это время Кэйберн находившийся в разгаре битвы с Гильдией Гермес увидел разбегающихся игроков.
- Ни один человек не уйдет отсюда живым. Оковы Тьмы!
Дракон активировал еще одно заклинание темной магии. Это заклинание покрывало огромную область. Черные цепи сковали игроков, обвившись вокруг лодыжек. Даже дракон Виида, находившийся в стороне от поля боя, попал под действие этой магии.
&lt; Вы подверглись действию Оков Тьмы.
Черный дракон Кэйберн выбрал вас своей жертвой.
Темная мана сковывает ваши движения. &gt;
&lt; Скорость передвижения снижена на 27%. Вы не можете покинуть зону атаки черного дракона Кэйберна. &gt;
Сдерживающее заклинание!
- Мы сможем вырваться отсюда с помощью божественной магии.
- Все сюда. Я буду сниму проклятия до тех пор, пока не закончится моя мана.
Жрецы Центрального Континента стали произносить божественные магические заклинания. Пэйл сочувственно посмотрел на костяного дракона, парящего в воздухе.
- Виид-ним...
Лодыжки костяного дракона также были скованы. Сейчас Виид не находился под действием Скульптурной Трансформации, он был воскрешен в форме нежити, а значит божественная магия на него не подействует. В тот момент, когда Виид попал под действие темной магии, он все понял, однако, он точно знал, что ему делать дальше.
- Виид: Все, уходите без меня.
- Как же так, Виид-ним...
- Не беспокойтесь обо мне.
- Береги себя!
- Повеселись тут как следует!
- Виид: ...
Пэйл, Ирен, Питон, Приправленный Краб и игроки Центрального Континента поспешили убраться прочь. Все понимали, что осталось не так много времени до того момента, как Кэйберн полностью уничтожит Гильдию Гермес.
"Они даже ни разу не повернулись..."
Костяной дракон Виида, скованный Оковами Тьмы уверенно летел по небу.
"Похоже, скоро мне придется готовиться ко второй смерти".
2 продвинутый уровень Готовки, 3 продвинутый уровень Кузнечного Ремесла, 8 средний уровень Рыболовства, 7 средний уровень Шитья, 1 средний уровень Плавания, 3 средний уровень Горнодобывающего Ремесла, и Кораблестроение, которое вот-вот достигло среднего уровня. Помимо этого у него было множество других боевых навыков. Уровень владения полностью освоенными навыками не снижался после смерти, однако пострадают десятки еще не до конца освоенных навыков.
"Раз уж дошло до этого, я рад, что Гильдия Гермес еще держится".
Виид медленно приблизился к полю битвы. Он внимательно следил за действиями Кэйберна, сражавшегося с Гильдией Гермес на земле и остановился, приблизившись на расстояние около 600 метров.
"Здесь. Это место отлично подойдет..."
\*Вввф-фуууух!\*
Виид вдохнул столько воздуха, сколько смог. Все его тело наполнилось пульсирующей концентрированной маной. В тот момент, когда он достиг своего предела...
- Получай! Дыхание Дракона!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.1. Охота на дракона (часть 3)**

Виид безжалостно выпустил свое дыхание туда, где собрались члены Гильдии Гермес.
- Аркх!
- Это Дыхание Дракона!
- Это Виид... он напал!
Ядовитое дыхание, исходившее от костяного дракона, поразило собравшихся в одном месте членов Гильдии Гермес. В обычной ситуации члены Гильдии Гермес отреагировали бы мгновенно, использовав свои защитные навыки, но сейчас бесконечные атаки Кэйберна измотали их. Едкое дыхание окутало членов Гильдии Гермес. В зону поражения попали не только сражающиеся воины, но и те игроки, которые восстанавливались от предыдущих ранений.
&lt; Злодей Виллсторм погиб.
Благодаря вашему боевому титулу, вы получаете 1 дополнительное очко характеристик.&gt;
&lt; Хладнокровный убийца Гинген погиб.
Вы совершили удивительный поступок.
Ваша репутация среди мирных жителей улучшилась. &gt;
&lt; Мелкий грабитель Кролин...&gt;
&lt; Мародер Бенджо... &gt;
\*\*\* \*\*\* \*\*\*
&lt;Благодаря великим боевым достижениям ваша Слава увеличилась на 31,824. &gt;
&lt;Вы получили очки опыта. &gt;
&lt;Вы получили очки опыта. &gt;
&lt;Вы получили очки опыта. &gt;
&lt;Вы получили новый уровень. &gt;
&lt;Вы получили очки опыта. &gt;
&lt;Вы получили очки опыта. &gt;
Новый уровень благодаря одной-единственной атаке! Сотни членов Гильдии Гермес, большинство из которых перевалило за 500 уровень, умерли в один миг.
"Как и ожидалось, это потрясающая способность. Просто невероятно!"
Эта атака стоит того, чтобы войти в учебники истории Королевской Дороги! Кэйберн, сражавшийся на уровне земли, взглянул на Виида. Нельзя было сказать точно, но Вииду показалось, что свирепый взгляд черного дракона стал куда более спокойным. Люди и костяной дракон. Без сомнения, его ненависть к людям была гораздо больше. Виид понял, что это идеальный момент для того, чтобы задобрить дракона.
- О всемогущее существо. Позвольте помочь вам в убийстве этих жадных людей!
"В жизни очень важно обзавестись полезными связями".
Сильнейший будет моим союзником! Если бы Гильдия Гермес была сильнее, он бы попытался нанести последний удар черному дракону, а так... Виид потряс своей костяной челюстью и продолжил подлизываться к дракону.
- Конечно, всемогущий и всеведущий Кэйберн-ним никогда не будет нуждаться в помощи такого жалкого существа, как я. Однако я не могу просто так стоять и смотреть, как Кэйберн-ним сражается в одиночку. Я буду сражаться за вас, пока мои кости не треснут, а связки не сотрутся. Пожалуйста, позвольте мне принять участие в охоте на этих людей.
Кэйберн был драконом, любившим лесть, и не стал долго раздумывать.
- Хорошо. Если ты действительно этого хочешь, пусть будет так. Я награжу тебя за службу.
"Награда дракона!"
Эти два слова невероятно взволновали Виида. Он сразу же представил себе горы сокровищ, лежащие в логове Кэйберна. Возможно, если он продолжит выслеживать Гильдию Гермес, то его отношения с драконом улучшатся, и он будет вознагражден полезными сокровищами.
"Что бы я не получил... в распоряжении дракона множество магических аксессуаров. Говорят, что мечи и доспехи - самая дорогостоящая часть снаряжения, но редкие аксессуары на голову их превосходят - такие вещи стоят целое состояние. Кроме того, я смогу сам использовать их".
Кэйберн открыл угольно-черный рот.
- Ты должен быть благодарен мне. Я убью тебя, как только уничтожу копошащихся подо мной людей.
- Простите?
- Я буду достаточно любезен, чтобы заняться тобой лишь после того, как убью людей. Хотя, если станет скучно, я все-таки прикончу тебя пораньше.
- ...
Как и ожидалось от отвратительного и грубого черного дракона! Как правило, драконы предлагают сделки на справедливых условиях, но Кэйберн... он был черным драконом, порождением самой тьмы.
- Тебе что-то не нравится? Может быть, ты хочешь умереть первым?
- Нет, нет. Все... могущее существо.
Виид упустил из виду, что с черным драконом изначально невозможно было договориться.
\*\*\*
С разрешения Кэйберна Виид присоединился к сражению.
- Абсолютный ноль.
Замрите!
Магия дракона взметнулась вверх и заморозила землю в радиусе 50 метров. Одной этой атаки было достаточно, чтобы подавить армию Империи Хэйвен, но вслед за этим в сражение вступил Виид. Костяной дракон, широко раскинул крылья и стремительно ринулся вперед, чтобы не упустить возможность нанести добивающий удар.
- Куууу!
&lt; Вы убили печально известного коварного рыцаря Оку.
Ваша Слава увеличилась на 283! &gt;
&lt; Вы убили злодея Фролемита, разыскиваемого в свободном городе Сомрене.
Ваша Слава увеличилась на 352!
Дурная Слава уменьшилась на 291!
Вы можете получить дополнительную награду, посетив свободный город Сомрен. &gt;
&lt; Ловкость быстрых движений увеличилась на 1. &gt;
&lt; Сила смерти увеличилась на 1. Окутывающая вас аура смерти стала сильнее. &gt;
Будучи костяным драконом, Виид также продемонстрировал разрушительную силу. Паря в небе, он выискивал на земле раненых игроков и добивал их, искусно уворачиваясь от магических атак. Он изрыгал яд, иногда используя для атаки лапы или хвост. Темный дракон Кэйберн сражался с ним вместе и также нацеливался на раненых.
- Убейте Виида!
Всякий раз, когда рыцари бросались на него, костяной дракон отлетал в сторону, предоставляя Кэйберну разобраться с ними.
- Луки на изготовку!
- Сначала нужно убить Виида!
Члены Гильдии Гермес ненавидели коварного Виида по крайней мере в сто раз сильнее, чем Кэйберн.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.2. Охота на дракона (часть 3)**

- Виид-ним! Мы вернулись.
- Если мы умрем, то умрем вместе! Мы будем с тобой до конца! - послышались голоса Пэйла и Сурки.
Они смогли успешно уйти, освободившись от Оков Тьмы, но вернулись, увидев, как Виид ринулся в бой. Виид приземлился рядом с Пэйлом и другими игроками Центрального Континента. На расстоянии 200 метров солдаты дракона атаковали членов Гильдии Гермес.
- У меня есть отличный план. Если все получится, нас ждет огромная прибыль, но я не могу обещать, что вы сможете выжить. Несмотря на это, вы пойдете за мной? Ответственность за смерть будет лежать лишь на вас.
Это было похоже на оглашение условий опасного контракта. Пэйл и его товарищи не беспокоились о том, что могут умереть, сражаясь вместе с Виидом. Вернувшиеся с ними игроки Центрального Континента также были полны решимости умереть.
- Да. Мы согласны.
- Вы уверены? Потом вы не сможете переложить на меня всю ответственность.
- Да, конечно.
- Отлично, тогда вперед, разграбим Гильдию Гермес.
- Что?
- Игроки, владеющие дистанционными атакам, а также те, кто достаточно храбр, чтобы сражаться посреди вражеской армии, забирайтесь ко мне спину.
Игроки Центрального Континента провели с Виидом не так много времени, однако то, что они видели на Равнине Гарнав, заставило из поверить, что Виид может найти прибыль даже в самой безвыходной ситуации.
- Невероятно! Вперед!
- Возможность прокатиться верхом на спине Виид-нима...
- Интересно. Мы тоже попадем в эфир? Это будет впервые, с тех пор, как я начал играть в Королевскую Дорогу.
- Потрясающе! Просто невероятно!
Более тысячи игроков Центрального Континента залезли на спину Виида. Этих игроков 400-500 уровней можно было считать серьезной угрозой. Собираясь взлететь, Виид еще раз повторил свое предупреждение.
- Повторяю, я не могу гарантировать, что вы выживите. Лучники, крепко держитесь за меня, вам ни в коем случае нельзя падать. Если вы упадете, то сами будете виноваты в своей смерти.
- ...
- Воины, я высажу вас в воздухе прямо в том месте, где произойдет следующая крупномасштабная атака Кэйберна. Вы должны успешно приземлиться и сражаться до самой смерти.
- ...
Это не костяной дракон! Это скоростное шоссе, которое ведет к смерти! Виид сказал, что не будет нести ответственность за их жизни, и теперь они действительно были на грани.
- Он, что, пытается нас убить?
- Виид-ним. Скажи, пожалуйста, почему ты собираешься высадить нас в центре вражеского лагеря?
Игроки Центрального Континента не знали причин и сомневались в разумности такого поступка, однако, они увидели, что раненые члены Гильдии Гермес действительно собрались в одном месте. Они отступили в тыл, пытаясь восстановиться после магической атаки Кэйберна! Виид решил прояснить ситуацию.
- Теперь, когда вы снова вернулись, шансы на выживание невелики. Кэйберн уничтожает Гильдию Гермес, так что думайте об этом как о возможности. Это возможность подобрать как можно больше впечатляющего снаряжения перед смертью.
Оказывается, план состоял в том, чтобы прыгнуть во вражеские ряды, добить членов Гильдии Гермес, находящихся на грани смерти, и собрать трофеи. Стратегия нанесения последнего удара!
- Вперед! Настала пора изменить наш уровень жизни!
- Ваааааарх!
Виид круто спикировал на землю. Лучники выпустили стрелы, а игроки Центрального Континента спрыгнули на землю в наиболее подходящих местах. Они использовали эту возможность, созданную Кэйберном, чтобы прикончить членов Гильдии Гермес.
- Я, я убил одного!
- Да! Вот это вещички!
Ослепленные жадностью, игроки Центрального Континента собирали добычу. Треть из них погибла от плотного вражеского огня, направленного на них в момент приземления, однако в местах, которые были атакованы магией Кэйберна, находилось много раненых. Даже те игроки, которые изначально неохотно участвовали в этом плане, оценили результаты. Они выбирали наиболее подходящие места, появляющиеся в результате сражения между Кэйберном и членам Гильдии Гермес.
- Сюда, Виид-ним!
- Возьми нас для следующей атаки!
Питон и Приправленный Краб доблестно сражались вместе со всеми, пока все-таки не умерли. Каждый из них смог подобрать несколько ценных предметов. Виид продолжал сбрасывал сильнейших игроков Центрального Континента в районы, где собирались основные силы Гильдии Гермес.
- Это чертовски весело!
- Увидимся позже. Ахаха-хаха!
Кричали игроки, прыгая с костяного дракона. Пока Виид и остальные игроки получали прибыль, Кэйберн не отдыхал ни секунды. С неутомимой выносливостью он нескончаемой магией уничтожал членов Гильдии Гермес. Иногда под огонь попадали и игроки Центрального Континента, падающие с неба.
- Тайный Рев.
- Призыв Злого Духа.
- Тропа Адского Пламени.
Всякий раз, когда Кэйберн использовал магию, земля сотряслась. Гильдия Гермес не могла ответить ни атакующими, ни защитными заклинаниями, из-за чего получала еще больший урон. Вскоре после этого Кэйберн достиг нужного количества жертв и активировал еще одно заклинание темной магии.
- Врата Ада, откройтесь!
В небе появились темно-красные адские врата. Несмотря на ярко светившее солнце, небо стало темным, словно ночью.
- Крааагх!
- Людишки. Какой вкусный деликатес!
Наружу хлынули сотни демонических солдат и стали нападать на людей. Некоторых игроков засосало в адские врата так, словно их смело торнадо. Заклинание Врата Ада действовало 10 минут. За это время наружу вышли тысячи демонических солдат. Они яростно набросились на людей, в результате чего армия Империи Хэйвен и игроки Центрального Континента были уничтожены. Из-за того, что Виид был костяным драконом, демонические солдаты не обращали на него особого внимания. Благодаря этому он оставался в относительной безопасности и мог дальше атаковать Гильдию Гермес. Однако его беспокойство по поводу боевой мощи дракона возросло.
"Если это все обернется противостоянием магических заклинаний... не думаю, что смогу справиться".
Даже если Хестигер и воины пустыни вернутся, чтобы помочь мне, победить дракона будет трудно.
"В противном случае мне нужно быть не ниже 1000 уровня, чтобы убить его. Кроме того, мне нужно гораздо лучшее снаряжение".
Он должен быть в состоянии противостоять заклинаниям драконьей магии и атакам демонических солдат. Даже так, у дракона должны быть какие-то слабые стороны. Если я хочу победить Кэйберна, нужно провести тщательный анализ.
"Какие у него могут быть слабые стороны? Какую тактику я должен использовать, чтобы добиться победы?"
Нужно обращать внимание на все, что может оказаться полезным, на внешний вид дракона, на его стиль боя. Виид решил подобраться к Кэйберну поближе.
Он приблизился примерно на 500 метров. Он мог ясно видеть его прямо перед собой. Он внимательно осматривал дракона, уделяя особое внимание его физическим характеристикам, длина суставов, максимальный диапазон движений...
400 метров. Виид тщательно осмотрел чешуйки, покрывающие его тело. Тело черного дракона было крепким, словно неприступная крепость, однако он смог заметить глубокие старые шрамы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.1. Охота на дракона (часть 4)**

"Шрамы на поясе и передних лапах... возможно, части тела, на которых нет чешуи, являются его слабостью, однако они не помогут окончательно расправиться с ним".
300 метров.
Виид взмахнул крыльями и осторожно приблизился. Он выискивал возможные слабые места, тщательно осматривая затылок Кэйберна, его крылья, спину и хвост.
"Может, мне просто напасть на него?" - подумал Виид.
Он смотрел на затылок Кэйберна и чувствовал непреодолимое желание атаковать его.
Виид приблизился еще немного. И вот, когда до дракона оставалось всего 200 метров, Кэйберн ощутил его присутствие и повернул голову. Глаза черного дракона были настолько огромными, что костяной дракон отражался в них словно в озере.
- Вот откуда эта отвратительная вонь. Убирайся прочь!
Кэйберн не стал нападать на него, так как вокруг все еще оставалось много живых людей, однако он явно был раздражен.
– Мои, мои извинения, - поспешно пробормотал Виид, отступив назад.
Тем не менее он не отказался от своей идеи и, когда Кэйберн переключил свое внимание на людей, вновь стал подкрадываться к нему. Он добивал оказавшихся рядом членов Гильдии Гермес, пострадавших от магии Кэйберна, и продолжал получать прибыль.
- Убейте Виида!
Когда заметившая его Гильдия Гермес начала атаковать, он быстро спрятался за драконом. Хитрость в чистом виде!
В конце концов он начал действовать на нервы несдержанному дракону.
- Метель!
В мгновение ока температура упала ниже нуля, снег и лед закружились в страшной метели. Виид увидел приближающуюся бурю и попытался отступить, однако, было уже поздно.
&lt; Ледяная ловушка. Ваше тело замерзает.
Вы получаете 2,896 единиц урона в секунду!
Скорость движения снижена на 36%. &gt;
В этот раз магия Кэйберна была нацелена не на людей, а на Виида. Даже будучи костяным драконом с высоким сопротивлением к магии, он получал значительные повреждения. Виид не собирался оставаться в долгу.
"Я так и знал. Драконам в принципе нельзя доверять".
У него все еще оставалось достаточное количество здоровья и маны. Он сделал глубокий вдох и выпустил свое дыхание на Кэйберна, находившегося совсем рядом.
- Разъедающее Дыхание!
Мощный поток ядовитого дыхания устремился из разинутого рта Виида прямо к дракону и мгновенно окутал Кэйберна.
- Да как ты посмел...!
Через несколько секунд поток дыхания прекратился, и все увидели Кэйберна. Величественное тело дракона теперь выглядело так, словно он извалялся в грязи. Кроме того, Виид смог нанести ему существенный урон, хоть этого и было недостаточно, чтобы справиться с драконом.
- Ч-что за... что там произошло?
- Виид напал на дракона.
Пораженные члены Гильдии Гермес с открытыми ртами наблюдали за столкновением черного и костяного драконов.
- Кремация!
Кэйберн активировал продвинутое заклинание магии огня, сжигающее противников до тла. Это мощное заклинание мгновенно превращает цели с низким сопротивлением к магии в пепел. Ранее замороженное тело костяного дракона всполыхнуло огнем.
&lt; Ваше тело горит.
Вы получаете 5,317 единиц урона в секунду!
Каждую секунду ваша Стойкость и сопротивление к магии уменьшаются на 3%. &gt;
Даже после этой атаки могучее тело костяного дракона оставалось в относительно хорошем состоянии, однако, если он не избавится от заклинания кремации, сжигающего его тело, то получит значительный урон.
"Око за око".
Виид расправил крылья и, взлетев, бросился к дракону. Охваченный пламенем, он летел на максимальной скорости и вскоре врезался в Кэйберна. Шокированный такой атакой дракон попытался увернуться от него, однако огромное тело длинной в 200 метров не позволило ему сделать этого.
С оглушительным грохотом драконы врезались друг в друга.
Костяной и черный драконы рухнули на землю и покатились по ней. Земля содрогнулась, словно от землетрясения, а члены Гильдии Гермес оказались погребены под драконами.
&lt; Из-за мощного столкновения ваше Здоровье уменьшилось на 97,000 единиц. &gt;
Здоровье костяного дракона превышало 2,300,000 единиц, однако, до тех пор, пока он не снял с себя заклинание кремации, его жизнь находилась под угрозой.
-Умри! Уродливая ящерица!
Оказавшись у Кэйберна на спине, Виид обвился вокруг дракона, крепко держась всеми четырьмя лапами, и с силой укусил его в затылок.
&lt; Слабое место!
Ваша атака попала в слабое место противника.
Вы нанесли 42,385 единиц урона. &gt;
&lt; Прочность ваших клыков снизилась. &gt;
- Да как ты смеешь! Ты, мешок гнилых крошащихся костей!
Кэйберн попытался стряхнуть его с себя, но это оказалось не так-то просто. Одним из лучших навыков костяного дракона был его укус.
- Ты просто уродливая грязная ящерица!
Виид со всей силы укусил Кэйберна. Кожа черного дракона была настолько прочной, что ему казалось, что он жует сталь, однако, сейчас это было неважно. Виид упорно вгрызался в дракона зубами и безжалостно царапал его тело.
\*Хрщ-хрм-хрум!\*
Череда безжалостных атак обрушилась на дракона.
- Немедленно слезь с меня!
Кэйберн забился в гневе, пытаясь сбросить Виида, но все было бесполезно. Виид крепко держался, обвившись вокруг его тела. Члены Гильдии Гермеса были поражены увиденным.
- Господи! Да что тут происходит?
- Драконы сражаются друг с другом. Более того, этот костяной дракон - Виид.
- Святой боженька. Я словно смотрю фильм про монстров.
Даже Гильдия Гермес была ошеломлена этим сражением. Два дракона сцепились друг с другом, словно собаки! Как правило, Виид предпочитал открытое противостояние на мечах. Иногда он намеренно пропускал удары, чтобы увеличить свою Стойкость, но все эти случаи были точно рассчитаны. Однако, когда Виид был по-настоящему вовлечен в драку, он сражался поистине агрессивно, сохраняя при этом полное хладнокровие.
- Гарррх!
- Отвали от меня! Убирайся прочь!
Сцепившись друг с другом, Виид и Кэйберн катались по земле.
"Эта ящерица. Как я и ожидал, он не умеет драться."
Виид еще больше усилил свою концентрацию. Конечно, дракон никогда не участвовал в таком грязном сражении. В битве против людей он придерживался стандартной схемы боя. Однако теперь, когда огромный костяной дракон впился ему в спину, и, словно охотничья собака, укусил в затылок, он не смог вырваться.
"Боевые навыки дракона довольно небрежны".
Это навеяло Вииду воспоминания о том, как он посещал кендо додзе.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2. Охота на дракона (часть 4)**

Чонум Чой! Он был одним из мастеров додзе, а в Королевской Дороге играл под именем Третьего Меча. Все его тело было смертельным оружием. Мускулы, шрамы и свирепое лицо!
- Хм. Фруктовое мороженое - вот, что поможет мне пережить это лето.
Те времена, когда он и Ли Хэн ходили в соседний магазин без футболок после тренировки в додзе, были настоящей легендой.
- М?
- Что?!
- Оооо...
От удивления люди на улицах не могли отвести взгляд. Блестящее под лучами солнца мускулистое тело привлекало всеобщее внимание. Мужчины, женщины, взрослые и дети - все обращали внимание на его прекрасное телосложение.
- Брат. Похоже, что ты все свое время посвящаешь упражнениям. Чем ты занимался в детстве?
- Боксом.
- Даже когда тебе было десять лет?
- Ага. Апперкот был моим коронным ударом. Мне всегда нравилось за один удар побеждать старших братьев, которые были больше меня.
Он занимался боевыми искусствами в качестве хобби. У него было столько разных свидетельств, поясов и разрядов, что он сам едва мог их все вспомнить. Он увлекался кикбоксингом и джиу-джитсу, что пробудило его интерес к смешанным единоборствам.
- Я даже участвовал в турнирах. Я выходил на ринг 7 раз и каждый бой выигрывал нокаутом.
- Однако ты так и не стал спортсменом.
- Ага. Смешанные единоборства не давали мне таких острых ощущений, как сражения на мечах, поэтому мой интерес быстро сошел на нет. Все, что там нужно сделать, это избить противников, полагаясь на свою силу и выносливость.
Чонум Чой был классическим примером агрессивного бойца. Проблема заключалась в том, что никто не мог отбиться от его чудовищных атак. Никто в додзе не мог победить его в рукопашном бою.
- Младший. Твоя техника владения мечом хороша, однако, не забывай о том, что нужно тренировать свое тело. Любое умение основывается на физических способностях. Нет таких техник меча, которые можно выполнить слабым телом.
- Ты прав, брат.
Ли Хэн и Чой часто развлекались, занимаясь смешанными единоборствами во время перерывов на отдых.
"Это оказалось весьма полезным".
Изначально он отправился в додзе для того, чтобы достичь больших успехов в Королевской Дороге. Он научился всему, начиная с того, как принимать удары, распределяя силу противника по большей площади, и заканчивая различными способами сломать позицию противника.
- Меч - это острое и мощное оружие. Для того, чтобы победить противника достаточно одной точной атаки. Однако в этом и заключается самая сложная часть...
- Неужели ты не можешь прикончить кого-нибудь одним ударом кулака?
- Конечно могу. Однако, если противник опытен, он будет знать, как заблокировать такой удар и никогда не позволит мне нанести точную атаку. Именно поэтому такие сражения зачастую переходят в партер, где вы боретесь друг с другом... Хмм, хмм... Ты поймешь, о чем я говорю, когда окажешься в такой ситуации.
- В какой ситуации это может мне пригодиться?
- Да в любой. Случайный пьяница может без причины броситься на тебя с кулаками, да и вообще наш мир бывает весьма жестоким. В таких ситуациях ты должен быть в состоянии защитить себя, не правда ли?
\*\*\*
- Грааррх! - взревел Виид и продолжил вгрызаться в затылок Кэйберна.
Он сдавил огромное тело дракона всеми четырьмя лапами, инстинктивно перенеся вес тела на другую сторону, и сохранил свое преимущество.
"Эти техники, которым я научился у брата, действительно весьма полезны".
Все его тело было охвачено пламенем, однако он должен был довести дело до конца.
X
&lt; Ваша атака попала в слабое место противника.
Последовательная атака!
Вы нанесли 67,387 единиц урона.
Защита атакуемой области снижена на на 2,6%. &gt;
Каждый раз, когда Виид кусал, царапал и перекатывался по земле с Кэйберном, они теряли несколько тысяч очков Здоровья. Однако проблема заключалась в том, что черный дракон обладал просто невероятными запасами Здоровья и Защиты. Виид со всей силы наседал на него, но, этих атак явно было недостаточно, чтобы уничтожить дракона.
- Энергия огня.
- Вечный Выстрел!
В этот момент Гильдия Гермес нанесла удар. Для них оба дракона были врагами, поэтому они могли без разбора атаковать. Тело Виида горело, получая повреждения каждый раз, когда он перекатывался по земле, а теперь еще и члены Гильдии Гермес стали атаковать их. Виид понял, что он сможет продержаться не больше 2 - 3 минут.
- Я разорву тебя в клочья!
Кайберн, лежавший на земле, пошатнулся и стал выпрямляться. Виид надавил изо всех сил, однако Кэйберн смог встать на задние лапы. Костяной дракон не уступал ему своими огромными размерами, однако его тело состояло лишь из легких костей. Вес и сила Кэйберна были значительно больше.
- Грозовая Буря!
Кэйберн поспешил использовать заклинание. Сотни молний ударили в землю, заполонив все вокруг.
X
&lt; Удар молнии!
Электрическая молния пронзила ваше тело.
Вы потеряли 126,183 единиц Здоровья. &gt;
Его поразили лед, огонь и молния.
"Чтобы напасть на меня, он с радостью бросится на линию огня".
Виид понимал намерения дракона, но сейчас у него не было выбора. Чешуя Кэйберна, благодаря ее невероятному сопротивлению к магии, надежно защищала дракона от молний. Костяной дракон ощутил боль в дрожащих суставах. Вот в чем разница между настоящим и костяным драконом! Виид закричал так, чтобы его услышали все находящиеся рядом люди.
- Члены Гильдии Гермес! Сосредоточьтесь на драконе! Сначала убейте Кэйберна, а потом прикончите меня! Это лучшая возможность убить дракона!
Гильдия Гермес и Виид были не в лучших отношениях, однако перед лицом дракона, который мог погрузить в хаос Версальский Континент, они должны были оставить все разногласия. Конечно, Виид не собирался умирать здесь. Как только дракон будет побежден, он улетит как можно дальше. Он знал, что в одиночку не сможет одолеть дракона, поэтому попросил помощи у Гильдии Гермес.
- Давайте просто убьем их обоих!
- Не доверяйте тому, что говорит вам Виид!
Реакция Гильдии Гермес противоречила его ожиданиям. Это действительно был прекрасный шанс уничтожить дракона, однако смерть Виида, победившего Бадырея, оказалась для них важнее, поэтому они проигнорировали просьбу Виида и атаковали.
- Убьем его прямо здесь и сейчас!
- Виид - мелкий обманщик. Никогда не знаешь, какой трюк он выкинет. По крайней мере, не забудьте убедиться, что он мертв!
Гильдия Гермес знала об истиной природе Виида. Виид проигнорировал их атаки и вновь укусил дракона. Он почувствовал, что его шансы на успех в этой охоте стремсятся к нулю. В сложившейся ситуации не оставалось ни капли надежды.
- Разрушительный Разлом!
Кэйберн вновь использовал магическое заклинание, полностью разрушив тело Виида. Твердые ребра сломались и дождем посыпались на землю.
X
&lt; Ваше тело было уничтожено магией.
Максимальный запас Здоровья снижен на 55%.
Количество оставшихся очков Здоровья снижено на 30%. &gt;
Это было до неприличия мощное магическое заклинание. Виид рухнул, и Кэйберн наконец вырвался на свободу. Огромное тело костяного дракона распалось, куски рук, ног и крыльев превратились в лохмотья.
Кэйберн испустил яростный рев:
- Я не оставлю и следа от твоих останков!
Переполняемый ненавистью к Вииду, он не стал уничтожать его магией, вместо этого он глубоко вдохнул. Виид своими глазами увидел, как тело черного дракона раздулось, словно воздушный шар. Он явно готовился к атаке дыханием.
- Вот и все, для тебя все кончено, мерзкая ящерица!
Кэйберн раскрыл рот, после чего порывистый поток дыхания окутал тело Виида.
X
&lt; Ваше здоровье упало до нуля. Вы погибли.
Вы не сможете войти в Королевскую Дорогу в течение 24 часов.
Уровни опыта и мастерства будут понижены. &gt;

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.1. Замок Арен в огне (часть 1)**

Битва на Равнине Гарнав подошла к концу, и мир изменился. Каждая из телестанций сочла своим долгом отправить Ли Хэну подарки.
- Прими мой скромный подарок, я принес немного женьшеня. Это самый старый и самый большой экземпляр из тех, что появлялись на рынке за последние 5 лет. Я приготовил его, чтобы ты мог восстановить потраченную энергию.
\*Зевок!\*
Ли Хэн широко потянулся. Даже для него битва на Равнине Гарнав оказалась весьма утомительной. Казалось, усталость не ушла даже после долгого сна.
- Это ведь весьма редкая вещь.
- Действительно. Одних денег не достаточно, чтобы купить его.
- Теперь, когда ты упомянул об этом, я действительно почувствовал слабость. Этот женьшень идеально подойдет к моему утреннему чаю.
- Хо-хо. Конечно. Сейчас 200-летний женьшень бибимбап является одним из самых ценных продуктов на рынке. Если я найду что-нибудь получше, то обязательно принесу тебе.
- Да не стоит... я был бы очень признателен, но мне в самом деле неловко.
- Не беспокойся. Мы ведь друзья, я делаю это из искренних побуждений.
Директор KMC Media улыбнулся. Они были знакомы уже давно и прекрасно понимали, что скрывается за этими словами. На самом деле их разговор подразумевал следующее:
- Вот женьшень, держи.
- Должно быть, он очень дорогой.
- Он настолько ценный, что сложно назвать конкретную стоимость.
- Что ж, наверняка он очень полезен для организма. Я с радостью приму этот подарок.
- Пожалуйста, наслаждайся. В следующий раз я принесу что-нибудь еще.
Они обменялись примерно такими мыслями. После чего директору Кану потребовалось всего 30 минут, чтобы согласовать контракт на специальную подборку кадров с битвы на Равнине Гарнав и договориться об отдельных трансляциях. Он признал королевство Арпен новым правителем Версальского Континента и приступил к дальнейшим переговорам. От канала CTS Media пришел лично новый исполнительный директор.
- Итак, мы CTS Media планируем выпускать больше программ о Королевской Дороге, чтобы удовлетворить интересы разных зрителей…
Вступительная речь директора заняла целых 10 минут.
- Я все это знаю, но безусловно, такая известная вещательная сеть должна превосходить конкурентов.
Как только Ли Хэн начал хмуриться, исполнительный директор достал коробку.
- Чуть не забыл. Я недавно был во Франции и привез вам немного грибов.
- Зачем мне грибы? У меня их и так много...
- Это трюфели. Очень редкие грибы.
- Тогда я обязательно добавлю их в рамен.
- Рамен? Что вы! Это уничтожит их уникальный вкус и аромат. Это трюфели высочайшего класса. Похоже, вы понятия не имеете, как их есть.
Ли Хэн тяжело вздохнул, услышав такой невежественный комментарий. Он спросил себя, неужели этот человек и впрямь был таким наивным?
"Подарки используют для того, чтобы установить надежные дружеские и деловые отношения. Главное здесь - правильно их преподнести. Сколько бы не менялся этот мир, человеческие отношения останутся прежними".
Для того, чтобы другой человек искренне хотел вам помочь и прикладывал для этого все усилия, необходимо дать ему взятку!
"Взяточничество - это совсем не плохо. Проблемы появляются тогда, когда вы берете взятку и делаете что-то незаконное. Если же вы берете взятку и с чистой совестью делаете то, о чем вас попросили, - никаких проблем не будет".
Если бы существовал журнал по мировой социологии, в нем обязательно должна была бы быть колонка по теории правильного подкупа. Так, например, другие вещательные компании их города прекрасно знали, чем и как можно задобрить Ли Хэна.
- Ты как-то упоминал, что тебе нужен велосипед для того, чтобы ездить по окрестностям. Я тут заказал один в Италии. Это ограниченное издание, модель аналогична той, которая принадлежит чемпиону Тур де Франс.
- Хм. Он красиво блестит.
- Я добавил в краску немного золотого порошка.
- Мы - вновь созданная компания RTP Media. Мы специализируемся на теле и радиовещании в крупных городах. Мы принесли вам около 100 подарочных карт торгового центра. Мы также слышали, что вы часто посещаете местный рынок, поэтому заодно привезли подарочные карты для рынка.
- Как предусмотрительно.
- Это лишь скромный знак благодарности, пожалуйста, примите его. Ха-ха-ха.
- Вы, случайно, не интересуетесь элитными напитками? Я принес вам 5 лучших в мире сортов вина, но их изысканность безусловно преувеличена. Просто запейте им вяленое рыбное филе.
- Я принес вам тренажер. Это гребная машина... она очень эффективна для поддержания выносливости.
- Я также заказал кое-какие компьютеры новейшей модели и электрические приборы, их вскоре привезут. Особенно хорош холодильник. Он стоит чуть больше 10 миллионов вон, это небольшой знак нашей признательности.
Пока Ли Хэн выстраивал тесные отношения с вещательными компаниями, у входных дверей выстроилась бесконечная вереница машин с подарками.
- Братик! Перед домом так много грузовиков! - удивленно воскликнула вышедшая на улицу Ли Хаян.
Вещательные компании и фанаты со всего мира присылали памятные подарки в знак благодарности за победу над Гильдией Гермес и Бадыреем. В основном это была еда и некоторые предметы роскоши. Обычно Ли Хэн говорил, что не станет принимать никаких подарков от своих поклонников.
- Никто не ожидал такого от Виид-нима... Он всегда говорит, что будет эксплуатировать нас, но, несмотря на это, следит, чтобы мы не были слишком обременены.
- Да... Вот это характер.
Не было другого такого человека, о личности которого, ходили бы столь противоречивые слухи.
- Я слышал, что в Земле Магии он был жестоким убийцей.
- Возможно, эти слухи распущены завидующими ему гильдиями. Не верьте тому, чего не видели своими глазами.
- Я уверен, что это просто слухи. Ставлю на это свои брови!
На самом деле, Ли Хэн думал совсем о другом.
"Не один человек затаил на меня злобу еще со времен Земли Магии. Это и в самом деле проблема, что был раскрыт университет, в котором я учусь. Кроме того, слишком многие узнали наш домашний адрес".
Он стал тренироваться еще усерднее, так как не знал, когда ему предстоит встретится с врагом. Каждый раз, получая уровень в Королевской Дороге, он считал, что должен стать намного сильнее в реальной жизни, чтобы быть в состоянии защитить себя. Кроме того, кто знает, что может быть внутри этих подарков от фанатов!
"Бомбы, химические вещества... этих вещей действительно стоит опасаться. Я хочу жить так долго, как только смогу. Нужно быть осторожным".
Рассуждая таким образом, Ли Хэн отказывался от всех подарков, но с этого момента он решил, что будет принимать их. Он стал общественным деятелем после того, как прославился в Королевской Дороге. Правительство заверило его в том, что регулярно будут проводиться проверки для предотвращения любых террористических действий, а сотрудники полиции всегда будут находиться в непосредственной близости от его дома.
"Я оставлю себе все, что пригодится в доме, а остальное пожертвую на благотворительность".
Многие люди вокруг испытывают нужду. Было бы более целесообразно раздать эти бесплатные подарки людям, находящимся в тяжелом положении, а не возвращать их отправителям.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.2. Замок Арен в огне (часть 1)**

Ли Хэн вышел из дома, справа от него шла Союн, а слева Ли Хаян. Он впервые покинул свой дом с тех пор, как победил Бадырея и разрушил Империю Хэйвен. Он намазал волосы гелем, привел себя в порядок и надел новую, чистую одежду.
"Мое нынешнее положение означает, что я должен помнить о постоянном внимании со стороны других людей".
Теперь он не может в течение трех лет носить одни и те же джинсы без химчистки.
"Джинсы с эффектом старины - это, конечно, модно, но с этого момента я буду отдавать их в химчистку каждые 3 месяца".
Стиль Ли Хэна изменился, поэтому он чувствовал небольшое волнение. Чистая рубашка и льняные брюки. Вспоминая рабочую одежду, в которой он ходил раньше, сейчас он выглядел невероятно роскошно.
"Вот соседи удивятся, увидев меня. Можно сказать, что я полностью преобразился. Раньше я не особо заботился о своем внешнем виде. Достаточно было выглядеть чисто и опрятно".
С колотящимся сердцем он вышел за дверь. Ли Хаян и Союн последовали за ним на улицу в белых рубашках и джинсах.
- Вааау...
- Ты выглядишь потрясающе. Я видела тебя в прошлом году, а сейчас ты еще красивее.
- Раньше я не мог понять единства культа травяной каши... но теперь я все понимаю. Такая красота требует безоговорочной преданности.
- Такая красота - это преступление. В тебя нельзя не влюбиться!
Встречавшиеся им на пути люди сходили с ума от одного вида Союн. Ли Хаян также привлекала внимание мужчин, когда она гуляла одна, однако даже она блекла рядом с Союн. Все взгляды были прикованы к Союн. Что касается Ли Хэна - его практически никто не замечал!
- Неужели красота действительно имеет такое значение? Хмм... похоже, что красивые люди никогда ни в чем не будут нуждаться.
Этим грязным миром управляет красота!
Ли Хэн взял с собой Союн и младшую сестру для того, чтобы посетить агентство недвижимости неподалеку.
- О, это ты! – агент по недвижимости радушно приветствовал его.
Когда Виид и его сестра были маленькими, этот человек несколько раз снимал для них комнаты в подвале. Несмотря на скудный бюджет, он прилагал все возможные усилия, чтобы найти хороший вариант. В ту пору он всегда защищал их от недобросовестных домовладельцев, желавших нажиться на беззащитных детях. Именно поэтому Виид до сих пор пользовался услугами этого агентства.
- Все верно. Как у вас идут дела? Все хорошо?
- Конечно. Благодаря тебе эта часть города стала туристической достопримечательностью, а цены на недвижимость подскочили в несколько раз. Всего за 3 месяца стоимость хлебного магазина по соседству выросла до 200 миллионов.
- 200 миллионов?
- Все верно. Тем не менее, их дела идут успешнее, чем когда-либо, поэтому они даже не думают о продаже.
- Грмм... - пробормотал Ли Хэн, с трудом подавив резкий спазм в животе, и сел на диван.
Конечно, он купил массу недвижимости в этом районе, однако, до торговых центров добраться не успел.
- Я бы не отказался от чашечки кофе.
- Растворимый тебя устроит?
- Конечно. Я всегда пью растворимый кофе.
Каждый раз, когда Ли Хэн приходил в это агентство, он пил растворимый кофе. В те времена, когда он практически не ел, эта чашка бесплатного кофе помогала ему заглушить чувство голода.
- Вот, держи.
Брокер принес по чашке кофе для Ли Хэна, Союн и Ли Хаян.
- Большое вам спасибо.
- Не стоит, - мужчина улыбнулся, взглянув на Ли Хаян.
Он прекрасно помнил те времена, когда она была неуправляемым ребенком, ее "темную историю", как она сама это называла. Когда он только начал работать в сфере недвижимости, Ли Хэн и Ли Хаян, не имевшие родителей, постоянно снимали жилье с его помощью. Теперь же они так выросли, так изменились... Особенно Ли Хэн. Можно было сказать, что это один из тех немногих людей, кто сделал себя сам, при этом он не забывал помогать людям, живущим по соседству.
"Я думал, этот ребенок вырастет грабителем или мошенником..."
Допив свой кофе, Ли Хэн, наконец, заговорил.
- Итак, я бы хотел купить стоящее напротив здание.
- Здание?
- Все верно. Здание с супермаркетом на первом этаже. Оно ведь продается?
- Да, оно продается... но ты действительно думаешь его купить?
Причина, по которой Ли Хэн привел свою младшую сестру и Союн в агентство заключалась в приобретении недвижимости. Восьмиэтажное здание, о покупке которого он мечтал уже полтора года! Это огромное здание стоит 15 миллиардов вон, однако, теперь, с учетом доходов от рекламы и продажи аксессуаров с оживленными скульптурами, у него более чем достаточно денег, чтобы купить его.
"Что бы не случилось, нельзя брать деньги в долг".
Он не планировал брать кредит, поэтому KMC Media согласилась скорректировать график выплат. Ли Хэн невольно улыбнулся.
"Вот он - предел всех мечтаний. Он станет домовладельцем, который будет получать стабильный доход от аренды помещений".
До становления богатым владельцем недвижимости ему оставался всего один шаг. Он уже купил земельные участки по соседству, однако, все равно считал, что лучше всего быть домовладельцем, чтобы собирать ежемесячные арендные платежи, чтобы его титул указывался на визитных карточках помещений.
"Моя детская мечта наконец сбудется. Даже если Королевская Дорога исчезнет, это здание гарантирует мне стабильный доход. Если у меня будет сын, он станет сыном крупного домовладельца. Если родится дочь, она будет дочерью крупного домовладельца. Это здание будет передаваться из поколения в поколение, так что наша семья станет семьей домовладельцев".
Когда наступил полдень, Ли Хэн встретился с нынешнем владельцем здания, оформил право собственности и выплатил ему всю сумму.
- Наконец-то, я это сделал.
Выходя из агентства, Ли Хэн смог наконец-то выпрямиться в полный рост. Тяжелое бремя бедности, давившее на его плечи с детства, ушло. Исчезло волнение по поводу денег, которое не давало ему покоя даже во сне. Он чувствовал, что годы лишений, наконец, подошли к концу, и сейчас испытывал смешанные чувства.
- Теперь, когда у меня есть собственное здание, я могу позволить себе соль на 200 вон дороже, чем обычно...
Он подумал, что впереди его ждет лишь светлое будущее.
"В любом случае, я не собираюсь уходить из Королевской Дороги. Я продолжу охотиться и выполнять задания.. Теперь, когда мне не нужно гоняться за деньгами, я смогу жить, наслаждаясь каждым мгновением".
Я найду себе новые интересные хобби и буду беззаботно нежиться в лучах солнечного света, сидя у себя на крыльце.
"С завтрашнего дня все будет по-другому. В любом случае, деньги ничего не значат, это просто бумага.. Я больше не буду думать об этом и смогу наслаждаться жизнью. Как все-таки прекрасен этот мир".
Прекрасная погода и легкий освежающий ветерок еще больше подняли его настроение.
"Подумать только, жизнь так прекрасна!"
Придя домой, Ли Хэн поужинал и заснул спокойным и счастливым сном. На следующий день он проснулся рано утром. Приняв все добавки и витамины, подаренные вещательными компаниями, он побежал в додзе.
- Я буду усердно тренироваться, чтобы уничтожить как можно больше монстров!
«Скорость охоты важнее всего! Монстры - это деньги! Я должен вернуть потерянные уровни, кроме того я хочу получить новые боевые достижения».
Будучи скульптором, он с трудом получал боевые достижения, но теперь, когда он стал некромантом, все станет намного проще.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9.1. Замок Арен в огне (часть 2)**

Подойдя к додзе, Ли Хэн увидел, что вход увешан плакатами.
- Поздравляем с достижением господства над Версальским Континентом!
- Мы - воины. Поднимите мечи!
- Напряженные боевые тренировки, курс воина пустыни. Приглашаются как студенты, так и работающие люди. Особенно приветствуются женщины!
У входа в додзе выстроились сотни людей, желающих изучить технику владения мечом. Среди них особенно выделялись массивные иностранцы, по телосложению напоминавшие игроков в американский футбол. В недавнем сражении Мечи и воины пустыни сыграли важную роль и были показаны по всем крупным вещательным станциям. Благодаря этому, к ним хлынул поток новых клиентов.
- Ребята, вы - наша гордость, - объявил прибывший к додзе глава Западного округа.
- Такие мужчины как вы, должны быть примером для всех, - восторженно кричали собравшиеся у входа игроки одного из мужских футбольных клубов.
- Вперед! Только вперед! Мы добьемся успеха, - скандировала команда Палгон Рэйнджерс.
- Мы никогда не сломаемся! Настоящие мужчины идут до конца!
У входа в додзе собрались представители различных компаний и организаций, а также крупные политические деятели.
- Младший, иди сюда!
Инсан Ким, известный как 427-й Меч, заметил Ли Хэна и поспешил отвести его к задней двери.
- Брат, у вас тут так много людей.
- Ага... Если они заметят тебя, то поднимут еще больший шум.
- Учителю это наверняка понравится.
- Может быть, но даже десятая часть этих людей не станет учиться по-настоящему.
В любом спортивном центре или академии боевых искусств понимали, что среди всех желающих по-настоящему прилежными учениками станет лишь небольшая часть. Большинство из них уйдет всего через несколько дней, а другие записавшиеся могут и вовсе ни разу не прийти . Стиль обучения Ан Хёндо эффективно отсеявал таких нерадивых учеников. Безумное количество тренировок, по интенсивности не уступающих настоящей битве! Мало кто мог вынести такое в течение месяца, оставшиеся же имели настоящий потенциал.
\*\*\*
После напряженной тренировки Ли Хэн вместе с Ан Хёндо и другими инструкторами сели передохнуть.
- Учитель, братья. У меня есть для вас предложение.
Во время встреч с KMC и CTS Media, Ли Хэн обсудил с этими вещательными каналами недавно появившуюся у него идею и теперь хотел рассказать о ней братьям.
- Я предлагаю вам сняться в телепередаче для профессиональных воинов. Это будет шоу наподобие кулинарного, где шеф-повара соревнуются за приготовление наиболее изысканного блюда из одинаковых ингредиентов, только здесь храбрейшие воины будут сражаться против монстров.
Идея, предложенная Ли Хэном, была далеко не инновационной. Существовало огромное количество программ о Королевской Дороге, в том числе и тех, где показывали охоту на монстров.
- Участвовать будут только настоящие воины, лучшие из лучших. Благодаря этому зрители смогут получить много полезных советов и приобрести бесценный опыт.
Во время обсуждений представители телестанции не выразили не малейший заинтересованности в его идее. Обычно, когда крупные вещательные сети планируют выпустить новую передачу, ее идея и содержание согласовываются на серии внутренних встреч, выпускается пилотный эпизод, анализируется зрительский интерес и только затем принимается окончательное решение. В данном же случае предложенная тема не являлась чем-то новым и вряд ли могла привлечь внимание широкой аудитории. Программы с участием Ли Хэна и Королевства Арпен были бы гораздо популярнее. Из-за этого Ли Хэну понадобилось несколько попыток, чтобы убедить телестанции.
- Так значит, вы не планируете заниматься этим проектом?
- ...
- Может быть, вы хотите, чтобы мы прекратили совместное сотрудничество?
После этих слов съемка шоу была мгновенно одобрена и вставлена в телепрограмму! Конечно, поведение Ли Хэна было похоже на тиранию, однако до тех пор, пока он приносил компаниям баснословный доход, любые его требования считались обоснованными, поэтому они решили принять его предложение.
- Хорошо. Пускай Виид получит то, чего хочет.
- Но, директор... Разве это нормально, что один человек может повлиять на индустрию телевещания..
- И что ты предлагаешь? Пойти против него?
- Нет, я не это имел в виду.
Таким образом, телестанции согласились создать программу для истинных воинов и начали искать популярных игроков наиболее подходящих на главные роли. Среди потенциальных кандидатов были такие игроки, как Питон, высокоуровневые члены Гильдии Гермес. Однако основными претендентами на это место были Ан Хёндо, инструкторы и ученики этого додзе. Первый Меч, Второй Меч, Третий Меч, Четвертый Меч, Пятый Меч... Они были самыми лучшими и яростными среди воинов.
- Я договорился, что все братья смогут попасть в эфир.
Несмотря на казалось бы заманчивое предложение Ли Хэна, Ан Хёндо не хотел принимать его.
- Мы не знаменитости, так почему же мы должны вести себя как какие-то клоуны?
- Это даст братьям множество преимуществ.
Ли Хэн решил объяснить причины, по которым Мечам следовало принять участие в этой передаче.
- Во-первых, вы сможете познакомиться с новыми людьми. Для всех вас, кто потеет в тренажерном зале с утра до ночи, появится возможность познакомиться с женщинами. А если повезет, то вы даже сможете начать с кем-то встречаться.
- Хм... Звучит здорово.
Уже одна эта причина могла убедить братьев принять участие в телепередаче!
- Во-вторых, вы сможете прославиться. Когда братья решат открыть новые додзе, известность будет играть огромную роль.
- Да, слава действительно важна для мастера боевых искусств.
Не мог не согласиться Ан Хёндо. В этом мире нет никакого смысла в исключительных навыках, способных перевернуть весь мир, если о тебе никто не знает.
- Для вас это шанс заниматься тем, что вы любите больше всего. Внимание людей будет приковано к вам в то время как вы будете сражаться с опасными монстрами в захватывающих битвах.
Вот как Ли Хэн помог братьям найти настоящую работу. Тренировки в додзе сделали их сильными, а он создал подходящую среду для того, чтобы они могли извлечь из этого пользу.
"Я забочусь о своих людях".
Если разразится война, одного их присутствия не хватит, чтобы преломить ход событий. Однако он считал, что должен сделать для этих искренних и преданных людей все; все, для чего ему не пришлось бы тратить собственные деньги.
\*\*\*
- Братик, вот отчет.
Ли Хэн вернулся домой и начал просматривать отчет о состоянии Версальского Континента подготовленный его младшей сестрой.
- Хм. Похоже, что Гильдия Гермес понесла значительные потери.
Здесь было все, начиная от количества налогов, собранных за неделю в Королевстве Арпен, до общих расходов и доходов от битвы на Равнине Гарнав. Также были оценены потери Империи Хэйвен и приведена примерная оценка экипировки, потерянной членами Гильдии Гермес.
- Вот, твои 23,000 вон.
Ли Хэн с радостью передал свой младшей сестре небольшое вознаграждение за проделанную работу.
- Ты собрала информацию очень оперативно, поэтому я добавил 3000 вон сверху.
- Спасибо.
- Да, и еще кое-что. Не относись к деньгам слишком легкомысленно. Деньги - это еще не все на свете.
- Да, я понимаю.
Мысль о том, что он должен присматривать за младшей сестрой, теперь, когда он стал домовладельцем, не давала ему покоя. В противном случае она может застелить весь город его деньгами! Лицо Ли Хэна стало серьезным.
- Скажи мне, чем грозит обед в дорогих ресторанах?
- Еда может быть испорченной. Кроме того, они часто не следят за санитарией. Тем более, переедание вредно для здоровья.
- Одежда?
- Одеваться нужно скромно. Модная одежда - это лишь прихоть, способная принести только временное удовлетворение.
- Мобильный телефон?
- Нужно использовать только для коротких звонков. А также внимательно следить за тем, чтобы не превысить ограничения тарифного плана.
Ответы Ли Хаян были именно такими, какие хотел услышать Ли Хэн. Он учил ее этим вещам с тех пор, как они в 7 лет остались без родителей и какой-либо финансовой поддержки.
- Что насчет парней?
- Стоит остерегаться их. Никогда не встречаться поздно ночью и всегда носить с собой ножницы.
- Для чего?
- Чтобы порезать их, если они попробуют приставать ко мне.
- Карманные деньги?
- Средства, которые я получаю в благодарность за проделанную работу, до тех пор пока не стала независимой. В этом суровом мире люди погибают, из-за того что им не хватило тысячи вон, а дети умирают от голода. Я должна 5 раз подумать, прежде чем решу потратить свои драгоценные средства.
- Отлично. Немного хуже, чем я ожидал, но все-равно хорошо. И последний вопрос: Что такое свобода?
- Свобода - это деньги.
Ли Хэн удовлетворенно кивнул, он гордился тем, как воспитал свою младшую сестру. Она сможет выжить, в какой бы ситуации не оказалась.
- Сестра...
- Да.
- Если у тебя есть парень, с которым ты встречаешься, можешь привести его к нам домой. Это лишь вопрос времени, когда между вами начнутся романтические отношения.
В этот раз Ли Хаян не поддалась. Он был ее старшим братом, который заботился о ней, как отец, но иногда перегибал палку и мог выйти из себя. Более того, у нее появились чувства к Зефи, которого в реальности звали Чхве Чжехун. Вряд ли брат сможет смириться с этим.
"Он кажется бедным, но весьма прилежным. Он мог бы позаботиться обо мне".
Задумавшись, Ли Хаян выглянула в окно. Когда Ли Хэн был занят, Чхве Чжехун пришел, чтобы отремонтировать дом и помог ей собрать бобы и чеснок.
- У меня никого нет. Я не начну встречаться, пока не найду такого хорошего парня, как ты.
- Это будет действительно трудно сделать, но ты постарайся.
- Хорошо.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9.2. Замок Арен в огне (часть 2)**

Ли Хэн прочитал отчет, и просмотрел форумы в интернете, чтобы узнать о последствия битвы на Равнине Гарнав. В сети выложили несколько видеороликов, показывающих, что произошло после того, как он был убит черным драконом Кэйберном.
– Паршивые людишки. Вы действительно жалкие!
Кэйберн безжалостно убивал оставшихся игроков, не давая им ни шанса. Количество выживших в войсках армии Империи Хэйвен и Гильдии Гермес продолжило уменьшаться, пока в их последней попытке сбежать они не были окончательно разбиты темной магией и солдатами дракона. В этой резне участвовало большинство игроков Центрального континента, находившихся в тот момент на Равнине Гарнав.
– Вы все умрете!
Они не смогли остановить Кэйберна, взлетевшего в небо.
– Эпический Разрыв!
И вот, наконец, Кэйберн выпустил последние заклинания огня и земли на Равнину Гарнав. Пришедшая вместе с ними ударная волна разрушила все на своем пути, погребая под собой людей и смешивая их с землей. Многим северянам удалось спастись, но количество погибших все равно было огромным.
Увидев эту картину, Ли Хэн побледнел.
"Его темная магия слишком сильна, а другие высшие заклинания находятся на невероятно продвинутом уровне. Не думаю, что смогу противостоять ему. Это существо явно находятся за рамками игрового баланса".
Кэйберн полностью уничтожил Равнину Гарнав и направился на юг. Примерно через час дракон появился в небе над замком Арен. Начиная с этого момента, появились профессиональные сюжеты, заснятые и смонтированные вещательными станциями. Ли Хэн решил посмотреть кадры KMC Media.
– Черный дракон Кэйберн появился в замке Арен!
Кэйберн выпустил поток огненной магии и превратил город в пылающий огненный ад. На просторной Равнине Гарнав не было никаких строений, что делало силу магии менее разрушительной. Сцена ослепительного замка Арен, пылающего в огне и разваливающегося на части была поистине невероятной. Башни падали, разрушаясь одна за другой, мосты и крепостные стены превращались в руины. Вид Кэйберна, находящегося на вершине башни императорского замка и издающего неудержимый рев, был похож на одну из тех фантастических картин, которые ставят фоном рабочего стола.
– Замок Арен... замок Арен, благородно возвышающийся в Империи Хэйвен множество веков разрушается драконом.
– Похоже, это из-за того, что гильдия Гермеса разозлила Кэйберна. Могли ли они ожидать таких последствий?
– Я бы предположил, что нет. Скорее всего, они никогда даже не рассматривали такое развитие событий. Хотя я не думаю, что Кэйберн разрушает замок Арен, чтобы отомстить Гильдии Гермес.
– Почему?
– В его словах нет какой-либо ненависти к Гильдии Гермес или Империи Хэйвен. Он просто хочет отомстить всем людям.
– То есть, вы думаете, что это может быть еще не конец?
– Именно так. Все провинциальные лорды получили оповещения о том, что Кэйберн будет нападать на города. У меня плохое предчувствие, что замок Арен - это только начало.
За несколько мгновений до разрушения замка Арен все находящиеся там игроки получили задание.
X
&lt; Атака Дракона
Темный дракон Кэйберн уже в пути.
Бежать слишком поздно. Если вам удастся выжить, это будет настоящим чудом.
Уровень сложности: B.
Награда: Боевой опыт
Ограничения: Появление Кэйберна. &gt;
Выжить в такой ситуации действительно было нелегко. Самые решительные убежали, как только получили задание, но все те, кто задержался, собирая вещи или ожидая в неверии, погибли в запоздалых попытках бежать из замка. После того, как замок Арен был полностью разрушен, все игроки Версальского континента получили следующее сообщение.
X
&lt; Месть дракона
Темный дракон Кэйберн собирается уничтожить всю человеческую цивилизацию.
Духи и феи предупреждают о надвигающейся опасности.
Через неделю Кэйберн нападет на замок Эвалюк. &gt;
Кэйберн, разрушивший замок Арен, вернулся в свое логово в королевстве Тор, чтобы передохнуть. Ли Хэн просмотрел записи, связанные с красным драконом, но не нашел ничего стоящего. Тогда как Гильдия Гермес сражалась против Кэйберна изо всех сил, красный дракон без усилия уничтожал орков, беспомощно убегающих во всех направлениях. Один из ведущих, О Чжуван, осторожно прокомментировал эти кадры, высказав его личное предположение.
– Теперь, когда мы знаем, что следующим будет замок Эвалюк, мне кажется, что причина того, что замок Арен был разрушен первым, заключается в том, что он был наиболее развитым.
– Развитым?
– Да. Я не совсем уверен. Уровень развития, население, технический прогресс, влияние, городская слава - очередность разрушения городов может определяться любым из этих факторов или даже их совокупностью.
– Да... замок Эвалюк действительно популярен среди игроков в последнее время.
– Именно. В любом случае, самое главное сейчас, что Кэйберн нападает на наиболее развитые города.
– А что насчет красного дракона?
– Я не очень уверен в том, что происходит на той стороне. Однако есть новости, что он не вернулся в свое логово и вместо этого бродит по землям Орков. Как только у нас появится новая информация, мы обязательно обо всем сообщим.
В KMC Media предположили, что целью дракона станут крупнейшие города Версальского Континента. Ли Хэн счет это предположение вполне разумным.
“В таком случае, есть шанс, что Мора будет уничтожена драконом...”
Хоть и не такая богатая, как города Центрального континента, Мора была ядром Северного континента.
“Если Мора будет уничтожена... следующим на очереди станет Дворец Земли или порт Варна” .
Королевство Арпен добилось поразительных успехов в развитии, однако его инфраструктура, дорожная и транспортная сеть были настолько слабы, насколько это возможно. Северный континент был заброшен со времен падения империи Нифльхельм. Развитыми являются лишь несколько городов вокруг Моры и все они заняты абсолютным большинством начинающих игроков. Разрушение нескольких городов может парализовать производство и торговлю всего королевства. Тогда северные игроки станут странниками без дома, и развитие королевства Арпен упадет до катастрофических уровней. Возможно, значительное число из них даже решат мигрировать на центральный континент.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10.1. Континентальное господство (часть 1)**

В офисе корпорации Юникорн, управляющей Королевской Дорогой, было объявлено чрезвычайное положение. Все собрались в операционном зале стратегического управления.
- Черный дракон Кэйберн... Кроме того, красный дракон Рэндони тоже проявляет активность... Директор Сон, вы знали о том, что это произойдет?
- Понятия не имел. Такую ситуацию невозможно было предсказать. Мы держали это яйцо в секрете даже от Гильдии Гермес, однако невозможно уследить за каждым игроком.
Когда битва стала невыгодной, Гильдия Гермес уничтожила яйцо дракона, что поставило под угрозу весь Версальский Континент.
- Вы связались с Гильдией Гермес?
- Они не отвечают.
- У них есть какие-нибудь средства, которые помогут сдержать Кэйберна?
- Судя по возникшей ситуации, нет... кроме того, действие, кажется, переходит на южную часть континента, а там у них недостаточно войск.
Из разных углов операционной послышались тяжелые вздохи. Королевская Дорога - это огромный мир. Версальский Континент имеет обширную историю, огромное разнообразие рас и монстров со своей предысторией. Из-за этого очень сложно предположить, как будет дальше развиваться ситуация. Закрыв лицо руками, директор Сон тяжело вздохнул.
- Кэйберн вышел в свет... теперь нас всех ждет серьезная головная боль.
- Каков предполагаемый ущерб? - спросил сотрудник маркетинговой команды.
- В нынешней ситуации мы не можем сделать никаких оценок. По правде говоря, Кэйберн не должен был стать таким активным. Кто бы мог подумать, что они настолько глупы, чтобы уничтожить яйцо дракона!
- Разве совокупная сила игроков не сможет остановить дракона?
- Очень в этом сомневаюсь. Проще яйцом разбить камень, чем обычным игрокам победить Кэйберна. Да, они все получили задание, но вот сможет ли кто-нибудь его выполнить... - рассмеялся исполнительный директор Сон, горько усмехнувшись.
- Разошлите всем СМИ уведомления о том, что с сегодняшнего дня никто не знает, как будет развиваться эта история.
- На нас наверняка обрушится шквал критики за безответственность.
- С самого начала историю Королевской Дороги и ход развития событий определяли сами игроки. Благодаря им этот мир может стать раем или адом. Мы лишь смотрим, как они прокладывают свой собственный путь.
\*\*\*
KMC Media, CTS Media.
Крупные и средние вещательные станции, специализирующиеся на Королевской дороге, также находились в чрезвычайном положении.
- Черный дракон мгновенно уничтожил замок Арен... следующим будет замок Эвалюк. Кадры трансляций похожи на отрывки из блокбастера.
- Потери среди игроков Центрального Континента огромны... Теперь ситуация стала опасной даже для Королевства Арпен. У них не было другого выбора, кроме как отступить от большинства земель, контролируемых Гильдией Гермес.
- Кажется, континент вот-вот превратится в пыль. Это не сулит нам ничего хорошего, - вздохнул директор Кан.
От усталости у него и у его подчиненных появились большие темные мешки под глазами, ведь у них не было возможности отдохнуть с момента начала сражений на Равнине Гарнав.
Сцена замка, разрушаемого заклинанием Пылающего метеора, по зрительскому рейтингу находилась на том же уровне, что и дуэль между Бадыреем и Виидом.
Конечно, для вещательных станций такие высокие рейтинги означали большую прибыль. Однако в долгосрочной перспективе разрушение городов Версальского Континента было бы для них крайне неблагоприятным событием.
В задании говорится о том, что мир подвергнется крупномасштабному вторжению монстров. Это - самый настоящий апокалипсис.
Судя по форумам в интернете, большинство игроков склоняется к тому, что некогда процветающий и жизнерадостный Версальский Континент рухнет.
- Как вы думаете, что на это ответит Виид и королевство Арпен?
- Не думаю, что у них есть какой-то план. Остановить дракона - это слишком даже для них.
- Даже Гильдия Гермес не сможет сделать этого.
- Вам не стоит недооценивать Виида, который побывал во всевозможных невероятных приключениях, однако спасти замок Эвалюк уже невозможно.
- Именно так. Согласно статистике, они находятся в крайне неблагоприятном положении. Даже если все игроки соберутся, чтобы сражаться на их стороне, мы говорим о драконе. В небе стратегия человеческих волн не сработает.
Погрузившись в свои мысли директор Кан впал в раздумье.
- На данном этапе игры появление дракона это настолько ужасное событие, насколько только может быть. Каким образом нам стоит проводить трансляции?
- Считается, что северяне - бессильны против Кэйберна. Возможность удачной охоты на дракона есть лишь у Гильдии Гермес.
- Учитывая недавние события, не похоже, что это так...
- Даже если вся Гильдия Гермес обнажит свои мечи, это будет нелегко. Скорее всего они наоборот будут развлекаться, наблюдая за страданиями королевства Арпен.
- Хм. Это действительно проблемно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10.2. Континентальное господство (часть 1)**

В операционной воцарилось долгое молчание. Было трудно прийти к единому решению. В любом случае точка зрения радиостанции состояла в том, чтобы транслировать события в соответствии с постоянно меняющейся ситуацией. Директор Кан и главы вещательных программ также были игроками Королевской Дороги. Как сотрудники радиостанции, они не принимали участия в войне, но все равно переживали.
Что, если на Версальском Континенте не может быть вечного мира? Даже если королевство Арпен объединит весь континент, все равно будут существовать различные угрозы. Если популярность Виида уменьшиться хоть на чуть-чуть, поднимутся восстания, похожие на те, что постигли Гильдию Гермес и привели к их падению. Возможно, появятся другие существа, подобные дракону, какие-либо дьяволы, демоны, Великая ведьма или Королева Фей. Они все будут представлять собой угрозу этому миру. Внезапно директор Кан осознал, что мечта об объединении этого мира была исключительно опасной, рискованной и несбыточной мечтой.
- Что ж... Давайте запустим новую рекламную компанию.
- О чем вы говорите?
- Остальные телестанции будут сосредоточены на сценах уничтожения континента драконом. Особенно CTS Media. Они наверняка добавят качественную оркестровую музыку и максимизируют красоту визуальных эффектов и звука.
- На это действительно стоит потратить все до последнего пенни. Нет сомнений, что эти кадры достаточно шокирующие, чтобы привлечь внимание зрителей.
- Это отличный момент для того, чтобы снять несколько фильмов о постигшем континент бедствии. Замок Арен будет первым в этой серии фильмом. Дракон уничтожает величественный старинный замок.
- Я не сторонник подобных трансляций. Неужели мы должны бросить все, чем занимались, и начать беспокоиться о своей жизни, лишь потому что по миру бродит дракон? Сейчас все обеспокоены, сбиты с толку и погрязли в жалости к себе. Даже когда мир находился под угрозой из-за церкви Эмбиню, Версальский Континент не падал духом, жизнь продолжалась.
- Действительно... Теперь, когда вы упомянули об этом... В прошлом каждый день велись войны. С первых дней Королевской Дороги Центральный Континент был полем кровопролитной войны, где постоянно сталкивались друг с другом враждующие силы. Разрушение городов было обычным делом. Города разрушались в осадах или уничтожались побежденными гильдиями, которые в нежелании отдавать свои ресурсы, полностью уничтожали город и опустошали земли.
- Именно так. Именно об этом я и говорю. Это может прозвучать комично, но нам следует изменить точку зрения на эту ситуацию. Даже если драконы и монстры заполонят континент, своими разрушениями они вряд ли превзойдут бывшие престижные гильдии.
Услышав такое объяснение, руководители программ согласно кивнули.
- Версальский Континент всегда был охвачен войнами за власть. Если бы не все эти разрушения и бесконечные битвы, никто бы и не обратил внимания на север.
- В те дни экономическое развитие Моры не могло сравниться с городами Центрального континента.
Директор Кан довольно улыбнулся. Продюсеры KMC Media отлично поняли, что именно он хотел сказать.
- Именно так. Дракон появился раньше предполагаемого времени, однако мир не рухнет через день или два. Это просто разрушаемые города и в большое количество монстров. За эти годы игроки добились существенного прогресса в игре... Они продолжат получать удовольствие, преодолевая новые препятствия.
- Именно так. Даже самую серьезную угрозу можно рассматривать как одно из развлечений Королевской Дороги.
- Согласен. Разрушения Кэйберна не приведут к тому, что игроки станут кричать от гнева и покидать Королевскую дорогу.
- Это рай для людей. Конечно, многое может измениться, но сейчас они скорее готовы бросить свою работу, чем отказаться от Королевской дороги.
KMC Media, некогда малоизвестный крошечный вещательный канал, превратился в крупную вещательную станцию исключительно из-за притягательности Королевской Дороги. Новый мир, известный как виртуальная реальность, созданная игроками, дал людям возможность получать удовольствие от жизни и свободно мечтать. Итак, KMC Media верили в то, что игроки смогут победить дракона.
Директор Кан принял решение:
- Мы сделаем рекламный ролик с Кэйберном. Завораживающие виды Версальского континента и кадры сражающихся героев пробудят в людях желание сражаться и защищать свой мир.
KMC Media решили создать свой собственный рекламный ролик под названием "Атака дракона", используя недавно снятые кадры с Кэйберном. Черный дракон летит по воздуху, а на земле мелькают прекрасные пейзажи Версальского Континента. Яркие, оптимистичные и обнадеживающие сцены. Живописные пейзажи переплетаются с землями, выжженными и разрушенными драконом. Однако, также необходимо добавить кадры известных игроков и героев, защищающих города и деревни Версальского Континента.
- Королевская дорога - это место, где сбываются мечты. Поэтому мы должны относится к ней с любовью, а не с огорчением. Продолжайте наши обычные трансляции и быстро сообщайте о любых крупных событиях. Мы не должны терять надежду.
\*\*\*
Вернувшись в игру, Виид оказался на разрушенной и опустошенной Равнине Гарнав. Черная выжженная земля раскололась, растаяла от дыхания дракона и образовала небольшой каньон. Повсюду были разбросаны кости - следы призыва нежити.
&lt; Вы ступили на проклятую равнину.
В этом регионе удача снижена на 50%. Ночью существует высокая вероятность появления духов и скелетных рыцарей. Здесь вы можете найти уникальные, проклятые растения.
Ходят слухи о чрезвычайно редком сокровище, зарытом в этих землях, но им нельзя доверять... &gt;
- Хм. Первым делом нужно проверить, что я потерял...
Виид с беспокойством осмотрел свой инвентарь. Он не мог позволить себе потерять какие-либо вещи. Во время погони за членами Гильдии Гермес он подобрал много хорошей экипировки, что еще больше усилило его беспокойство. К счастью, он заранее отдал Юрин добычу, полученную от Бадырея, такую как доспехи Небесного правителя.
"Кажется, после смерти я потерял длинный меч, щит и пару сапог".
Лишившись трех предметов, Виид в тишине скорбел о потерянных вещах.
- Поразительно! Это - фрагмент рыцарских доспехов!
- А здесь фрагмент меча.
- Он зачарован?
- Да. На него наложена магия остроты. Его можно достаточно дорого продать кузнецам.
Вошедшие в систему игроки, обыскивали поле боя. Большинство игроков умерло из-за Кэйберна, однако некоторым посчастливилось выжить и собрать груды выпавших предметов.
"Есть люди, которым везет везде, куда бы они ни пошли. Боюсь, я – их прямая противоположность".
Виид некоторое время посмотрел на удачливых игроков и отвернулся. Изначально он носил доспехи имперского рыцаря, но теперь переоделся в простой костюм путешественника. Ему стоило огромных усилий отвернуться от бесхозно лежащих предметов, однако дел все еще оставалось слишком много, чтобы он мог тратить время подобным образом.
- Манауэ-ним.
- Манауэ: Да, Виид-ним.
- Как идут дела?
- Манауэ: Просто прекрасно. Я ожидаю, что доходы вырастут на 400%. И все благодаря дракону.
- Неужели? В таком случае, расходы на войну и боеприпасы полностью окупятся.
- Манауэ: Безусловно. У нас здесь настоящий бум.
Армия Империи Хэйвен была полностью разгромлена черным драконом Кэйберном. Члены Гильдии Гермес были уничтожены, огромное количество трофеев выпало на Равнине Гарнав. Эти предметы были проданы торговой компанией Манауэ и подчиненными ей торговцами, а значит налоги с продаж достигли небывалых высот.
"Налоги - самый великолепный способ зарабатывать деньги".
Виид довольно рассмеялся, однако улыбка вскоре исчезла с его лица. Из-за двух смертей он потерял целых 3 уровня, а различные навыки, снизились на один уровень. Продвинутое Владение Мечом упало с 8 уровня на 7, также были затронуты многие другие навыки.
"Осталось всего лишь около 40,000 энергии момента... Я победил Бадырея и Гильдию Гермес, но затраты были слишком велики".
В то время как Виид утверждал, что он понес большие потери, Гильдия Гермес потеряла практически все. Во время войны элитная имперская армия, состоявшая из игровых персонажей, была полностью уничтожена и уже не может быть восстановлена. Ожили лишь игроки Гильдии Гермес. Они отступили в регионы Империи Хэйвен с такой скоростью, что их невозможно было отследить.
"Мне нужно немедленно вернуться на прежний уровень и восстановить свои навыки... Однако вопрос поглощения всего Центрального Континента не терпит отлагательств".
Необходимо разделить армию королевства Арпен на несколько отрядов и отправить их в города и крепости каждого региона. Теперь, когда Империя Хэйвен пала, эти земли пусты. Если я немедленно не займусь этим вопросом, может появиться другой игрок, который захочет прибрать их к рукам.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11.1. Континентальное господство (часть 2)**

Вы получили контроль над свободным городом Сомрен. Сомрен — вольный город с процветающей торговлей и культурой! Это сердце торговли, место где сходятся центральный и восточный регионы. Здесь расположена штаб квартира Церкви Фреи. До недавнего времени этот город находился под контролем Империи Хэйвен. Из-за крайне высокого налогообложения темпы развития существенно снизились, а счастье граждан опустилось до минимального уровня. Жители свободного города тоскуют по золотым денькам прошлого, однако город по-прежнему может похвастаться прекрасной архитектурой и культурным наследием.
Военная мощь: 71
Экономика: 8,173
Культура: 2,628
Технологии: 1,749
Религиозное влияние: 98
Региональная политика: 15
Влияние на соседние регионы: 32%
Влияние в регионе Бриттен: 14.2%
(Уровень влияния тесно связан с развитием вооруженных сил, экономики, культуры, технологий, религии, населения и торговли)
Темпы развития города: 898
Санитария: 24
Безопасность: 38%
На данный момент в городе царил застой. По улицам бродили бедняки, а к городским стенам то и дело подбирались монстры. Из-за такого положения дел, туристы перестали посещать Сомрен. Купцы и ремесленники потеряли всякую надежду, от безысходности они днями напролет утешали себя выпивкой. Несмотря на высокую репутацию, продажи местной продукции сильно упали. Из большого разнообразия товаров в обороте остались лишь ювелирные изделия, дорогая одежда, магические, религиозные артефакты и вино.
Редкие сделки проходили лишь с регионом Бриттен, отчего граждане были крайне подавлены.
— Мы больше не беспокоимся о набегах монстров. Все равно, у нас не осталось ничего ценного, что можно было бы украсть или разрушить.
— Дороги? Я даже не представляю, когда их ремонтировали в последний раз. Скоро все здесь окончательно рухнет, и это место превратится в заброшенную пустошь.
— В приключениях больше нет смысла. Вы спрашиваете, почему мы не занимаемся делами и не ведем бизнес? Я так устал от этого, что предпочел бы потратить все свое состояние на отдых.
— Я слышал, что черный дракон Кэйберн решил уничтожить человеческую расу. Скоро мы все умрем. Да. Скоро мы будем мертвы...
— Королевство Арпен? Я слышал, они завоевали нас... но, черт возьми, что это вообще за королевство?
Общая численность населения: 819,635 человек.
Ежемесячные налоговые поступления: 15,263,812 золота.
Отчет о расходах на содержание города
Военная сфера: 2%
Экономическое развитие: 14%
Культура: 1%
Защита от монстров: 5%
Ремонт и обслуживание города: 4%
Налоговые отчисления в столицу империи: 74%.
Солдаты Королевства Арпен в сопровождении игроков рассеялись по всему Центральному Континенту.
— Сюда! Поспешите!
— Скорее! Сюда!
Под руководством игроков солдаты захватили еще один провинциальный замок. Начиная со свободного города Сомрен, регионы Центрального Континента один за другим были присоединены к Королевству Арпен. В городах, завоеванных Королевством Арпен, автоматически были применены его налоговые ставки, что мгновенно снизило налоговое бремя населения.
— Слушайте все! Теперь это место находится под контролем Королевства Арпен!
— Ура!
— Виид-ним позаботиться о вас!
Толпы ликующих игроков высыпали на площади городов Центрального Континента. Большинство из них никогда не бывало в королевстве Арпен, однако благодаря трансляциям они знали, что северные города процветают.
— Центральный Континент станет прекрасным местом для жизни.
— Да. Теперь мы заживем совсем по-другому! Я хотел жить в мире, полном надежды, и, наконец, мое желание исполнилось.
— Виид-ним никогда не поднимет налоги до такой степени, как Гильдия Гермес.
— Я надеюсь, он построит места подобные Пухольскому аквапарку во всех частях континента.
— А мне нравятся центры искусств. Еще в университете я увлекался рисованием... мне пришлось бросить свое хобби, чтобы найти работу. Даже если мне не суждено стать великим художником, я снова хочу рисовать.
Теперь, когда Королевство Арпен вернуло Центральный Континент на путь развития, сделав его лучшим место для жизни, мечты и надежды людей зажглись с прежней силой.
\*\*\*
Находясь во Дворце Земли, Виид наблюдал за расширением территории Королевства Арпен с помощью специальной системы управления. На континентальной карте, с каждым часом появлялось все больше желтых регионов, обозначающих Королевство Арпен. Каждые несколько минут появлялись оповещения о завоевании крупных городов, и, казалось, ничто не могло сделать Виида еще счастливее.
— Налоги... Наконец-то, я смогу поднять налоговую ставку и деньги рекой потекут в мой карман...
Включая свободный город Сомрен, он захватил такие крупные центры империи, как крепость Один и город мастеров Родиум. Быки и Виверны помогали перевозить солдат, однако поистине бесценной была помощь Юрин. С помощью своего навыка рисования она перемещала солдат Королевства Арпен в различные города Центрального Континента за считанные секунды.
\* Вжух! \*
Юрин трудилась без устали. Не сделав ни одной ошибки, она создала больше сотни картин, чтобы использовать Картинное перемещение.
— Она не человек, а самый настоящий принтер. Ее скорость просто невероятна!
— Она богиня ручного труда.
— Значит, художникам тоже приходится тяжело работать... Неужели все профессии искусства требуют стольких усилий?
Наблюдая за работой Юрин, игроки пребывали в восхищении. У каждого художника был свой стиль, и Юрин нравился детский стиль живописи. Заинтересовавшись этим, Зефи спросил ее о причине.
— Дело в том, что когда я была маленькой, у нас дома не было детских книг. Я читала книги в детской библиотеке, запоминала картинки и рисовала их дома.
— Как грустно....
— И все же это были веселые времена.
Юрин никогда не считала мрачным тот трудный период своей жизни. У нее были бабушка и старший брат. У нее были тепло и нежность ее драгоценной семьи. Она чувствовала, что именно это тепло, дало ей силу и упорство, чтобы выжить и продолжить свой путь. Хотя были и времена, когда она получала от Виида по полной программе.
— Виид был слишком суров с тобой, ты ведь его младшая сестра. Он мог бы обойтись и устными внушениями, — Зефи был шокирован, услышав, что время от времени Юрин доставалось от старшего брата.
— О чем ты говоришь? Если бы не это, я бы никогда не одумалась. Я стала такой лишь благодаря тому, что он жестко воспитывал меня.
— ...
— В любом случае, все в порядке. На следующий день старший брат покупал мне рамен на 50 вон дороже обычного.
Мучительная нищета!
В те времена весь их бюджет составлял несколько сотен вон, что и привело к вышеупомянутым обстоятельствам.
— Если ты будешь со мной, я позабочусь о том, чтобы тебе никогда больше не пришлось пройти через такое.
Зефи признался Юрин в своих чувствах, однако она по-прежнему была неприступна.
— Все в порядке. Я сама могу о себе позаботиться. Однако если ты будешь вести себя достойно, то, возможно, однажды мы начнем встречаться.
Юрин завершила картины и вновь переместила солдат, благодаря чему территория Королевства Арпен удвоилась. В завоеванных городах к ним присоединились местные солдаты, которые отправились в близлежащие регионы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11.2. Континентальное господство (часть 2)**

&lt; Население Королевства Арпен растет в геометрической прогрессии.
Население, территория, политическое влияние, репутация империи и экономическое развитие находятся в стабильном положении. Вы выполнили требования, необходимые для создания Империи.
Империя Арпен!
Граждане прославляют Императора Виида. Они приветствуют великого императора, который является известным скульптором, авантюристом и воином.
Рождаемость в империи выросла на 800%.
Темпы культурного и экономического развития резко увеличились.
Боевой дух солдат поднялся, а максимальный уровень лояльности вырос. Низкий уровень безопасности с меньшей вероятностью будет причинять проблемы.
Уменьшился уровень политической коррупции в отдаленных регионах.
Каждый из регионов Империи был благословлен добрыми богами. &gt;
Империя Арпен!
Королевство, зародившееся на севере, захватило контроль над большей частью Центрального Континента, поднявшись до уровня империи.
— Хмм... Это, конечно, хорошо, однако есть множество проблем.
Виид, ставший императором за один день, чувствовал удовлетворение, однако понимал, что впереди его ждет большая работа.
Так, например, в свободном городе Сомрен из-за нещадной эксплуатации Империи Хэйвен, население и экономические показатели уменьшились в два раза. В нескольких регионах, включая Каламор, ситуация не была такой плачевной, однако в большинстве крупных крепостей стены были разрушены, а ремонт не проводился долгое время из-за войны и восстаний. Все это было результатом того, что лорды регионов Империи Хэйвен сосредоточились на набивании своих карманов, и не думали о необходимых инвестициях.
— Когда я только начал играть в Королевскую Дорогу, я повсюду встречал удивительные дороги и изысканные здания и действительно завидовал этому великолепию...
Виид вспомнил то время, когда он покинул королевство Розенхайм вместе с Манауэ и посетил вольный город Сомрен.
— Это был невероятно развитый промышленный город... Подумать только, что он так обнищал... А ведь в других городах все гораздо хуже.
На содержание основных военных объектов и крепостей Центрального Континента выделялись лишь минимальные средства. Империя Хэйвен собирала чрезмерные налоги, из-за чего города пришли в упадок.
"Не то чтобы я не понимал их действий".
Виид полностью разделял точку зрения лордов.
"Наверняка им было очень сложно заполучить место провинциального лорда. Я уверен, они хотели взять столько, сколько смогут, до тех пор пока находятся у власти".
Источником дохода, в первую очередь, являлись игроки, поэтому лорды, возможно, думали, что инвестиции в развитие города — это расточительство. Из-за эгоизма правителей, таких оборонительных сооружений, как крепостные стены, практически не существовало. Армия Королевства Арпен не могла защитить все города Центрального Континента, из-за чего они могли подвергнуться атакам монстров в любое время.
— Как там обстоят дела на севере?
Союн: Я постоянно получаю сообщения об увеличении количества монстров. Из-за этого стало опасно находится в окрестностях замка Варго и горах Гарсель.
Пока Виид отсутствовал, Союн следила за положением дел на Северном Континенте.
— Что насчет подземелей?
Союн: Когда появились слухи о том, что игроки стали массово умирать в обычных подземельях рассчитанных на 3 или 4 человек, я лично отправилась туда, чтобы проверить. Чудовища действительно становятся все более свирепыми и опасными.
— То же самое происходит в локациях, рассчитанных на начинающих игроков?
Деревни и прилегающие к городу территории предназначались для новичков и, как правило, были населены более слабыми монстрами и, следовательно, находились в относительной безопасности.
Союн: В лесах и горах была замечена странная активность. Я думаю, что среда обитания зверей значительно изменилась.
Такое происходило не только на севере. Из-за влияния Кэйберна монстры активизировались по всему Версальскому Континенту. Они расширили свою среду обитания, подобравшись вплотную к городам. Также в некоторых регионах были замечены крупные скопления монстров.
ХладноКрыл: Клянусь в верности Вашему Величеству! Меня зовут ХладноКрыл, я - лидер штурмового отряда авиаков. У меня есть срочные новости.
Виид получил шепот от героя авиаков, ХладноКрыла.
Он поздно присоединился к Королевской Дороге и смог с самого начала выбрать расу авиаков. Этот игрок испытывал глубокую привязанность к Северному континенту.
— Да, ХладноКрыл-ним. Что ты хотел сообщить?
ХладноКрыл: Я нахожусь на полпути в порт Варна и вижу множество монстров, спускающихся из подземелий в окрестных горах. Я позову других авиаков и попробую сдержать их.
— Спасибо тебе, ХладноКрыл-ним.
Активность монстров на Центральном Континенте вызывала тревогу, однако Северный Континент находился в более тяжелом положении. Города и деревни были оснащены лишь минимальной защитой, вроде деревянных баррикад и стрелковых башен. Уровень подготовки солдат оставлял желать лучшего, а численность ополчения была небольшой, из-за чего людям приходилось полагаться лишь на слабые деревянные баррикады. Что еще хуже, в большинстве деревень не хватало игроков, которые покинули север, чтобы поучаствовать в битве на Равнине Гарнав. Игрокам понадобится еще несколько дней, чтобы осмотреть местные достопримечательности и вернуться в свои города.
— В такое время даже небольшое нападение монстров может стать фатальным. Внутри деревни может быть безопасно, однако ранчо и фермы будут разорены.
Эта ситуация всерьез обеспокоила Виида, поэтому он поспешил собрать своих подчиненных. Виверны, Ледяной Дракон, Феникс, Пёстрая Змея, барааги, Орел, Серебряная и Золотая птицы.
– В последнее время столько всего происходит.
– Я так нервничаю, что сейчас упаду в обморок.
– Приказывайте, хозяин! Я в один миг испепелю всех врагов!
Летающие существа ловко приземлился на огромное поле. Сами по себе они уже представляли огромную мощь. Кроме того, за ними выстроились Королевская Гидра, Огненный Гигант, Белый тигр, Севилль, Виндекс, Эльтин, Герника, Крокодил Нил, Бахаморг и Червь Смерти. Они все были его надежными и могущественными подчиненными.
— Мы особенные.
— Мы пришли, потому что ты позвал, однако уйдем, если ты нам не заплатишь.
— Оплата важна. Мне нужен достойный чек, чтобы чувствовать, что день прошел не зря. Обмен денег на услуги является основой человеческого взаимодействия.
— Мы не обязаны помогать тебе, лишь потому что ты создал нас. Мы свободны, однако у нас нет денег, поэтому нам нужно находиться под чьим-то командованием.
— Кто-нибудь из вас знает кого-то, кто умеет зарабатывать деньги?
Виид-1, Виид-2, Виид-3... Клоны Виида тоже откликнулись на его зов.
Они сидели на земле, однако не позволяли себе потратить ни секунды напрасно. Они шили, делали что-то молотком или работали над скульптурами. Эти существа были созданы как копии Виида, поэтому их поведение основывалось на его собственной личности. До того, как Виид позвал их, они охотились в подземельях. После того, как сражение на Равнине Гарнав закончилось, они продолжили охотиться и расти самостоятельно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12.1. Континентальное господство (часть 3)**

– Вперед! За работу!
– Слушаюсь, хозяин!
Виид разделил оживленные скульптуры и расположил их в наиболее важных местах.
Оживленные скульптуры, размещенные в стратегических точках, были назначены правителями регионов и стали отвечать за обеспечение общественного порядка.
– На вас, ребята, возложена самая важная миссия. Вы должны летать по окрестностям и уничтожать любых появляющихся монстров.
– Я сделаю, что вы скажете.
– Мы не сомкнем глаз, если это означает защиту мира.
Барааги были свирепы, но послушны. Эта раса была прощальным подарком императора Гейхара. Барааги очень надежны в бою, кроме того, они откладывают множество яиц в своих гнездах на скалах и окрестных лесах.
"Если я хорошо воспитаю бараагов... со временем они станут очень мощным активом".
Гигантские существа, способные летать и дышать огнем!
"Мне стоит держать при себе около тысячи самых надежных особей. Я буду использовать их в самых важных боях. Может быть, построить для них что-то вроде курятников, чтобы они размножались быстрее?"
В случае необходимости, Виид был готов построить несколько птицефабрик для разведения бараагов. Затем он заговорил со своими клонами:
– Мы построили самую настоящую империю, Империю Арпен! Это просто великолепно! Однако, чтобы защитить Северный Континент, мы должны уничтожить всех этих монстров.
Виид-1 скрестил ноги и слегка повернул голову, подняв подбородок примерно на 21°. В такой позе его лицо с высоко поднятым подбородком представляло собой само воплощение высокомерия.
– Итак, что я с этого получу?
– Хм...
Виид с самого начала знал, что разговор будет нелегким, ведь эти клоны идентичны ему!
"Я сделал их лишь для того, чтобы выйти из чрезвычайной ситуации, однако это самые худшие скульптуры, какие только можно придумать".
У Виида всегда была наготове вдохновляющая речь для любой ситуации.
– Это все ради Версальского Континента. Как вы думаете, для чего вам дана сила? Чтобы уничтожать монстров и защищать слабых! Кроме того, это просьба человека, который даровал жизнь всем вам.
Всеобщее благополучие и долг перед родителем! Добродушные оживленные скульптуры с радостью бросились бы исполнять его приказ, услышав эти слова, однако...
Виид-2 лишь лениво потянулся и широко зевнув, заявил:
– Какая наглая ложь. Положа руку на сердце, разве ты не предал нас в тот момент, как мы родились? Нам пришлось убегать с опасного поля боя, чтобы сохранить свою жизнь, и вот теперь, когда мы находимся в безопасности, и жизнь понемногу налаживается, ты хочешь снова отправить нас выполнять опасное задание? Разве родители себя так ведут?
Логические аргументы, основанные на прошлом опыте!
Виид попытался спешно придумать себе оправдание, однако Виид-7 охотно поддержал свою копию:
– Даже поработители и эксплуататоры, у которых есть хоть капля совести, не пытаются прикрыть свои действия благими мотивами. Таким как ты изначально нельзя доверять.
– Смотрите! Я только что видел, как он облизнул губы! Это профессиональная привычка высококвалифицированных лжецов! - воскликнул Виид-10, показывая пальцем на рот Виида.
– ...
Виид понял, что этих подчиненные одними словами ему не убедить.
"Я действительно хорошо над ними поработал. Они действительно ведут себя так же, как я".
Их образ мыслей и манера поведения полностью идентичны моим. Ни при каких обстоятельствах они не позволят обвести себя вокруг пальца. Таким образом, Виид точно знал, как их заинтересовать.
– Вы все знаете, как трудно жить в этом мире, не имея ничего за душой. В благодарность я дам экипировку, соответствующую вашим уровням.
В распоряжении Виида было множество качественной экипировки, которую он получил с убитых членов Гильдии Гермес. В любом случае, ему нужно было снабдить клонов основным снаряжением, чтобы повысить эффективность охоты.
– Хмммм... Хорошая экипировка и правда дорого стоит.
– Вместо того, чтобы сражаться голыми руками, лучше использовать хоть какое-то оружие.
– Теперь условия кажутся не такими уж плохими...
Посмотрев на своих подчиненных, застывших в нерешительности, Виид нанес решающий удар.
– Кроме того, вы получите по 1 золотому за каждого убитого монстра.
– Вау!
– Ого!
В конце концов, им все-таки предложили деньги. Услышав это, клоны почтительно опустились на колени.
– Мы клянемся вам в верности, господин.
– Это честный контракт. Теперь мы чувствуем, что вы искренне заботитесь о нашем благополучии.
– Мы защитим мир на континенте!
Они так быстро изменили свое отношение, что сложно было сказать искренни ли их слова, или же они притворяются. При мысли о том, что ему придется терять 1 золотой с каждого монстра, сердце Виида заныло от боли, однако он понимал, что в конечном счете окажется в выигрыше.
"Если они действительно похожи на меня, то будут отчаянно охотиться за деньгами. Предложить им оплату будет как минимум в 10 раз эффективнее, чем пытаться принуждать к чему-либо".
На данный момент крайне важно остановить монстров, кроме того добыча от охоты будет продана, а налоги отправятся в казну Империи Арпен. Это также поможет оживить производство за счет увеличения количества добытой кожи и других материалов. Учитывая все эти факторы, один золотой на самом деле шел не из кармана Виида, а из того, что подчиненные заработают сами. Какими бы жадными и хитрыми они ни были, по сравнению с Виидом, они все равно оставались детьми.
– Вы - удивительно хороший господин.
– Мы ценим великодушие Вашего Величества.
Виид улыбнулся, когда его подчиненные продолжили свою лесть.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12.2. Континентальное господство (часть 3)**

Форт Один.
Расположенный на границе Альянса Бриттен и Королевства Идерн, в прошлом он славился своей неприступностью.
– Ничего себе... эта часть полностью разрушена...
– Когда я смотрел трансляции, мне казалось, что эти стены невероятно прочные и высокие. Теперь же от них остались только обломки.
Вместе со своими друзьями один из северных торговцев по имени Консома бродил по Центральному Континенту. Они начали играть в Королевскую Дорогу на севере и путешествовали по различным регионам, которые видели в телепередачах, чтобы заниматься торговлей.
– Продаю сувениры форта Один! Деревянные куклы-големы ждут вас!
– Каменный фрагмент крепости. Каменный фрагмент стены, который увеличивает удачу и выносливость всего за 98 золота!
– Новый длинный меч. Это улучшенная версия стандартного длинного меча Королевства Арпен. Есть разные модели, для 100, 150, 200 уровней – предоставляется гарантийный ремонт от торговой компании Манауэ!
После битвы на Равнине Гарнав торговцы одними из первыми начали свою деятельность. Гильдия Гермес пала, и никто больше не препятствовал их деятельности. Они поспешили развить торговые сети и расширить торговые пути. Северные торговцы первыми отправились на Центральный Континент, чтобы продать свои товары.
– Ах... я им завидую..
– Черт. Кажется, теперь этот мир принадлежит северным игрокам.
Купцы, которые начинали свою деятельность на Центральном Континенте, завистливыми глазами смотрели на северных игроков. С самого начала они страдали из-за распрей между регионами и тирании престижных гильдий.
– Теперь, когда королевство Арпен вышло победителем, они постараются занять как можно большую часть рынка.
– Только посмотрите. Они пришли сюда, чтобы забрать всю прибыль, – местные торговцы не могли скрыть своего разочарования.
Северные игроки торговали даже самыми простыми предметами и непрестанно улучшали свои бухгалтерские, торговые и транспортные навыки. Однако не было другой такой профессии, игроки который были бы столь же бессильны, как торговцы. Из-за их низких боевых способностей воины зачастую смотрели на них свысока, а иногда их даже обворовывали, забирая товары силой.
– Как несправедливо.
– Я выбрал профессию торговца, потому что мне нравилось общаться с людьми и продавать товары. Я никогда не думал, что пожалею о своем решении.
– Эх... – тяжело вздыхая, разочарованные торговцы Центрального Континента, отошли от прилавков.
В этот момент они увидели женщину-игрока, приближающуюся к ним с кучей товаров в повозке.
– Ах... это же... Я видел ее в одной из трансляций!
– Да, это госпожа Гамонг.
– Точно. Это та самая женщина, которая торгует везде, где есть прибыль!
Гамонг! Наряду с Манауэ она была одним из известнейших торговцев севера.
– Даже Гамонг-ним пришла.
– Это значит, что Центральный Континент приносит огромную прибыль.
– Похоже, что они решили монополизировать рынок, пока есть возможность. Теперь мы останемся не у дел...
Расстроенные торговцы Центрального Континента обменивались горькими фразами, когда к ним подошла Гамонг:
– А вы что, ничего не собираетесь продавать? Неужели уже все распродали?
– Нас нет в списках Королевства Арпен... прошу прощения, Империи Арпен. В любом случае, мы не зарегистрированы.
– Зарегистрированы?
– Да. Для того чтобы осуществлять торговую деятельность, каждый торговец или торговая ассоциация должны зарегистрироваться и внести первоначальный взнос. Чтобы получить разрешение на торговлю, все товары должны быть зарегистрированы и одобрены.
– О чем вы говорите? – в замешательстве спросила Гамонг.
Увидев такую реакцию, торговцы Центрального Континента были ошеломлены.
– Ради бога, только не говорите, что вы, как торговец, ничего не знаете о системе регистрации?
– Нет, первый раз об этом слышу. Разве такая система действительно существует?
– Конечно! Для того, чтобы продавать товары в городе или осуществлять торговые операции с другими регионами необходимо пройти обязательную процедуру регистрации... Подождите... В Королевстве... В Империи Арпен. Неужели в Империи Арпен нет системы регистрации?
– Нет, конечно. У нас нет ничего подобного. Я впервые услышала об этом от вас.
От этих слов торговцы Центрального Континента застыли на месте. У них, конечно, была своя разведывательная сеть, однако проживая на Центральном Континенте, они не были осведомлены о ситуации на севере. Они слышали, что север был раем для торговцев, но поскольку у них не было возможности отправиться туда, они никогда не изучали местные регистрационные правила.
– Подождите... Получается эта система изначально была навязана престижными гильдиями, которые управляли Центральным Континентом?
– Точно! Именно так это и произошло.
– Получается у вас ничего подобного нет и никогда не было? – удивленно спросили Торговцы.
Им очень хотелось поверить в свою удачу, однако им нужны были веские доказательства. За время своей профессиональной деятельности, они слишком часто сталкивались с сомнительной информацией.
– Пожалуйста, не могли бы вы уточнить насчет нас? Действительно ли мы можем продавать свои товары?
– Да, пожалуйста. Подождите немного, я уточню у Виид-нима.
Гамонг отправила Вииду шепот:
– Виид-ним, существует ли у нас такая вещь, как регистрация торговцев? Когда торговцы не имеют права продавать свои товары, если они предварительно не зарегистрировались.
Ожидая ответа Виида, торговцы Центрального Континента нервно переминались с ноги на ногу. Через несколько мгновений Гамонг с улыбкой проговорила:
– Виид говорит, что ничего такого не существует.
– То есть системы регистрации нет?
– Конечно, нет. Вы можете свободно вести торговую деятельность в Империи Арпен, но есть правила, которые должны соблюдать все торговцы.
– Я так и знал, что будет какой-то подвох... что за правила?
– Не устанавливайте слишком высокие цены на расходные материалы и предметы для новичков.
– Хмммм... Что еще?
– Это все, что есть в правилах для торговцев.
– Что? Это все? Тогда что насчет налоговой ставки?
– Налоговая ставка - 2%.
– Вы имеете в виду, что налог на продажу предметов и расходных материалов начального уровня составляет 2%? Это действительно очень низкая налоговая ставка.
Торговцы Центрального Континента были довольны тем, что налоги составляли десятую части того, что они обычно платили.
– Я так полагаю, налоговые ставки на другие категории товаров будут гораздо выше?
– На территории Центрального Континента налоговая ставка составляет 2%. Это официальная налоговая ставка Империи Арпен и она применяется для всех категорий товаров.
– Такого просто не может быть... А что насчет оплаты за пользование торговыми путями?
– У нас нет ничего такого.
– Это просто безумие.
Торговцы почувствовали огромное облегчение, свободу и удовлетворение. Они почувствовали как мир, в котором они жили, полностью изменился. С налоговой ставкой 2% и отсутствием регистрационных ограничений, они могли торговать огромным количеством товаров. Мир, о котором они мечтали, выбирая профессию торговца, наконец пришел.
– Отлично! Я отправляюсь торговать прямо сейчас!
– Я пошел за своей повозкой!
– Давайте соберем все наши деньги и начнем все сначала. Теперь мы можем жить как настоящие торговцы!
Их мотивация вновь устремилась в небеса, и торговцы поднялись со своих мест. За свою долгую деятельность на Центральном Континенте, они накопили достаточно сбережений и теперь могли с легким сердцем заниматься тем, что им нравится.
Перед тем как отправиться торговать, они поклонились в знак благодарности.
– Спасибо вам, Гамонг-ним.
– Не за что. Я всего лишь рассказала вам общеизвестную информацию.
– Если вы не против, могли бы мы загрузить запись нашего разговора в интернет? Уверен, многие захотят узнать о торговой политике Королевства Арпен.
– Да, пожалуйста. Делайте, что считаете нужным.
Когда торговцы Центрального Континента выложили свой разговор с Гамонг в интернет, форумы взорвались потоком радостных сообщений.
– Как и ожидалось от Королевства Арпен. Нет, от Империи Арпен!
– Виид-ним всегда заботится о других игроках.
– Это рай... рай на земле!
– Просто невероятно... будучи торговцем, я чуть не расплакался, увидев эту новость. Я немедленно отправляюсь в игру, чтобы продать все имеющиеся у меня товары!
– Как и ожидалось, Королевская Дорога действительно стала раем.
– Виид-ним полностью отличается от тех людей, которые пытались отобрать у нас последнюю копейку! Я всегда верил в него!
– Я тоже участвовал в битве на Равнине Гарнав. Ура Королевству Арпен! Ура Виид-ниму!
– Я никогда не думал, что такое возможно... Ура! Потрясающе!
– Теперь я понимаю, почему торговцы так упорно шли на бесплодный Северный Континент!
– Истинный характер человека проявляется в том, как он обращается с теми, кто слабее его. Виид-ним не изменился даже после того, как стал императором. Он действительно замечательный человек.
– Я следовал за Виидом с первых дней и всегда знал, что этот день придет!
– Это все благодаря Виид-ниму. Он – исключительный человек!
– Я обычный игрок, который начал играть в Калламоре. Я глубоко тронут и теперь понимаю, почему существует культ травяной каши.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13.1. Стратегия развития Империи Арпен (часть 1)**

Виид впал в отчаяние.
– Все должно было быть совсем не так...
Едва зайдя в Королевскую Дорогу, он начал уничтожать монстров, атакующих северные земли. Он летел на Третьей Виверне безостановочно отстреливая монстров, собравшихся возле Моры. Одновременно с этим он призывал нежить, используя всю свою концентрацию. Именно в этот момент ему написала Гамонг:
– Гамонг: Виид-ним, существует ли у нас такая вещь, как регистрация торговцев? Когда торговцы не имеют права продавать свои товары, если они предварительно не зарегистрировались.
Конечно, в Империи Арпен не существовало системы регистрации торговцев, ведь он только начал захватывать Центральный Континент.
"Тем не менее, это просто великолепная система. С ее помощью можно очень эффективно эксплуатировать торговцев. Тот, кто создал эту систему регистрации, настоящий гений".
Это чудесная система, и Виид непременно собирался ввести ее.
– Нет, системы регистрации торговцев на данный момент не существует, – впопыхах ответил Виид.
Во время этого разговора он уничтожал монстров, призывая целые полчища нежити. Изначально охоту нельзя было назвать легкой, однако, чем больше монстров умирало, тем больше нежити поднимал Виид.
– Возвращайтесь на землю, по которой вы когда-то ходили. Это темная, испорченная земля. Темное правило подарит вам жизнь. Восстань, нежить!
Под действием могущественного заклинания рыцари смерти, дуллаханы и армия скелетов начали атаку. Мощная армия, полностью состоящая из нежити!
- Граааа!
Рыцарь рока и костяной дракон объединили свои силы, что мгновенно подняло военную мощь армии на новый уровень. Благодаря этому эффективность охоты увеличилась в разы, так что каждую минуту Виид получал невероятное количество опыта и добычи. Одновременно с этим он предавался глубоким размышлениям о дальнейшем управлении Империей Арпен.
"Теперь в моей жизни настанет золотая пора. Я смогу эксплуатировать всех игроков Центрального Континента и стану невероятно богатым человеком".
Его голова была заполнена мечтами о том, как он займет место Гильдии Гермес и станет эксплуатировать игроков Центрального Континента, собирая налоги и регистрационные платежи!
– Гамонг: Поняла. Спасибо, что сообщил мне.
Вскоре после того как Виид закончил разговор с Гамонг, он получил шепот от Пэйла.
– Пэйл: Виид-ним, ты действительно праведный человек!
– ...?
Виид был застигнут врасплох этим странным сообщением, но не обратил на это особого внимания. Однако вскоре он стал получать сообщения и от других игроков.
– Ирен: Виид! Ты – самый лучший!
– Ромуна: Мы не ошиблись насчет тебя.
– Зефи: Хоть ты и парень.... но я тебя обожаю!
– Хварен: Ты просто чудо!
– ...
Получив столько сообщений от своих знакомых, Виид понял, что что-то произошло. Вскоре он обнаружил в интернете запись разговора между Гамонг и торговцами Центрального Континента. Она был размещена на большинстве крупных интернет-ресурсов, посвященных Королевской Дороге.
– Это полный провал. Это очень-очень плохо... в скором времени я собирался ввести строгую систему регистрации торговцев, но теперь...
Виид с сожалением спикировал на землю и стал вымещать свою ярость на бедных монстрах.
– Ван Хок, Торидо!
– Звали меня, мастер?
– Никчемные создания! Это вы во всем виноваты! Поторопитесь и уничтожьте этих монстров.
\*\*\*
– ...
Оставшись во Дворце Земли, Союн занималась изучением внутренних дел Империи Арпен.
&lt; Деревня Порлан теперь принадлежит к Империи Арпен. Национальная репутация увеличилась на 1. &gt;
&lt; Замок Мидельхейм приветствует нового императора и отправляет Империи Арпен дань в 58 000 золотых. &gt;
&lt; Культура Империи Арпен распространилась в регионе Калламор. Для того, чтобы удовлетворить интеллектуальные потребности людей, требуется поднять уровень искусства в регионе. &gt;
&lt; Рыцари крепости Куллибер клянутся в верности императору Вииду.
Национальная репутация увеличилась на 1.
Общественная безопасность в близлежащих районах повысилась на 10%. &gt;
Империя Арпен быстро расширялась, присоединяя к себе все новые территории.
&lt; Солдаты крепости Батун страдают от нехватки продовольствия. Если голодающие солдаты и граждане получат еду, они будут готовы сражаться за Империю Арпен. &gt;
&lt; В Порту Тарантус есть одна старая легенда…
Каждый у кого есть лодка, может выйти в море. В близлежащих водах водится много рыбы, а немного дальше спрятаны сокровища наших предков…
Строительство 32 судов позволит вам значительно поднять уровень рыболовства в Порте Тарантус. Если удача будет на вашей стороне, то вы сможете обнаружить пиратский клад. &gt;
Присоединенные города, деревни, порты и шахты предлагали многочисленные квесты. Союн изначально играла на Центральном Континенте, однако в те времена она вела себя как берсерк и проводила время только в подземельях и охотничьих угодьях. Несмотря на это, она помнила бесчисленных игроков, мирно живущих в деревнях и городах.
"Что я должна сделать, чтобы люди могли как прежде наслаждаться мирной жизнью?"
Задумавшись об этом Союн отправила Вииду шепот:
– Я бы хотела заняться внутренними делами Империи.
Мгновение спустя Виид ответил:
– Хорошо.
– С расширением территории появилось множество вопросов, требующих внимания. Не возражаешь, если я позабочусь об этом?
– Виид: Делай так, как посчитаешь нужным.
Несмотря на недавний инцидент с Гамонг Виид дал свое разрешение. Союн чрезвычайно редко чем-то интересовалась, почти никогда не проявляла никаких желаний и ни о чем его не просила, поэтому Виид был рад, что она чем-то заинтересовалась.
– Спасибо. Я сделаю все возможное.
– Виид: ..... Я верю в тебя.
В любом случае Виид был полностью занят охотой на быстро размножающихся монстров, и помнил, что Союн оказала ему огромную помощь в задании с Нодюллем и Хильдеран.
"Надеюсь, она знает, что делает, хотя я все равно немного нервничаю..."

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13.2. Стратегия развития Империи Арпен (часть 1)**

После того как Виид дал разрешение, Союн расставила приоритеты.
– Я думаю, что в первую очередь мы должны построить дороги.
Она начала инвестировать в сухопутные и морские транспортные пути, которые связывали Северный и Центральный Континенты. Она вложила в это все 40 миллионов золотых, которые заработала от продажи хижин в Пухольском аквапарке. Инвестиций требовали не только дороги, но и общественная безопасность, а также экономическое развитие провинций, а значит было несколько важных статей расходов.
Чем ближе к окраинам Северного и Центрального Континентов, тем слабее была общественная безопасность. Союн отдала приказы о строительстве надежных крепостных стен и наняла военное ополчение для того, чтобы граждане могли защититься от возможного нападения монстров.
– Этого недостаточно. Теперь, когда активность монстров увеличилась, некоторые деревни могут быть полностью разрушены.
Союн по-прежнему получала сообщения об увеличивающемся количестве монстров. Она также должна была рассмотреть запросы от других городов и деревень, желающих присоединиться к Империи Арпен. Она тщательно распределяла бюджет и думала о том, как использовать каждую копейку наиболее эффективно, однако нынешнее финансирование не могло покрыть расходы по обслуживанию постоянно расширяющейся территории.
– Нам не хватает средств…
Решая постоянно возникающие проблемы, Союн в конце концов полностью опустошила казну Империи.
– Я израсходовала весь наш бюджет.
– Виид: Все 40 миллионов золотых...? Ты ведь шутишь? Ха-ха-ха. Я так легко не куплюсь на эту шалость! Да. Это наверняка шутка.
– Я серьезно. У меня есть полный отчет о каждой операции.
Виид был так потрясен, что в тут же вызвал Юрин, чтобы она немедленно перенесла его во Дворец Земли своим навыком Картинного перемещения.
Кабинет императора.
Мебель, стоявшая там во времена правления Империи Хэйвен, была заменена элегантным черным гарнитуром, привезенным из Моры.
– Вот все записи.
Союн передала Вииду отчет об использовании бюджетных средств.
Аккуратным почерком в нем было записано все от ремонта городских стен до раздачи еды и экспедиций на монстров. Были зафиксированы как небольшие суммы в 500 золотых, так и крупные платежи на несколько сотен тысяч золотых, потраченных на разные цели.
– Хмм... Кажется, ты действительно все потратила.
– Режим внутренних дел, – произнес Виид, открывая интерфейс управления Империей Арпен, и проверил текущий баланс.
2 золотых!
– Аххх, – Виид, который не потерял самообладания даже в сражении с черным драконом, в шоке покачнулся.
– Деньги... мои деньги...
Угнетающее чувство от потери денег заполонило его сознание. Неудержимая печаль, боль, сожаление и пустота нахлынули на него. Однако, увидев лицо Союн, Виид успокоился. Даже если бы он захотел поссориться со своей девушкой, при взгляде на самое красивое в мире лицо его гнев бы моментально испарился.
– Хм, хм... 40 миллионов золотых. Это действительно большая сумма денег, но она была использована на благо Империи Арпен... ты хорошо поработала.
– Ты действительно так думаешь?
– Конечно. Ты идеально распределила 40 миллионов золотых. Даже если бы здесь был я, то не смог бы потратил деньги с такой точностью. Ты прекрасно все распределила.
Виид улыбнулся и слегка приобнял Союн.
\* Фух! \*
Почувствовав романтическое настроение, Юрин поспешила прочь с помощью техники Картинного перемещения.
Оставшись вдвоем Виид и Союн продолжили размышлять о будущем Империи Арпен.
– Монстров становится все больше и больше. Многие из них свободно бродят по окрестностям, ведь мы не можем сдержать их всех.
– Что, если все игроки вернутся в свои города?
– Эти монстры слишком сильны для северных новичков, со временем они заполонят все вокруг.
– Это определенно нанесет значительный ущерб.
Несмотря на постоянно умножающихся монстров, игроки Центрального Континента могли продолжать свою охоту. Однако на севере основную часть игроков составляли новички, которые легко будут уничтожены любым монстром 500 уровня.
– Хмм... Я не могу построить стены в каждой деревни и в каждом городе, а армия слишком слаба, чтобы справиться с таким потоком монстром.
– На Центральном Континенте также есть регионы с малым количеством игроков. Эти места падут сразу же, как только монстры начнут свое вторжение.
Союн инвестировала бюджет только туда, где это было абсолютно необходимо, однако это было лишь временной мерой. Слишком много вопросов требовало срочного решения.
Проводя разведку верхом на Третьей Виверне, Виид чувствовал, что количество монстров значительно возросло. Если раньше он замечал их лишь изредка, то теперь группы монстров были обычным делом.
Империя Арпен захватила Северный и Центральный Континенты, однако с военной точки зрения можно сказать, что потеряв свою армию, Гильдия Гермес добровольно освободила земли. Из-за отсутствия солдат защита ослабла, и все больше регионов подвергалось риску нападения монстров.
– Это самый настоящий кризис. Ситуация выйдет из-под контроля, если города, поглощенные Империей Арпен, будут уничтожены.
Услышав слова Виида, Союн вспомнила о том, как раньше выглядел север.
Виид потратил все свое состояние на Мору, которая когда-то лежала в руинах и развил ее до ее нынешнего состояния. По сравнению с теми тяжелыми временами, когда Виид должен был из ничего построить целое королевство, нынешняя ситуация не казалась такой пугающей.
– Северный и Центральный континенты огромны. Чтобы управлять этой Империей, нам понадобятся лорды, которые будут защищать свои земли и сражаться вместе с нами.
– Хмм... Лорды... Да, нам действительно нужны провинциальные лорды, но эту должность можно продать за изрядную цену, - пробормотал Виид.
"Да. Именно так. Нам следует продать эти места".
Виид оживленно встрепенулся. Взяточничество за возможность получить высокую должность! Он наконец мог совершать поступки, которые видел в новостях и которым завидовал.
"На Северном Континенте я сэкономил много денег, назначив лордами бесплодных земель оживленные скульптуры... но на Центральном Континенте ситуация иная".
Конечно, были небольшие города и шахтерские деревни, однако не было недостатка и в крупных населенных пунктах, таких как свободный город Сомрен, столица старой империи, торговые, производственные и туристические города. Стать лордом одного из таких городов было бы очень почетно, и выгодно, а значит от желающих не будет отбоя.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14.1. Стратегия развития Империи Арпен (часть 2)**

"Я стану по-настоящему богатым, продавая должности лордов", - подумал Виид, однако он не мог сказать этого напрямую.
Даже если при других он иногда был откровенным скупердяем, в глазах Союн он хотел оставаться хорошим человеком. Виид быстро придал своему лицу задумчивое выражение.
– Ты ведь знаешь, что существует так называемая пошлина при покупке домашних животных.
– Пошлина?
– Да, она служит доказательством серьезности намерения заботиться о животном. Домашних животных никогда не отдают бесплатно. Кроме того, нам нужны деньги на развитие империи. Я думаю, что будет разумно, если лорды должны будут заплатить пошлину за назначение на эту должность, не так ли?
Союн была по уши влюблена в Виида, и поэтому бессознательно мирилась с любыми его коварными замыслами. В обычных обстоятельствах она была рассудительной и умной девушкой, однако, она никогда ни о чем не спрашивала Виида и не сомневалась в нем.
– Какую сумму мне назначить в качестве пошлины?
– Чем больше, тем лучше. Я думаю, что мы должны провести аукционы, начиная как минимум с 1000 золотых. Будущие лорды должны доказать искренность своих намерений.
– Да, я понимаю.
Виид подумал, что нет разницы, какой будет стартовая цена, на аукционе значение имеет лишь сумма выкупа лота.
"Если я стану в открытую продавать должности лордов, игроки, вероятно, станут критиковать меня".
Это отличается от продажи снаряжения, собранного на охоте. Не каждый заслуживает право стать лордом, который будет управлять городами и деревнями. Тем не менее, Виид решил, что один раз сможет справиться с общественным осуждением.
"Это редкая возможность разбогатеть. В любом случае, мы живем лишь один раз".
В то же самое время Союн думала о прямо противоположных вещах. Она полностью поверила в предлог Виида и видела в этом лишь возможность собрать достаточно средств для развития Империи Арпен.
"Нам нужны деньги, чтобы сделать этот мир счастливее".
\*\*\*
Заголовок: Приветствую будущих лордов Империи Арпен.
Приветствую всех читающих это объявление.
Я – Союн, управляющая внутренними делами Империи Арпен.
Мы завоевали Центральный Континент с помощью одной лишь силы. Теперь же нам нужно восстановить разрушенные защитные сооружения и подготовиться к обороне против вторжения монстров... однако нам не хватает людей.
Именно поэтому нам требуется ваша помощь.
1. Вы должны ставить благополучие людей превыше всего.
2. Управление городом должно быть вашей мечтой.
3. Вы должны обладать достаточной мотивацией, чтобы определять будущее.
Эти три черты – все, что вам нужно, чтобы стать лордом.
Мы призываем всех желающих стать лордом Империи Арпен отправить свои заявки.
С каждого лорда будет взиматься пошлина в размере 1000 золотых.
В регионах с большим количеством желающих приоритет будет отдаваться тем, кто предложит наибольший пошлинный взнос. Собранные деньги будут с честью использованы для развития Империи Арпен.
Искреннее послание Союн было размещено на досках культа травяной каши. Чтобы подтвердить достоверность этого послания она прикрепила фотографию себя, летящей в доспехах верхом на Третьей Виверне.
– Такая красивая... неужели кто-то и вправду может иметь такую внешность?
– Это лицо и неуловимое очарование... Даже вложив 10,000 очков характеристик в очарование, невозможно достичь такого эффекта.
– Может быть, есть шанс, если вложить 50,000 очков?
– Даже переродившись 100 раз, ты не сможешь получить такую внешность... Для мужчин она слово спустившаяся с небес богиня.
– Студенты, с которыми она учится, подтверждают, что она действительно так выглядит в реальной жизни. Они даже опубликовали несколько фотографий, где она находится на учебе и носит обычный наряд.
– Я и правда завидую Вииду. У него есть все...
В течение довольно долгого времени, пользователи продолжали оставлять комментарии о красоте Союн.
– Кстати, этот пост действительно создавала настоящая богиня культа травяной каши?
– Разве это не фотошоп?
– Невозможно подделать эту фотографию. С помощью фотошопа нельзя воссоздать такую красоту.
– Согласен...
– На этой фотографии она находится в небе, а значит только она могла снять этот снимок.
– Только посмотрите на эту застенчивую улыбку. Она такая очаровательная.
– Ах. Я только сейчас прочитал содержание послания.
– Они ищут провинциальных лордов.
– Пошлина в 1000 золотых... Богиня такая сдержанная...
– Похоже, любой может подать заявку, однако это будет означать безумную конкуренцию.
– На самом деле регионы, которые вы сможете получить за 1000 золота, скорее всего будут находиться в руинах. Однако другой возможности стать лордом может и не подвернуться. В конечном счете все сводится к противостоянию кошельков.
Положение лорда Империи Арпен было желанным для любого. Ходили слухи, что Виид выживает лордов, заставляя их покинуть свои посты, однако люди не верили этому. Никто добровольно не откажется от своего положения лорда Империи Арпен.
Помимо чести, большинству игроков хотелось познать другую сторону игры в качестве лорда, развивающего собственную деревню или город. Кроме того, речь шла о позициях лордов регионов Центрального Континента, за которым охотились многие, включая местных жителей.
– Может быть мне стоит попытать счастья? Я мечник 480 уровня и скопил немного денег...
– Я выдержал жестокое обращение Гильдии Гермес и теперь готов пойти ва-банк, чтобы самому стать представителем власти.
– Я хочу стать лордом Империи Арпен. Уверен, это будет удивительный, захватывающий опыт.
– Наверняка они поставят ограничение по минимальному уровню... скорее всего, не меньше 500. В противном случае, торговцы смогут с лёгкостью участвовать в этих торгах.
– Давай попробуем подать заявку. Ведь речь идет о позиции лорда!
Новость о том, что любой желающий может стать лордом Центрального Континента волной прокатилась по Версальскому Континенту. Однако среди северных игроков царило разочарование. Основой роста Империи Арпен стало активное участие начинающих игроков. Однако, если лордами будут назначать тех, кто заплатил больший взнос, все их заслуги будут напрасны.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14.2. Стратегия развития Империи Арпен (часть 2)**

Цалис из Гильдии Черного льва собрал срочное совещание.
– Империя Арпен набирает лордов. Я думаю, мы должны сделать свой ход.
В гильдии присутствовали такие известные игроки, как Виндель, Зект, Пробанс, Сиен и Пайн. Даже игроки, которые надолго покинули Гильдию Черного Льва, вернулись после падения Гильдии Гермес.
– О чем ты говоришь? – с любопытством спросил Виндель.
– Разве мы не должны обеспечить себе контроль хотя бы над регионом Туллен, чего бы нам это ни стоило? – спокойно ответил Цалис. – Эта земля долгое время находилась под нашим контролем.
– Ты полностью прав. Мы не можем отдать регион Туллен незнакомцу.
– Это наша Родина, и мы никогда не покинем ее.
Каждый из членов Гильдии Черного Льва высказал свое мнение по этому вопросу. В прошлом престижные гильдии захватывали территории во время войны, однако в Империи Арпен они могли достичь этой цели с помощью одних лишь денег.
– Мы хорошо себя показали в недавнем сражении против Гильдии Гермес. Может быть Виид-ним бесплатно передаст нам регион Туллен? – осторожно спросил Сиен.
В его голосе слышалась надежда, однако окружающие не разделяли его ожиданий.
Цалис лишь покачал головой.
– Хотя наша Гильдия храбро сражалась, мы не сыграли решающей роли. Это битва была выиграна Виидом практически самостоятельно.
– Но все же...
– Зачем ему отдавать нам Туллен, зная, сколько денег он может за него выручить? Я попрошу его предоставить нам какую-нибудь скидку. Однако, зная его личность, можете не слишком на это надеяться.
Цалис и игроки Гильдии Черного льва были вынуждены в короткий срок собрать значительную сумму денег, однако в целом считали подобный исход достаточно справедливым. Проиграв Гильдии Гермес, они были вынуждены покинуть свой родной дом и испытывали всевозможные лишения, скитаясь по Центральному Континенту.
– Ничего страшного. Даже если нам придется заплатить немного денег, мы сможем возместить все расходы после того, как получим должность лорда. Мы также сможем создать постоянный операционный штаб гильдии.
– Согласен. Не так уж часто выпадает возможность стать лордом. Если мы не воспользуемся этим шансом, кто знает когда в следующий раз нам подвернется такая возможность... придется ждать, пока Империя Арпен рухнет или поднимутся массовые волнения. А нам нужна земля, чтобы развивать и поддерживать гильдию.
В конечном итоге Гильдия Черного Льва приняла решение о всеобщем сборе средств необходимых для получения контроля над регионом Туллен. Другие престижные гильдии последовали их примеру. В то же время к соревнованию подключились гильдии среднего уровня. Они не могли отказаться от своей мечты стать лордами и решили объединить все свои сбережения.
\*\*\*
– Были замечены признаки активности монстров, по крайней мере, в 50 разных местах.
– Также были зарегистрированы необыкновенные природные явления, например покраснение земли в прибрежных зонах.
Лафей получал донесения из военной крепости Лахония, находящейся в Королевстве Хэйвен. Империя, которая когда-то правила Центральным Континентом после битвы на Равнине Гарнав потеряла большую часть своих территорий и была понижена до королевства.
– Кроме того, разрушение Кэйберном замка Арен серьезно повлияло на уровень государственного могущества!
– Наша разведывательная сеть осталась нетронутой, мы постоянно получаем новую информацию о положении дел на континенте.
– Вскоре весь континент будет в опасности. Чудовищные волны монстров... я не предполагал, что от Кэйберна будет зависеть дальнейшая судьба континента.
"Сейчас активы Виида находятся под серьезной угрозой. Тем более, большинство игроков еще не успело вернуться к себе на родину. В большинстве городов практически нет военных сил", – подумал про себя Лафей, обдумывая полученную от игроков информацию.
"Если ситуация продолжит развиваться подобным образом, Виид никогда не сможет предотвратить крушение империи".
На одном только Центральном Континенте насчитывалась по меньшей мере тысяча городов, и защитить их всех было попросту невозможно. Гильдия Гермес непреднамеренно отправила все военные силы империи на Равнину Гарнав, оставив крепости и городские стены совершенно пустыми.
Если несколько городов, расположенных вдоль жизненно важных маршрутов, превратятся в руины, через образовавшуюся брешь, монстры распространятся по континенту словно вспышка чумы.
"Кэйберн неизбежно уничтожит крупные города подобные замку Эвалюк. Виид ни за что не сможет справиться с этим монстром".
Теперь влияние Гильдии Гермес распространялось лишь на регион Хэйвен. Лучшие игроки Королевской Дороги, раньше бывшие знатными лордами и господами, не могли смириться с таким положением вещей, однако наибольшая угроза нависла над Империей Арпен.
– Разве игроки не направят свой гнев против Гильдии Гермес? – спросил один из членов разведывательной сети по имени Соня.
Его опасения были весьма обоснованы, ведь именно Гильдия Гермес стала причиной того, что бесчисленные города и, возможно, даже Версальский Континент будут разрушены.
Лафей едва удержался от того, чтобы разразиться неудержимым смехом.
– Нас нельзя ненавидеть больше, чем они уже ненавидят.
– ...
– Мы рискнули реализовать этот план лишь потому, что каждый игрок Версальского Континента уже считает нас своим врагом. Виид и другие игроки тоже должны испытать горечь поражения.
– Поражения?
– Черный дракон Кэйберн уничтожит все, что у них есть. Когда Центральный и Северный Континенты будут опустошены, люди откажутся от своей слепой веры в Виида.
Лафей искренне надеялся на такой исход, ведь только это может стать спасительной соломинкой для Гильдии Гермес, однако теперь, когда замок Арен был разрушен Кэйберном, они оказались в тупике, и ситуация становилась все хуже и хуже.
– Мы создали этот беспорядок, однако разбираться с ним будет Виид.
\*\*\*
Каждая из телестанций сочла своим долгом прервать текущие трансляции и сообщить срочные новости о том, что Империя Арпен набирает лордов.
– В полночь, через два дня, они официально объявят новых лордов Империи Арпен во Дворце Земли.
– Уже сейчас огромное количество игроков подало заявку на должность лорда в нескольких регионах.
– Я даже не могу представить насколько большой будет конкуренция за возможность обладать крупными городами.
Проведя внутреннее совещание, CTS и KMC Media совместно подали заявку на получение должности лорда. В прошлом от вещательных станций требовался нейтралитет, и поэтому они не могли ассоциировать себя с какой-либо конкретной территорией или империей. Однако теперь подобный нейтралитет был бессмысленным, поскольку Империя Арпен завоевала север и большую часть Центрального Континента. Владение городом означало возможно создавать более разнообразные программы, и из-за конкуренции с другими вещательными станциями они решили подать заявку на должности провинциальных лордов.
– Гильдия Черного Льва объявила, что они будут всеми силами обеспечивать безопасность региона Туллен. О Чжуван, я думаю, что они пытаются отговорить других игроков от соперничества за этот регион.
– Да... у меня схожие мысли, однако я не думаю, что они смогут достичь своей цели.
– Почему? Даже если сейчас они находятся не в лучшем состоянии, Гильдия Черного Льва наверняка сможет собрать довольно крупную сумму.
– Может и так, однако желание единолично контролировать такой прибыльный регион как Туллен – это чистой воды жадность. Я уверен, что другие богатые игроки и гильдии посоревнуются с ними за право контролировать этот регион.
– Регион Туллен раньше принадлежал Гильдии Черного Льва.
– Это было раньше. Сейчас это больше не имеет значения, поскольку все эти регионы принадлежат Империи Арпен. В прошлом регионы часто захватывали силой. Однако сейчас, в случае назначения лордом Империи Арпен, они не потеряют своего положения до тех пор, пока не будут нарушать законы империи.
– Таким образом, они смогут сохранить свои титулы без какой-либо военной силы.
– Все верно. Это новый порядок Империи Арпен – тот, кто сможет заплатить пошлину, которая, как я полагаю, окажется огромным состоянием, поднимется до положения лорда.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15.1. Стратегия развития Империи Арпен (часть 3)**

На сайтах, где размещались предметы, связанные с Королевской Дорогой стало происходить странное явление. Стоимость покупки золота за реальные деньги выросла более чем вдвое по сравнению с изначальным курсом.
– Это какое-то безумие. Что вообще происходит?
На аукционных площадках золото продавалось как только его выставляли на торги.
– Это отличное время для продажи золота!
– Цена невероятно высокая, я отлично заработаю, если продам его сейчас.
Игроки в спешке стали продавать все имевшееся у них золото. Золото требовалось игрокам для совершения покупок в игровых магазинах, а также являлось официальной валютой Королевской Дороги. Как правило, обычные игроки, выполнявшие задания и охотившиеся на монстров, могли заработать достаточно денег для повседневной жизни, однако постройка кораблей, покупка домов и роскошные путешествия требовали гораздо больше средств.
– Что? Не может быть! Пока меня не было, цена выросла еще больше!
За короткий промежуток времени рыночная цена на золото на аукционных площадках выросла втрое. Это была поистине шокирующая новость, однако, на этом все не закончилось, рыночная цена продолжила расти час за часом.
– Это все из-за того, что Империя Арпен собирается провести аукцион на позиции лордов!
Обычные игроки наконец поняли причину такого резкого изменения курса.
Богатеи всего мира соскребали золото с аукционов, чтобы иметь возможность посоревноваться за должность лорда.
&lt; Заголовок: Продаю миллион золотых.
Я устроил аукцион. Все желающие могут делать свои ставки в течение 30 минут. &gt;
Самые предприимчивые игроки стали выкладывать золото на аукцион, чтобы получить максимальный доход и в считанные часы цена на золото подскочила до небес. Даже если кто-то из желающих приобрести золото делал ставку заранее превышающую текущий рыночный курс, следующий пользователь предлагал двойную цену и так до бесконечности. Богатые люди со всего мира, в том числе из Китая, Ближнего Востока, США и Европы, активно участвовали в аукционах. Для большинства из них Королевская Дорога давно стала чем то большим, чем просто способ провести свободное время. Эта игра стала важной частью их жизни, и сейчас им подвернулась идеальная возможность получить должность лорда.
Для тех, кто с удовольствием тратил миллиарды на развлечения, деньги не имели особого значения. Разумеется, эти люди были готовы потратить любые средства, чтобы стать лордами Империи Арпен.
"Это значит, что я стану безраздельным правителем целого региона".
Империя Арпен была известна своим минимальным вмешательством в дела лордов на Северном Континенте. До тех пор пока налоги выплачивались без задержек, они были снисходительны и щедры. Для богатых людей, которые искали новых впечатлений, это была прекрасная возможность.
– Выкупите все золото, которое найдете!
– Цена не имеет значения.
– 10 миллиардов? 20 миллиардов? За эти деньги едва можно купить здание в центре города. Нет ничего такого, что я не мог бы себе позволить.
– Убедитесь, что мы соберем больше золота, чем кто-либо другой! Оставшиеся после аукциона деньги я смогу вложить в развитие города.
– Обратитесь к могущественным игрокам или гильдиям. Найдите золото любой ценой, если нужно украдите или подделайте его.
Конечно, далеко не каждый миллиардер мира интересовался Королевской Дорогой. Лишь небольшая часть людей была готова потратить огромные суммы на игру. Тем не менее, конкуренция между этими людьми подняла цену в 30 раз, и игроки без колебаний продали все имевшееся у них золото. Простые игроки предположили, что после прекращения набора лордов Империи Арпен стоимость золота вернется к первоначальной цене.
Они не могли упустить такую возможность, когда золото продавалось по смехотворно завышенным ценам. В одно мгновение состояния на сумму более 10 миллиардов золотых уходили с аукциона.
Дворец Земли.
Сегодня здесь собралось множество игроков, ведь это был королевский дворец Империи Арпен.
– Внимание! Сейчас мы начнем назначение провинциальных лордов Империи Арпен.
В качестве аукциониста была выбрана Хварен. Она развернула карту Веральского Континента и повесила ее на стену.
Северный и Центральный Континенты.
Все регионы, за исключением 10 запретных зон и территорий Королевства Хэйвен, должны были найти своих лордов.
Империя Арпен преуспела в быстром расширении своих территорий.
Однако многие игроки не одобряли подобный аукцион, особенно много критики слышалось со стороны членов культа травяной каши.
– Разве это не то же самое, что продавать позиции лордов за деньги?
– Похоже на аферу, созданную чтобы положить побольше денег себе в карман. И за этих людей мы сражались?
– Людям, которые сражались за Королевство Арпен, ничего не дали, а места провинциальных лордов продаются за деньги! Как вы объясните это?
И хотя волна критики со стороны обычных игроков была достаточно мощной, многие по-прежнему оставались на стороне Виида.
– Я ненавидел жизнь под гнетом Империи Хэйвен и поэтому принял сознательное решение сражаться в той битве. Я делал это не ради вознаграждения, а для того, чтобы изменить свою жизнь! Мы все получили очки достижений. Если говорить на чистоту, большинство из нас было там лишь для количества, никто из нас не внес такой огромный вклад в победу, как Виид-ним.
– Если бы Виид-ним не был там, мы бы проиграли, и Империя Хэйвен продолжила эксплуатировать ни в чем не повинных игроков. Он спас нас всех от этой ужасной участи! Мы должны быть благодарны за все, что он для нас сделал!
– Те, кто прошли с нами это путь с самого основания Моры, понимают, что эта критика не обоснована. Виид вложил кучу своих денег в развитие королевства и добился всего собственными руками...
– Ну вы даете... критиковать решение о назначении лордов... Неужели он должен был оставить все эти земли пустыми? Монстры со дня на день вторгнутся в империю, и кто будет защищать все эти регионы?
– Невозможно управлять такой огромной империей без денег! Вы знали, что даже деньги от продажи хижин в Пухольском аквапарке были вложены в развитие империи?
– Хочешь сказать, все вырученные с продаж деньги были потрачены?
– Да. Похоже, что они инвестировали все имевшиеся средства. Я критиковал Виида за то, что он продавал коттеджи в разгар войны, но оказалось, что он делал все это ради нас!
Были и игроки, которые восхваляли Виида, однако большинство предпочли молча наблюдать за развитием ситуации.
Итак, назначение лордов Империи Арпен началось!
– Прежде всего, мы начнем с наиболее популярной области, региона Бриттен.
Хварен начала принимать ставки на центральный регион империи, первым был крупнейший торговый и промышленный город региона Бриттен.
– Тысяча золотых!
– Хорошо, у нас есть тысяча золотых. Следующая ставка...
Человек, закутанный в мантию, поднял руку.
– 10 миллионов золотых!
– 10 миллионов золотых? Хорошо, ставка принята. Текущая ставка 10 миллионов золотых.
Хварен была поражена происходящим, но не подала виду. Следующим ставку сделал мужчина приятной наружности, стоявший впереди всех.
– 50 миллионов золотых!
– 50 миллионов золотых...
– 100 миллионов золотых!
Стоимость позиции лорда меньше чем за минуту подскочила до 100 миллионов.
Люди застыли в шоке, однако несколько человек по-прежнему продолжили делать ставки. В конце концов, крупнейший город региона – Денем - был продан за сумму 323 миллиона золотых!
Конечные ставки за города поменьше в среднем составляли от 200 до 300 миллионов золотых.
Некоторые поселения, включая свободный город Сомрен, имели большое влияние на близлежащие районы и должны были находиться под управлением императора, однако существовали и другие крупные торговые города, которые были проданы за 400 миллионов золота.
Известные города с красивыми ландшафтами, пейзажами, озерами и реками стоили еще больше. Эти города были более популярны, чем те, где находились кузницы и шахты.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15.2. Стратегия развития Империи Арпен (часть 3)**

Назначение лордов, начавшееся в полночь, продолжилось и на следующий день.
– Здравствуйте. Меня зовут скульптор Дебс. Назовите ваше имя и регион.
– Меня зовут Дакой, деревня Погма.
– Окей. Я вас понял.
\* Шурх-шурх-шурх \*
Скульптор Дебс был ответственным за гравировку свидетельств о назначении лордом на камне.
&lt; Свидетельство о назначении лордом Империи Арпен.
Настоящим мечник Дакой назначается лордом деревни Погма.
Подпись: Император Виид. &gt;
– С вас 118 золотых и 80 серебряных монет.
– Прошу прощения? Я думал, это бесплатно.
– Свидетельство о назначении лордом выдается для того, чтобы подтвердить, что человек действительно является лордом. Если не хотите, мы можем не регистрировать вас.
– Нет... нет... Делайте, конечно, делайте.
Скульптор Дебс не упускал своей возможности подзаработать.
Вииду приходилось безостановочно охотиться на постоянно размножающихся монстров, из-за чего он не мог присутствовать на церемонии во Дворце Земли. По этой причине скульптурные работы выполнял Дебс.
– Виид: Сколько свидетельств сделано?
– Я только что закончил 80-е. Еще и четверти нет.
– Виид: Хорошо, пожалуйста, продолжай.
– Само собой, брат!
Юный Дебс выбрал Виида своим образцом для подражания. Между ними установилась прочная связь с того дня, как они вместе создали скульптуру Гестии. Виид периодически давал ему прибыльную работу и время от времени учил его жизни.
– Как ты думаешь, кто определяет ценность скульптуры? Ты думаешь, кто-то признает тебя великим мастером, если ты будешь создавать много дешевых и однотипных скульптур? Успех зависит от способности скульптора продать свою работу за высокую цену!
– Нет ничего плохого во лжи, если она делает других людей счастливее. Даже если клиент видит тебя насквозь, нужно дать ему, что он хочет...
– Нужно копить деньги всегда, когда есть такая возможность. Траты не сделают тебя счастливым.
– Думай о том, как ты превратить чужие деньги в свои, и идеи появятся сами собой.
– Никогда не рассказывай о себестоимости производства. Делай акцент на том, сколько усилий ты приложил, чтобы создать скульптуру. Вещи, которые мы делаем, всегда выпускаются ограниченным тиражом, даже если на следующий день ты произведешь то же самое, никто об этом не узнает.
"Хех... Даже если с каждого свидетельства я буду отдавать Вииду 94 золотых, то все равно останусь в плюсе" , – довольно улыбнулся Дебс, работая над следующей грамотой.
Лордов, получивших своих свидетельства, повели на пир. Все назначенные лорды собрались в сапфировом зале дворца и наслаждались изысканными блюдами.
Ради этой встречи во дворец были приглашены лучшие повара Королевской Дороги и привезены свежайшие ингредиенты.
– Вы теперь лорд свободного города Ладии? Ха-ха! Это очень близко к моей крепости Гордон. Я с нетерпением жду сотрудничества с вами.
– Рад встрече с вами. Надеюсь наше сотрудничество будет плодотворным.
– Я слышал, что ваш город специализируется на производстве длинных мечей?
– Да. Мечи, выкованные в свободном городе Ладия, получают бонус к атаке в 5 пунктов и имеют на 20% более высокую прочность. Это из-за особенностей местной стали.
– Я завидую вам. Вы приобрели удивительно выгодное место.
Лорды вели светские разговоры, пили вино и наслаждались банкетом.
Они потратили огромные состояния, чтобы получить должность лорда, однако не показывали ни малейшего разочарования по этому поводу. В реальной жизни даже астрономическая суммы денег не могла обеспечить им позицию мэра или президента, однако в Империи Арпен их должность сохранялись до тех пор, пока налоги текли в казну империи.
– Вы из семьи Кончерн?
– Да. Вы слышали о нас?
– Мой младший сын поступил в университет, созданный вашим фондом.
– Неужели? Какое совпадение.
Богатые люди со всего мира собрались в этом зале и вели дружеские беседы. Некоторые из них сколотили состояние собственными руками, в то время как другие с рождения были благородными аристократами. Они не задумывались о том, что будут делать дальше. Для них должности лордов были не более чем забавной игрушкой в другом мире.
Торговцы Компании Манауэ вышли в зал с вином в руках.
– Это особое ароматное вино из Моры, изготовленное лично виноделом Эльком. Виноград, из которого оно сделано, был выращен многоуважаемым господином Миретасом.
– Ммм!.. Запах просто потрясающий!
– По цвету - словно закат. Я никогда раньше не встречался с таким изысканным вкусом.
Лорды, сделавшие по глотку, были впечатлены. Даже такие знатные люди, как они, впервые пробовали настолько великолепное вино.
– Налейте мне еще бокал!
– К сожалению, количество ограничено. Первый бокал был бесплатным, однако за последующие нужно будет заплатить.
– Оно продается? Отлично! Тогда я куплю целую бутылку!
Лорды не могли оказать себе в удовольствии выпить хорошего вина. И хотя оно стоило 50,000 золотых за бутылку, никто из них не счел такую цену чрезмерной.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16. Масштабные инвестиции (часть 1)**

– В конце концов, он действительно назначил лордов этим ужасным способом. Неужели деньги для него – главное?
– Никогда бы не подумал, что Виид так же, как и другие, ослеплен жадностью.
– Я всерьез разочарован...
– Получив власть, люди меняются.
– Да, да. Раскрывается их истинная сущность.
Процесс назначения лордов империи Арпен, транслирующийся в прямом эфире, вызвал широкий общественный резонанс.
– Итак, 296 миллионов золотых за город Ладин!
– Другая ставка! Этот джентльмен предлагает 320 миллионов золотых!
Должности лордов были проданы с аукциона за огромные суммы, которые обычные игроки даже не могли себе представить.
– Здесь всем правят деньги...
– Это какое-то безумие. Поступая так, Виид действительно теряет свою честь.
– Это так ужасно... даже видеть этого не хочу.
– Виид такой же, как и остальные.
Положение лорда – это не только честь и власть, но и значительная сумма ежемесячного дохода. Вот почему люди готовы так дорого за него заплатить.
– В любом случае, он не мог назначить лордов провинции случайным образом. Во времена правления Гильдии Гермес места лордов получали игроки, достигшие высоких уровней или подкупившие руководство Гильдии. Это еще хуже, чем открыто продавать должности лордов.
– Кроме того, если бы кто-то из миллионов обычных игроков, участвовавших в войне, был назначен лордом, те, кому эта должность не досталась, немедленно начали бы протестовать.
– Здесь наши пути расходятся. Я больше не буду поддерживать Виида.
Конечно, были игроки, поддерживающие Виида, однако прямая трансляция того, как люди приобретают должность лорда за деньги, привела к серьезному общественному порицанию.
– Разве вы не видите своими глазами, что мы все плясали под его дудку?
– Я был бы не так разочарован, если бы Виид управлял всей империей самостоятельно, не назначая никаких лордов.
– Сейчас я действительно зол на него.
– Я игрок региона Альянса Бриттен. Империя Арпен заменила Империю Хэйвен. Но разве для простых людей что-то изменилось?
Виид поднимал целые полчища нежити, занимаясь уничтожением монстров, заполонивших северный континент из-за влияния черного дракона Кэйберна.
– Встаньте и сражайтесь. Убейте их всех!
Скелеты. Больше скелетов! После каждой атаки количество воинов нежити увеличивалось.
Если оживленные скульптуры брали силой, то нежить подавляла своим количеством. Сражаясь вместе, они представляли собой грозную армию.
Во главе войска стояли воин Бахаморг, Ван Хок и Торидо.
– Верьте в меня и идите вперед!
– Темные силы, вдохните жизнь в эти кости!
– Кровь. Свежая кровь!
Рыцарь Севиль, фехтовальщица Виндекс и воительница-варвар Герника также находились неподалеку.
– Это позор для настоящего воина сражаться бок о бок с нежитью. Однако, это все для защиты народа!
– Неважно, с кем и как, я просто хочу сражаться!
– Ку-ху-кху. Сражения – это всегда так волнительно!
Высший эльф Эльтин выпускал магические стрелы одну за другой, в то время как Золотой Человек атаковал огненным дыханием. Благодаря совместной атаке этих двоих, монстры умирали за считанные секунды.
Желтоватому оставалось лишь тащить за собой огромную повозку и собирать выпадающую добычу. Если же им встречались особенно крупные группы монстров, на подмогу приходили Белый Тигр, Крокодил Нил и другие оживленные скульптуры.
– Вперед! Разбейте их строй!
Количество бродячих монстров на Северном Континенте увеличилось в десятки раз всего за несколько дней.
Однако, благодаря призыву Виида, количество нежити не уменьшалось, а иногда даже увеличивалось в ходе сражений. Конечно, в узком подземелье они бы потеряли все свое преимущество, сражаясь с врагом один на один, однако на равнине армия нежити окружала врагов и давила на них своим количеством.
Кроме того, ядром армии являлись рыцари смерти и дуллаханы, время от времени даже появлялись рыцари рока.
Благодаря такому большому количеству нежити, охота стала невероятно быстрой и эффективной.
&lt; Вы получили уровень. &gt;
Некромант – действительно отличный класс для масштабной охоты!
"Мне даже не нужно ходить в подземелья. Достаточно отправить нежить сражаться с бродячими монстрами".
– Примерно в 95 метрах отсюда был замечен монстр.
– Большая группа приближается сзади.
Даже с такой армией охота не была легкой. Очень часто монстры атаковали большими группами, топча слабых скелетов нежити на своем пути.
\* Аррргх!\*
Из-за Кэйберна монстры вылезали из самых глубоких подземелий и нападали на все, что встречали на своем пути. Виид использовал магические заклинания, чтобы сдержать чудовищ.
– Шипы вязкой крови!
Огромные каменные горгульи оказались зажаты в кровавых шипах. Это была магия проклятия, которая уменьшала здоровье врага и ограничивала его движения.
– В атаку!
По команде Виида группа рыцарей-скелетов атаковала горгулий.
\* Крргх!\*
Горгульи яростно сопротивлялись, и скелеты рассыпались в разные стороны, однако они вновь и вновь наступали, возвращаясь к месту атаки с ужасающей скоростью.
– Мы выполним приказ Лорда смерти. Я разорву вас в клочья и съем ваши останки. Ха-ха-ха!
– Как вам мои косточки? Разве они не прекрасны?
Цепкие скелеты сковывали движения горгулий.
– Бахаморг!
– Слушаюсь.
Бахаморг поднял топор и бросился в атаку, в то время как высший эльф Эльтин продолжил издалека обстреливать врагов огненными стрелами.
\* Вжух!\*
Десятки огненных стрел пролетели над головами скелетов и с невероятной точностью пронзили тела горгулий.
– Вперед!
За ними последовала кавалерия рыцарей смерти, возглавляемая Ван Хоком, а Торидо кружил вокруг, высасывая кровь монстров.
Под напором Торидо горгульи 600 уровня быстро теряли жизненные силы. Несмотря на превосходящий уровень, они не смогли причинить нежити значительного ущерба.
– Возвращайтесь на землю, где был ваш последний вздох. Это темное место, темная и испорченная земля. Все существа подчиняются вечному правилу тьмы. Восстань, нежить!
Виид не стал превращать горгулий в рыцарей смерти. Хоть он и мог объединить нескольких горгулий в костяного дракона, но это требовало большого количества маны, и такое существо было бы сложнее контролировать.
На данный момент его призыв нежити достиг 9-го среднего уровня, что позволяло ему контролировать звероподобных горгулий, пока они были еще живы. Однако у такого контроля было временное ограничение в 1 час, затем тела контролируемых существ теряли свою плоть и поднимались в форме скелетов.
– Служу командиру нежити, – на поле боя раздался звучный голос горгулий.
Издав боевой клич скелеты, рыцари смерти и дуллаханы ударили по щитами в честь присоединившихся к ним горгулий.
– Отлично. Разорвите врагов!
– Есть.
Отряд из 5 горгулий набросился на стаю монстров, собравшихся возле реки Пахель. Всего одной атакой они уничтожили формацию монстров и подорвали их боевой дух.
– Нежить, вперед!
Источая ауру смерти, армия нежити бросилась в атаку. В такой обстановке живые существа не могли использовать все свои силы, кроме того волны нежити накатывали на них одна за другой.
– Муууууу.
– Желтоватый, сюда!
Желтоватый вновь играл роль приманки, заманивая монстров своим большим и аппетитным телом.
Однако, несмотря на то, что Виид получал как минимум один уровень каждый день, его мысли были не спокойны.
"Даже с таким прогрессом, смогу ли я победить Кэйберна?"
Под его командованием уже были такие подчиненные как Ледяной дракон, Феникс и Барааги. С точки зрения военной силы ему нечего было стыдиться. Однако использовать их в охоте на Кэйберна было чрезвычайно рискованно.
"Я не могу быть беспечным в этом вопросе. Даже если мы сможем победить... некоторые из них умрут".
Он также беспокоился о последствиях использования некромантии. Некроманты, такие как лич, были вынуждены жертвовать своей либо чужой жизнью, чтобы получить силу смерти.
Из-за этого репутация игрока снижалась, он становился "злым", а вместе с этим снижались такие характеристики, как слава, максимальное количество здоровья, вера, удача и даже сила.
Конечно, в отличие от Бадырея у Виида был большой запас положительной репутации. Некоторые жители Севера открыто обожествляли Виида. Заработав еще немного репутации, он вполне мог бы сравниться по известности с некоторыми богам.
"Оказывается, рост способностей некроманта может привести к нежелательным последствиям. Я думал, что битва с драконом произойдет много веков спустя".
У некромантов существовал способ взрывного роста способностей – разрушительный метод Бэрекена Деморфа, короля нежити. Сейчас континент контролирует Империя Арпен, а значит нет нужды в таких крайних мерах, однако если бы мир принадлежал Гильдии Гермес, Виид был бы готов к подобным грязным мерам. Тем не менее ситуация этого не требовала.
&lt; Вы исследовали подземелье Спиральных Змей.
Вы установили рекорд по зачистке подземелья.
Ваша Слава увеличилась на 7,680.
Благодаря опыту магического боя интеллект навсегда увеличивается на 3.
Вы полностью зачистили логово змей. Все награды удваиваются. &gt;
Когда снаружи количество монстров уменьшалось, Виид отправлялся на зачистку подземелий. Перемещаясь вместе с Юрин, они очищали разные подземелья севера и Центрального Континента.
Целью его действий было последовательное накопление боевых достижений!
"Основой моего быстрого роста послужило большое количество характеристик, которые я копил еще с тех пор, как был новичком. Для дальнейшего прогресса я должен получить большое количество боевых достижений".
Виид поставил своей целью зачищать, по крайней мере, 4 подземелья в день. Даже в Гильдии Гермес, ни один игрок не зачищал так много подземелий. Как правило, игрок выбирает два или три подземелья в зависимости от времени появления монстров и своего боевого стиля и раз за разом защищает их.
Данный метод считается наиболее безопасным и эффективным.
Виид был достаточно уверен в том, что его сил хватит для того, чтобы выжить в большинстве ситуаций. Кроме того, нежить и живые скульптуры отлично справлялись с большинством монстров.
"Если мне хватит времени, то я смогу стать намного сильнее, чем когда был Великим Императором Пустыни".
Еще одним преимуществом боевых достижений было быстрое накопление интеллекта и мудрости.
Для Виида было важно повысить силу своих навыков и увеличить запас маны.
"В будущем было бы здорово сражаться как Бадырей, я бы смог применять различные секретные техники в бою. Мощные заклинания не должны пылиться в дальнем углу. Я должен использовать их как можно чаще".
– Карманные деньги: Замок Пормос был продан Гильдии Чёрного Льва.
Даже во время своих рейдов Виид регулярно проверял информацию о назначении лордов.
– Карманные деньги: Похоже, что большинство игроков выражают свое недовольство нашим планом на форумах Королевской Дороги.
– Как я и ожидал... насколько все плохо?
– Карманные деньги: Они публично критикуют Империю Арпен. Большинство из них являются игроками Центрального Континента, однако меня шокирует то, что и некоторые из северных игроков выступают против нас.
– Я могу их понять.
Виид действительно понимал, что чувствуют другие люди в такой ситуации.
Они сражались и выиграли трудную битву на Равнине Гарнав, однако в результате должности лордов были розданы за деньги!
"На самом деле, они правы, насчет моих мотивов. Однако я обеспокоен тем, что меня могут подвергнуть критике за осуществление этого плана".
Все, что было у Империи Арпен – лишь большая территория. В действительности, ее основа сейчас была гораздо слабее, чем у Империи Хэйвен. Хотя деньги и были его основной целью, назначение провинциальных лордов и без этого было неотложным вопросом, поскольку Виид не мог управлять огромной империей в одиночку.
– Ну, что ж. Я думаю, это было неизбежно. В любом случае у меня нет другого выбора, кроме как провести фестиваль или построить новый развлекательный центр вроде Пухольского аквапарка, чтобы люди могли отвлечься от этой проблемы.
Виид твердо поклялся заработать на этом аукционе целое состояние, закрывая глаза на чужое мнение.
"До сих пор я неплохо справлялся. Позвольте мне хоть раз пожить для себя. О критике мы позаботимся позже... Пока есть возможность, необходимо действовать".
Несмотря на все происходящее Виид был тверд в своем решении заработать денег. Не исключено, что он сможет выкупить десятки зданий, если назначение лордов пройдет успешно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17.1. Масштабные инвестиции (часть 2)**

Калькус, убийца Гильдии Гермес!
В реальном мире он был профессиональным игроком по имени Чон Сунли.
После поражения в битве на Равнине Гарнав он несколько дней отказывался выходить из дома. Он смотрел трансляции с назначением лордов Империи Арпен и завидовал.
– Виид. Этот парень пойдет на все ради личной выгоды. Сколько же он хочет заработать?
Чон Сунли стал активно публиковать язвительные комментарии на форумах.
– Похоже, Виид собирается разбогатеть, продавая позиции лордов. Привилегии и прибыль получат совсем не те, кто сражался вместе с ним. Откройте глаза. Неужели вы не понимаете? Нас всех использовали.
Его сердце сжалось в ожидании ответных комментариев других игроков.
– Этот парень прав. Неужели вы до сих пор верите, что Виид лучше Гильдии Гермес?
– Они все одинаковые.
– Я не думал, что все так обернется... кажется, мы все обманывались насчет Виида.
– Да!
В отличие от его ожиданий, реакция на комментарий была положительной. Хотя конечно были и те, кто не согласен.
– Виид определенно лучше, чем Гильдия Гермес.
– Конечно, у него есть и свои недостатки, но он стал императором всего пару дней назад... Мы должны подождать, прежде чем делать какие-либо выводы.
– Он создаст официальное законодательство Империи Арпен. Провинциальные лорды больше не смогут командовать, как им заблагорассудится, так что я не думаю, что ситуация изменится кардинально.
– Он просто назначает руководителей.
– Гильдия Гермес никогда не относилась к обычным людям, как к равным.
– Помните, как они без причины убивали тех, кто был им не по душе? Меня убили просто потому, что им не понравилось, как я выгляжу.
Увидев язвительные комментарии других игроков, Чон Сунли почувствовал удовлетворение.
Если раньше, заходя в Королевскую Дорогу, он мог путешествовать по всему Центральному Континенту, то сейчас был вынужден оставаться на крошечной территории Империи Хэйвен.
В то время как другие члены Гильдии Гермес держали злость в себе, он чувствовал облегчение, оставляя язвительные комментарии. Он переходил из одной темы в другую и везде оставлял множество записей.
– Кэйберн намеревается уничтожить весь Версальский Континент.
– Как вы думаете, кто теперь остановит черного дракона? Виид? Как бы не так. Он занят своими делами. Именно так. Он занят, пытаясь оторвать себе кусок побольше, пока весь континент еще не уничтожен.
– Есть такая поговорка "Лучше знакомый враг, чем тот, от которого не знаешь, чего ждать". Я думаю, что те дни, когда правила Гильдия Гермес были гораздо лучше.
– Не могу дождаться, когда увижу смерть Виида...
– Вот для чего людям нужна власть. Популярность и одобрение других? Для тех, кто обладает настоящей властью, это ничего не значит.
\*Дзынь-дзынь\*
Внезапно от написания очередного гневного комментария его оторвал телефонный звонок.
"Хммм? Неужели они как-то смогли узнать, что это пишу я?"
Он с тревогой взял трубку, но звонок оказался от репортера CTS Media.
– Мы проводим дискуссионную встречу по поводу процедуры назначения лордов Империи Арпен. Вы бы хотели принять участие?
В этом предложении не было ничего странного, потому что высокопоставленные игроки Гильдии Гермес часто появлялись в эфире.
– Ах... мне нужно посоветоваться с руководством гильдии прежде, чем дать ответ.
– У нас не так много времени, поскольку эта трансляция была организована в срочном порядке.
– Я перезвоню вам как можно скорее.
– Мы бы очень хотели увидеть вас в эфире. Нам нужен такой известный гость, как Калькус-ним.
– Я сделаю все возможное, чтобы получить положительный ответ.
Чон Сунли в спешке связался с исполнительным советником через коммуникационную сеть Гильдии Гермес, чтобы получить разрешение на участие в трансляции. Лафей и клановый адвокат полагали, что причин для того, чтобы критиковать метод Виида по назначению провинциальных лордов более чем достаточно и дали разрешение на участие в трансляции.
Появившись в эфире, радостный Чон Сунли начал с воодушевлением критиковать Империю Арпен.
– Как долго, по-вашему, продержится Империя Арпен? Я предполагаю, что она падет гораздо быстрее, чем Империя Хэйвен. Люди уже отворачиваются от Виида и его империи.
\*\*\*
Империя Арпен.
Империя с огромной территорией, охватывающей Центральный и Северный Континенты. Хотя общий размер территории огромен, большая часть северного региона является слаборазвитой, да и Центральный Континент находится в упадке после прошедшей войны. Национальное влияние Империи Арпен уже распространилась по всему континенту, однако большинство граждан Центрального Континента обеспокоено сложившейся нестабильной обстановкой.
– Империя Арпен... я думаю, что, по сравнению с Империей Хэйвен, которая внушала врагам страх, она ничего из себя не представляет. Безопасность в Империи оставляет желать лучшего? Ничего удивительного. Бьюсь об заклад, попустительство группам бандитов приносит больше денег, чем сельское хозяйство.
– Мы должны поднять оружие! Это наша земля! Не позволим разграбить ее!
– Монстры стремительно размножаются... находиться за пределами города становится опасно. Действительно ли Империя Арпен сможет защитить нас?
Империя Арпен была известна лишь благодаря императору Вииду, который славился как скульптор и авантюрист. Дороги между Северным и Центральным континентами была развиты слабо, что создавало неудобства для торговли и путешествий. Путешественникам необходимо было пройти через множество монстров, чтобы достигнуть своей цели.
Армии Империи Арпен катастрофически не хватало для защиты огромной территории.
Кроме того, игроки с Северного и Центрального Континентов были абсолютно разными.
– Моя мама говорит, что Империя Арпен - удивительное место, и я полностью с ней согласен.
– Здесь постоянно появляются новые деревни, а люди объединяются и формируют большие города. В Империи Арпен вы можете заниматься чем угодно. Все ваши мечты могут стать явью, стоит лишь приложить усилия.
– Если вы хотите прокатиться на потрясающем корабле, отправляйтесь в Порт Варна. В море регулярно выходит 36-парусный фрегат. Вас ждут пиратские сокровища и бесчисленные легенды.
Северные граждане проявляли безграничную лояльность и верили Вииду, в то время как жители Центрального Континента не спешили принимать Империю Арпен.
– Империя Арпен заберет все, что принадлежит нам. Почему бы нам не начать действовать раньше?
– Я не верю ни одному их слову. Это все - ложь.
– Если у вас есть сбережения, закопайте их где-нибудь в огороде. В данной ситуации это самый надежный способ сохранить свои деньги.
– Ты молод и полон надежд? В этом мире нет смысла стремиться к чему-то большему. Просто живи спокойно и пей дешевое пиво.
Империя Арпен не смогла успокоить волнения граждан на огромной завоеванной территории. Только Церковь Фреи, Церковь Лю и Церковь Ми-Нэ положительно относились к Империи Арпен.
У них были глубокие, религиозные, дружественные отношения с императором, и священники без колебаний благословили бы империю. Для церквей император Виид стал символом красоты, искусства, приключений, мира.
Его достижения на севере внушали уважение всем от мала до велика; его называли героем среди героев.
У них была абсолютная вера в императора Виида. Даже если бы из-за него случилась трагическая катастрофа, лояльность священнослужителей практически бы не снизилась.
– Черт возьми... откуда вообще взялся этот дракон?
– Это признак грядущего конца света. Да-да. Мы все умрем. Давайте напьемся, чтобы не думать об этом!
Слухи о черном драконе Кэйберне распространялись словно пожар, и вся империя дрожала от страха. С монстрами, приближающимися к городам, и черным драконом, парящими в облаках, угроза скоро станет намного более ощутимой.
Военная мощь едва покрывает всю территорию империи, такого количества армии явно будет недостаточно, чтобы отразить нападения монстров.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17.2. Масштабные инвестиции (часть 2)**

Военная мощь: 25,631
Экономика: 327,983
Культура: 57,273
Технологии: 112,601
Религиозное влияние: 89
Региональная политика: 56
Влияние на соседние регионы: 49%
Темпы развития Империи: 84
Санитария: 52
Национальная безопасность: 62%
Жители северных регионов радовались такому ослепительному развитию империи.
Они мечтали о том, как бесплодные и запретные земли превратятся в зеленеющие поля. Новые изысканные продукты приведут к появлению новых вкусных блюд и увеличению количества гурманов.
Продолжительная нехватка полезных ископаемых была одной из ключевых проблем Северного Континента. Темпы добычи не поспевали за растущим уровнем производства.
Северные дороги развиты достаточно хорошо для того, чтобы торговцы могли путешествовать по ним днем и ночью.
– Я могу получить все, что захочу, лишь заплатив денег. Кроме того, здесь хватает возможностей для заработка.
– Это поистине прекрасный мир. Не так ли?
– Я уже начал забывать те времена, когда я от голода грыз корни деревьев. Сейчас мне на ум приходит лишь нежный и глубокий вкус виноградного вина. Изготавливаемое в Море вино считается лучшим на всем континенте!
– Император Виид дал нам все. Вы живете в мире лишь благодаря Его Величеству. Я уверен, со мной все согласятся.
Жители Центрального Континента отказались от дальнейших комментариев по поводу Империи Арпен.
Обычные граждане испытывали тревогу и страх. Лояльность и влияние Империи слишком низки, чтобы убедить всех жителей Центрального Континента, ведь на Центральном Континенте есть множество городов с богатой историей, которые находятся в упадке после великого экономического краха.
Воины Империи Арпен превосходно владеют мечами, однако их недостаточно даже для защиты северных территорий. Тем не менее все рыцари невероятно храбры и готовы сражаться до последнего. Они без колебаний готовы поднять мечи за императора и верят в то, что их действия праведны.
&lt; Общее население Империи: 285,214,832 человек.
Ежемесячные налоговые поступления: 1,164,053,274.
Отчет о расходах на содержание Империи:
Военная мощь - 3%.
Технологический прогресс - 2%.
Экономическое развитие - 2%.
Культурное развитие - 1%.
Охота на монстров - 4%.
Дорожное строительство - 3%.
Религия - 2%.
Дивиденды - 83%.
Военная мощь: 26,951 рыцарей, 84,279 начинающих рыцарей, 734,667 пехотинцев.&gt;
Основную часть армии Империи Арпен составляли новички. Каждый свободный рыцарь давали клятву Империи. Они приходили в ополчение благодаря репутации императора и чтобы остановить черного дракона Кэйберна.
– ...
Союн изучала статистику империи сверкающим взглядом.
По сравнению с теми временами, когда они контролировали Север, доходы и население увеличились в несколько раз. Тем не менее, по многим аспектам ситуация ухудшилась.
Они приняли решение отправить несколько отрядов солдат в города Центрального Континента, чтобы контролировать население, поэтому лояльность во многих городах была близка к нулю.
– По крайней мере, я могу решить первостепенные проблемы.
Союн была благодарна за невероятное количество золота в 9,32 миллиарда, внесенное в казну теми, кто зарегистрировался на должности лордов.
"Это очень большая сумма денег. Теперь, когда я могу инвестировать все это, Империя Арпен станет гораздо более успешной".
Когда они создавали объявление об аукционе на должности лордов, именно она посоветовавшись с Виидом, придумала содержание.
[ С вашей помощью мы завоевали огромную территорию под названием Центральный Континент. Мы хотим справедливо и эффективно управлять этими территориями... однако у нас недостаточно знаний и времени.
Мы хотим сделать множество вложений, но у нас не достаточно денег. Вот почему нам нужна ваша помощь.
Все пошлины будут потрачены на благо развития Империи Арпен. ]
В последнее время Союн отвечала за дела империи и решила вложить деньги в развитие, как и обещала.
"Это драгоценные деньги, предоставленные другими людьми. Я не могу потратить ни пенни напрасно".
Провинциальные лорды уже были назначены на половине Центрального и Северного Континентов. К сожалению, не нашлось желающих для управления крепостями, военными фортами и сельскими деревнями.
Кроме того, не нашлось лордов для регионов, соседствующих с замком Эвалюк и Королевством Тор, поскольку они считались слишком опасным из-за нападений Кэйберна.
Конкуренция на места лордов крупных городов была ошеломляющей, однако в более мелких регионах все было не так просто. Если бы не Кэйберн, они бы несомненно смогли собрать гораздо больше пошлин за право стать лордом Империи Арпен.
"Мне нужно потратить эти деньги как можно более эффективно. Если я упущу эту возможность, следующего раза может и не быть".
Чувствуя огромную ответственность, Союн принялась за дело. Она сделала множество инвестиций в неосвоенные северные земли, а также в ослабленные регионы Центрального Континента.
Она кропотливо рассчитывала максимальную эффективность, учитывая необходимость оборонительных укреплений против монстров Кэйберна и не забывая о просьбах простых граждан.
Она не могла удовлетворить каждую просьбу, поэтому выбирала наиболее важные и безотлагательные.
&lt; В Империи Арпен было запущено 89 крупных проектов.
Самая большая за всю историю Версальского Континента сумма была потрачена на развитие империи.
Созданы задания на возведение 26 великих архитектурных памятников.
Будут построены Арена Баталли, Лестница Героев, Библиотека Великих Ученых, Алтарь Процветания, Колокол Восприятия Опасности, Скрытый Подземный Склеп и Великая Святыня.
Будет проведена реконструкция 257 городов.
Приостановленное строительство дорог, канализаций, замковых стен и мостов будет возобновлено.
Старые пустующие дома будут снесены, а тупиковые переулки перепланированы для повышения безопасности.
Уровень жизни граждан будет повышен.
Торговля и производство будут поддерживаться путем создания торговых улиц.
Будут построены 3 форта.
Ваден, Ниам и Мабарк станут надежными оплотами, защищенными от нашествия монстров. &gt;
Союн тщательно рассчитала стоимость каждого из проектов и была уверена в необходимости данных расходов.
Астрономическая сумма в 9,32 млрд золота, накопленная благодаря назначению лордов, была израсходована на развитие Империи Арпен.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18.1. Мучения Виида (часть 1)**

Союн построила оборонительные укрепления для защиты от монстров по всему континенту, а также начала реконструкцию всех находящихся в упадке городов. Хотя за правительственную деятельность и казну отвечал Виид, Союн, как официальный представить, могла делать инвестиции от его имени.
Среди граждан Империи Арпен, проживающих на Северном и Центральном Континентах, появилось множество разговоров по этому поводу.
– Вы слышали, что великодушный император Виид потратил на нас огромные деньги? Говорят, у него бесконечное состояние и он решил потратить его на наше благополучие!
– Еще бы... Его величество – самый достойный человек на всем континенте. И хотя недавно ходили ложные слухи о том, что он использовал нас ради своего благополучия, я в это совершенно не верю!
– Я понимаю, почему наша империя растет такими темпами. Страна, которая делает упор на технологии и развитие не может стоять на месте.
– Вы ведь архитектор? В таком случае вам следует поспешить. Теперь весь этот континент – большая строительная площадка, и для каждого найдется работа.
– Вы должны быть благодарны богу за то, что живете в Империи Арпен.
– Невероятно, было проведено обслуживание канализации! Раньше мы несколько раз подавали запрос, но нам так никто и не ответил. В последний раз крупный паводок затопил город, и мутная вода из канализации хлынула на улицы. На этот раз Его Величество не забыл про нас! Я даже и не думала, что он удовлетворит просьбу такой маленькой деревушки на окраине...
– Вы ведь знаете о ребенке Хана, живущем в хижине глубоко в лесу? Ему нужна была операция на глазах... Его величество оплатил целителя, и теперь мальчик полностью выздоровел! Это настоящее чудо. Отныне все граждане Риттена будут повиноваться Его Величеству. Мы собираемся принять участие в строительстве укреплений на переднем фронте.
Отношение жителей Центрального Континента кардинально изменилось, и теперь они все восхваляли Империю Арпен. Как правило, небольшие инвестиции во внутренние дела обычно не слишком помогали успокоить волнения граждан.
Однако в этот раз было потрачено огромное количество денег, и этого оказалось достаточно, чтобы жители смогли избавиться от всех тревог, нервозности и страха!
Даже разбойники, живущие в темных и глухих переулках, признавали величие этого поступка.
– Император Виид – наш босс.
– Да. Мы будем служить Его Величеству верой и правдой.
– Безоговорочное повиновение – это большая честь.
– Я не доверяю своему собственному отцу, однако я полностью верю Императору Вииду.
Игроки Северного и Центрального континентов в свою очередь были сбиты с толку тем, о чем говорили граждане.
– Что? Сколько же он вложил?
– Кажется, в этот раз поднялась даже большая суета, чем когда Виид-ним завершил задание S-класса.
– Я слышал от своих друзей из другого региона, что и там были инвестиции практически во всех городах и селах. Видимо, на моей родине тоже все изменилось.
– Самое удивительное – то, что будут построены великие архитектурные памятники. Подобные тем, что находятся в Море, люди просто сходят по ним с ума.
– И не только здесь. Мои друзья говорят, что во всех крупных городах континента началось строительство великих архитектурных памятников.
– В каждом крупном городе?
– Да. Невероятно, Виид действительно инвестировал деньги во всю территорию Империи Арпен!
Северные игроки были невероятно рады этой новости, ведь теперь у них появился еще один повод гордиться Виидом. Однако для большинства игроков подобные масштабные инвестиции стали по-настоящему шокирующей новостью. Это произошло всего через несколько дней после окончания битвы на Равнине Гарнав.
В такое время, когда территория Империи Арпен все еще не была установлена, и происходило завоевание отдаленных регионов, когда черный дракон Кэйберн сеял хаос, угрожая уничтожить Континент. В такое смутное и неустойчивое время Виид решился инвестировать астрономическую сумму денег.
– Честно говоря... Мы больше не можем говорить о том, что Виид-ним задумал все это ради собственной прибыли.
– Так этот аукцион на должности лордов и в самом деле был грандиозным планом по усилению и развитию Империи Арпен! Я сражался без какой-либо значимой причины. Я сражался только потому, что ненавидел Гильдию Гермес. Я понятия не имел, что все так обернется.
– Значит, северяне хвалили Виид-нима не зря. Я высмеял культ травяной каши за то, что он оставались на стороне Виида даже после того, как люди стали получать места лордов за деньги. Оказалось, что дураком был я.
– Учитывая количество инвестиций, похоже что он потратил все деньги, полученные от продажи позиций лордов?
– Не может быть... Он должен был оставить хоть немного.
– Я думаю, что этот парень прав. Во всей империи нет ни одного места, о котором бы не позаботились. Я даже думаю, что ему пришлось взять кредит, чтобы произвести такие инвестиции.
Игроки Центрального Континента были глубоко тронуты.
Теперь, когда они распрощались с Империей Хэйвен, в Империи Арпен официальная налоговая ставка была снижена до десятой части того, что было раньше.
– Все просто идеально.
– С тех пор как Империя Арпен завоевала Центральный Континент, он превратился в пригодное для жизни место.
– Разница словно между небом и землей. Просто невероятно.
Существование Кэйберна по-прежнему представляло собой серьезную угрозу, однако инвестиции Империи Арпен помогли успокоить граждан.
&lt; Империя Арпен входит в свой золотой век.
Инвестиции императора Виида выявили производственный потенциал империи.
Строительство достигло невиданного ранее уровня. Ремонтируется абсолютно все от протекающих канализационных труб до разведывательных башен в передовых фортах.
Открыты новые архитектурные и строительные технологии.
Лояльность всех граждан империи увеличилась на 79.
Национальная репутация увеличилась на 32.
Производство товаров получило 10% бонус.
Улучшены продвинутые архитектурные технологии. Теперь можно строить более высокие здания.
Культура будет распространяться более быстрыми темпами.
Улучшились политические отношения с другими странами.
Теперь по официальным поводам другие королевства будут отправлять вам дары.
Репутация аристократов и рыцарей империи увеличилась, а их достоинство навсегда увеличилось на 2.
Все эффекты государственных зданий увеличены на 50%.
Уровень производства товаров ремесленниками увеличился, что улучшило региональную репутацию.
Вероятность появления бандитов существенно уменьшилась. &gt;
&lt; Дружественные боги благославляют Империю Арпен.
Фрейя, Лю, Баталли и Ми-Нэ даруют божественное благословение Империи Арпен. &gt;
Золотой век в истории Империи Арпен!
Оповещения о новых событиях начали появляться перед Виидом, который продолжал бродить по охотничьим угодьям, сражаясь с нежитью.
&lt; Ваше имя распространилось по всей территории Империи Арпен как имя самого уважаемого правителя.
Ваша слава увеличилась на 132,500.
Харизма, очарование и достоинство навсегда увеличились на 18.
Вы получили новый титул "Щедрый король, который готов отдать все".
Отныне лояльность рыцарей увеличивается значительно быстрее. &gt;
&lt; Жители деревни Мальзин желают благополучия императору.
Ваша слава увелилась на 861.
Ваша честь увеличилась на 2. &gt;
&lt; Свободный рыцарь Тартарос клянется в своей верности.
Он хочет научить вас технике меча, передаваемой из поколения в поколение в его семье. &gt;
&lt; Жители деревни Пугель желают здоровья императору... &gt;
&lt; В торговом городе Зенота проходит фестиваль в честь императора... &gt;
&lt; В деревне Малтан проходит праздничная вечеринка в честь императора... &gt;
– Это еще что такое?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18.2. Мучения Виида (часть 1)**

Виид остановился, наблюдая за тем как его честь, достоинство, харизма и очарование, увеличиваются каждую секунду несмотря на то, что он не участвует ни в каком сражении.
&lt; В селе Баронна проходит художественная выставка посвященная императору.
Ваше искусство увеличилось на 1. &gt;
Даже характеристика искусства!
И вдруг Виида озарило.
– Так вот что значит быть императором.
Лидер империи – это такая приятная должность. Я могу стоять без дела, а моя слава будет расти сама по себе, в то время как дурная слава сходит на нет. Кроме того увеличиваются и мои характеристики.
– Власть – это действительно нечто. Только подумать, что Бадырей забирал все это себе.
В связи с большим количество игроков, на форуме есть множество важной и полезной информации, однако самые полезные тайны несомненно все держат в секрете. А значит, этот прирост характеристик можно обнаружить только став императором или королем.
– Интересно, насколько Бадырей увеличил свои характеристики подобным образом...
Виид почувствовал сильную зависть, подумав о том, как долго Бадырей был императором и сколько "бесплатных" очков характеристик он мог заработать. Однако на самом деле Бадырей не был удостоен каких-либо значительных привилегий.
Несмотря на то, что он относительно долго правил Центральным Континентом, его репутация среди граждан была слишком низкой, и он практически не получал ни славы ни характеристик.
Вместо этого, всякий раз, когда кто-либо из членов Гильдии Гермес создавал мирным жителям проблемы, увеличивался уровень его дурной славы. А его класс Черного Рыцаря сам по себе вызывал огромное недовольство среди рыцарей и мирных жителей.
Так что можно сказать, что Бадырей даже понес некоторые потери.
"В любом случае... Сколько золота она уже вложила?"
Виид намеренно не спрашивал об этом после того, как оставил Союн ответственной за дела.
Он не хотел выглядеть скрягой.
"Может быть, все-таки стоит спросить? Или же постараться забыть об этом? Хм... Мне действительно любопытно".
Пока нежить зачищала подземелье, эти мысли не выходила у него из головы.
– Ван Хок. Хватит халтурить! Двигайся быстрее! Торидо, кажется, что в форме летучей мыши ты двигаешься гораздо медленнее! Севиль и Герника, вы должны быть более агрессивными!
Однако, как бы сильно он не ругал своих подчиненных, любопытство не отпускало.
Бывало, что он проводил бессонные ночи, мучаясь в неведении, когда не мог узнать ответ на интересующий его вопрос. Особенно когда речь шла об огромном денежном состоянии!
Виид поколебался и все-таки написал Союн.
– Ты закончила с делами?
– Союн: Да. По крайней мере с основными.
– Хорошая работа. Ты справилась со всеми трудностями. Я уверен, что результат будет отличным.
– Союн: Я тоже так думаю.
– А сколько ты всего инвестировала?
Виид надеялся, что расходы составят приблизительно от 500 до 600 миллионов золотых. В прошлом он мог только мечтать о том, чтобы потратить столько денег.
"А я действительно вырос за последние годы".
Во времена Королевства Арпен ему приходилось инвестировать все доходы с севера. Хоть он и построил множество великих архитектурных сооружений и отремонтировал жилые помещения в трущобах, он так и не построил никаких замковых стен или фортов.
Он сократил затраты на городское строительство до минимума и позволял тратить деньги только там, где это было совершенно необходимо.
"Деньги ускользают, когда ты ими пользуешься. Они остаются только, если ты никуда их не тратишь".
До этого момента он старательно вкладывал деньги в различные сферы и ждал того момента, когда сможет наконец забрать свою прибыль.
– Союн: Все.
– Виид: Как все? Вообще все?
– Союн: Да. Я использовала все доступные нам средства.
Виид почувствовал, как по его телу прошла дрожь.
"Мое огромное состояние было разбросано по всему миру?"
Чувство потери и пустоты в его груди было гораздо сильнее, чем гордость от праведного поступка. Подумав некоторое время, он решил, что неправильно понял ее.
– А... То есть ты хотела сказать, что израсходовала весь доход от коттеджей Пухольского аквапарка. Я неправильно тебя понял, потому что ты забыла уточнить.
– Союн: Нет. Весь доход от аквапарка мы потратили еще в прошлый раз, на этот раз я инвестировала все пошлины, собранные за должности лордов.
– П-п-правда?
– Союн: Да. Мы ведь и собирали эти пошлины для того, чтобы инвестировать в развитие.
– ...
"Конечно, раньше я так всем и говорил, но..."
"Это ведь был лишь предлог для того, чтобы заработать огромную сумму денег. Каждый торговец так или иначе врет".
Он не был так опустошен, даже когда появился Кэйберн. Даже когда он должен был остановить Бессмертный Легион, даже при извержении вулкана в Джиголасе он чувствовал себя лучше. Однако сейчас от шока он не мог пошевелить ни пальцем.
– Все эти деньги...
– Союн: Я думаю, что самые основные инвестиции уже сделаны. Люди действительно довольны.
Виид потерял всю свою мотивацию двигаться дальше, как будто он пострадал от сильной простуды и не мог пошевелиться. Его руки и ноги дрожали, а пальцы не сгибались.
– Да... Конечно... Еще бы людям это не понравилось... Они наверняка бегают по округе с радостными криками.
Даже после 30 часов непрерывной охоты его разум не был так затуманен.
– Союн: Я также построила форты. Он помогут защитить граждан от армии монстров, прежде чем они смогут кому-либо навредить.
– Да... Конечно, на форты тоже хватило... Наверняка на это пришлось потратить все наши деньги..
– Союн: Я также позаботилась о старых заброшенных проектах городов Центрального Континента. Я не смогла инвестировать во все, однако отдала приоритет тем, от которых будет самая высокая отдача. Уже через месяц вложенные деньги окупятся.
– Да... Может быть...
Виид испытывал ужасное чувство потери. Даже проигрыш в битве против Бадырея не расстроил бы его так сильно. Даже череда неудач в квестах S-класса не была бы так трагична.
Деньги, Деньги, Деньги...
Деньги, источник всех соблазнов, покинули его еще до того, как он стал свидетелем их существования.
Конечно, промышленно развитые города демонстрировали впечатляющие производственные возможности. Северный регион в целом был сосредоточен на растениеводстве и сельском хозяйстве, однако основой Центрального Континента были ремесленники. Если инвестиции приведут к заметному улучшению состояния Империи Арпен, доход снова вернется к Вииду.
Если рассуждать логически, это наверняка можно считать хорошим денежным вложением, однако в этот момент он почувствовал себя совершенно подавленным.
– Да... Я понял тебя. Я сейчас занят, так что поговорим позже.
– Союн: Хорошо. Я еще немного послежу за делами империи.
– Неужели еще остались какие-то деньги после того, как ты все потратила?
– Союн: Кто-то только что прислал 84,000 золотых из Моры.
Виид судорожно сглотнул.
Огромное состояние развеялось по ветру, однако к ним приплыла маленькая рыбка.
Конечно, по сравнению с 9 миллиардами золотых, эти деньги были словно мелочь на карманные расходы, однако даже эта сумма смогла немного облегчить его страдания.
– Союн: Я собираюсь вложить эти деньги в развитие региона.
– Даже это драгоценное, честное золото...
– Союн: Кажется, ты недоволен. Я сделала что-то не так?
– Виид: Нет. Я действительно очень тебе благодарен... Я очень, очень ценю твою помощь. Сейчас я занят охотой, так что свяжусь с тобой позже.
– Союн: Конечно, пиши мне в любое время.
Виид закончил общаться с Союн и собрал всех своих подчиненных.
– ...
– ...
– ...
Долгое время в подземелье стояло абсолютное молчание. Желтоватый съежился в ожидании...
Он знал, что сейчас его хозяин начнет ругаться!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19. Мучения Виида (часть 2)**

После окончания битвы на Равнине Гарнав северные игроки возвращались в Мору.
– Я вижу следы различных зверей.
– Это может быть опасно?
– Понятия не имею. Согласно новостям, произошло огромное увеличение популяции монстров.
Северяне двигались группой, насчитывающей не менее ста человек. Это было после того, как стало известно о том, что из-за деятельности Кэйберна появилось много монстров, но среди них так же присутствовали и высокоуровневые игроки.
– Просто доверьтесь мне. Ха-ха. Я – Хегель из гильдии Черного Льва.
Хегель осмотрел следы на земле и уверенно улыбнулся:
– Это всего лишь отпечатки от волчьих лап. Волки, которые появляются вокруг этой области, находятся на двухсотом уровне. Те, что с белым мехом – на трехсотом, но я могу победить их всех.
– О, правда?
– Конечно. Волки – это кусок пирога... я могу справиться сразу с несколькими. Если они появятся, я выслежу их и раздам всем мех.
Для уверенности Хегеля была причина. С 100-го по 200-й уровень он монотонно охотился на волков. Все дело в том, что волки в регионе Туллен имели очень специфические характеристики. Он хорошо знал черты волков и то, как на них охотиться.
"Я уже не тот, кем был когда-то, так что, думаю, убить их будет относительно легко".
Найд, вор со значительно более высоким уровнем, чем он, был рядом с ним, так что бояться было нечего.
– Кстати, Хегель. Здесь много волчьих следов. Они тоже необычайно крутые, – заговорил Найд после того, как тщательно исследовал следы.
Будучи вором, он не был так хорош в следопытстве, как авантюристы, но у него был хороший глаз на детали.
– И все же они просто волки.
– Да, но…
– Все нормально. Во-первых, здесь не только мы.
– Просто… Думаю это хорошо.
Хегель и Найд обернулись к тылу. Они шли впереди группы и сейчас наблюдали в своем поле зрения несколько групп игроков, которые следовали за ними. По мере того, как они приближались к Море, собиралось все больше северян.
– Я также вижу много игроков из Центрального континента.
– Им тоже должна быть интересна Мора.
– Уххх... Большой брат Виид – это действительно что-то, – Хегель заметил, что каждый раз, когда он хвастался своей дружбой с Виидом, он мог видеть сверкающие глаза девушек.
Вечером во время стоянки в полях, вокруг них собрались игроки.
– Пэйл-ним и большинство других товарищей Виида стали провинциальными лордами. Хегель-ним, разве ты не собираешься претендовать на должность лорда Империи Арпен?
– К-хм. У меня нет никакого желания занимать должность лорда.
Это было неправдой. Он отчаянно хотел стать лордом, но его никто не назначал.
– Ты часто встречаешься с Виид-нимом?
– Да. Я вижу его каждый день. Я уже говорил, что раньше обедал с ним?
Его популярность была на пике!
Громоздкий воин-варвар приблизился с усмешкой:
– Ха-ха-ха. Этот кинжал не слишком потрёпанный. Не хотите взять?
– Кинжал пустоты? Это продвинутый предмет.
– Поскольку вы товарищ Виид-нима, я хотел бы предложить его вам в качестве сувенира.
Были более известные и более высокоуровневые игроки, но все они уважали Хегеля.
"Я уже не тот, кем был раньше".
Хегель гордился тем, что доблестно сражался до последнего момента в битве на Равнине Гарнав.
Он достал свой меч и бросился на 3-й легион, опасаясь, что умрет напрасно. Однако, похоже, что вся удача в его жизни была дарована именно в тот день.
Волчий вой разорвал воздух.
– Для начинающих игроков это может быть опасно, поэтому давайте выйдем на шаг вперед.
– Хорошо. Мне все равно было скучно.
Те из северян, что были выше 250-го уровня, уверенно выступили против волков и бросились вперед.
– Охота на волков очень увлекательна.
– Да... надо быть настороже.
– Найд. Давай поспешим туда.
– А мы пойдем?
Игроки Центрального Континента, которые в сравнении с северянами были более способны, думали об этой ситуации как о небольшом развлечении, но все начало меняться. За полями постоянно стекали стаи волков.
– Что это такое?
– Есть и крупные монстры.
Это были гиганты ростом более 4 метров, которые гоняли волков взмахами своих кнутов.
– Таких можно найти только в подземельях.
– Волчьи надзиратели. У них есть исключительные характеристики физической защиты, они способны вести стрельбу из лука и бафать волков.
– Так много волков?
– Черт. Мы не можем обогнать их на полях. Это может обернуться бойней.
Игроки побледнели. Те, кто были более опытными, быстро покинули тыловые группы и присоединились к передовой.
– Мы должны защищаться. Пусть новички отступают.
– Большое подкрепление уже в пути. Если мы поторопимся, то сможем спасти многих игроков.
За исключением тех, кто выше 300 уровня, остальные решили сбежать. Пока они завершали подготовку…
\*Кууаааааагх!\*
С небес донесся крик, и что-то пронзило облака, двигаясь со страшной скоростью.
– Это монс... нет, виверна.
– Это Третья Виверна! – закричал лучник с острым взглядом.
Одновременно все игроки посмотрели на небо, Третья Виверна, талисман Севера, пикировала к ним.
– На ней сидит человек.
– Мужчина, возможно...?
– Я думаю, это он.
Местонахождение Виида отслеживалось телестанцией в прямом эфире. В новостях было сказано, что он охотится на монстров на Севере на Третьей Виверне, и он вполне мог в этом месте!
– Виид-ним. Сюда. Мы прямо здесь!
– Кяаа. Я ваша фанатка!
– Травяная Каша, Травяная Каша.
– Ура Империи Арпен!
Игроки забыли все о своей напряженности с монстрами и дико замахали руками.
– Виид-хен, Хегаль здесь!
– Найд тоже здесь.
Хегель и Найд попытались поприветствовать его, но их заглушила толпа игроков.
Стрела, выпущенная Виидом с Третьей Виверны, как луч света, полетела вниз и ударила прямо в волков. Волки либо сгорели заживо, либо замерзли.
– Ух ты!
– С такого далекого расстояния…
– Его атака так сильна.
Толпа не переставала удивляться.
\*Б-б-б-бум!\*
Волчьи трупы последовательно взрывались подобно приливным течениям, приводя к цепной реакции.
– Обиды мертвых не исчезают, и они поднимаются, чтобы уничтожить жизнь и землю в этой области.
Цепной взрыв трупов!
Разрушение от взрыва трупов распространилось и подорвало всю площадь. Через несколько мгновений с земли поднялись скелеты! Они были окутаны фиолетовым свечением, что свидетельствовало о наложенном эффекте ауры смерти. По мере накопления силы смерти, активировалась базовая стадия ауры смерти.
– Повелитель приказывает нам. Убить их.
– Сражайтесь, пока ваши кости не развалятся. Черепахи!
Скелеты с мечами и щитами в руках бежали и грозно убивали волков. Они мчались с той же скоростью, что и волки, находясь в систематическом строю под командованием Ван Хока. Они устроили резню десяткам тысячам волков, которые появились в полях.
– Какой удивительный.
– Боевая мощь некроманта находится на таком уровне?
– Виид-ним – лучший в Королевской Дороге. Вот почему он может так хорошо сражаться.
– Это действительно страшно.
Все игроки просто наблюдали без каких-либо мыслей о борьбе. Нежить уже сама по себе хорошо сражалась, а вскоре после этого появилась армия бараагов и поджарила землю. Это было впечатляющее проявление боевой тактики!
Игроки махали руками и воздавали хвалы.
– Виид-ним. Ты самый лучший!
– Бог Войны, Виид!
– Спасибо за ваши инвестиции в континент.
– Вы потратили целое состояние, и я прошу прощения за то, что недооценил вас! Вы великолепны!
– Виид-ним потрясающий, тратит все свои деньги на империю!
\*Щелчок!\*
Виид яростно направил магическое заклинание.
– Вы все будете принесены в жертву. Я предлагаю свое тело и призываю тьму на эту землю... все, что существует, исчезнет.
Великое Вымирание.
Он мгновенно использовал магическое заклинание, самое разрушительное заклинание, приносящее в жертву очки здоровья и ману.
Он мог бы легко уничтожить волков только с нежитью, но из-за разочарования он самолично бомбардировал монстров атаками.
&lt;Осталось 10 очков здоровья.&gt;
&lt;Осталось 10 очков маны.&gt;
&lt;Перенапряжение от использования магии превзошло физические ограничения. Вы обладаете высокой выносливостью и настойчивостью.
Максимальный запас здоровья и маны навсегда увеличивается на 20.
Скорость восстановления маны снижается на 32% в течение 48 часов.&gt;
Он отправил тысячи волков на тот свет, используя 120 000 очков здоровья и 80 000 маны одновременно, применив всего одно заклинание.
&lt;Поглощены 3 очка здоровья.&gt;
&lt;Поглощены 2 очка маны.&gt;
&lt;Поглощены 5 очков здоровья.&gt;
&lt;Поглощено 1 очко маны.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\*\*\*\*
Эффекты Ауры Смерти.
Очки здоровья и маны постоянно поставлялись скелетами, ведущими сражения. Даже после воскрешения боевая тактика Виида не была такой. Да, он любит скоростную охоту, но никогда не тратил здоровье и ману с такой неэффективностью. Это было чистое разочарование! Он изливал свой гнев на волков, столпившихся на земле.
– Это ненормально. Настолько подавлять.
– Ничего себе... Он – вершина некромантов.
– Виид-ним каждый раз показывает что-то новое.
– Такой могущественный и собранный – вот почему он может так много инвестировать в империю Арпен.
– Богачи разные. Каждый хороший поступок для народа предполагает щедрую трату средств.
– Экономит медяк за медяком, чтобы вылить все это в один момент.
\*Щелчок!\*
С тем количеством оставшегося рационального сознания, Виид не узнал бы даже Наполовину Жареную Наполовину в Специях.
– Вы все будете принесены в жертву. Я предлагаю свое тело и призываю тьму на эту землю... все, что существует, исчезнет.
Он направил Великое Вымирание на игроков!
&lt;Недостаточно очков здоровья и маны для активации магического заклинания.&gt;
К счастью, из-за отсутствия маны катастрофа прервалась в зародыше.
\*\*\*бонус от переводчика
В версии с изображениями тут находится картинка.
В версии с изображениями тут находится картинка.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20. Мир в опасности (часть 1)**

Раздался визг Виверны.
Вторая Виверна пролетела по небу с пугающими криками. Пэйлу, который летел верхом на спине Виверны, пришлось еще больше пригнуться, противостоя сильному ветру.
– Давай помедленнее.
– Нет. Мастер сказал лететь быстро. Меня отругают, если я буду летать медленно.
Вторая Виверна пребывала в возбуждении, так как прошло много времени с тех пор, как она в последний раз брала в полет человека.
– Кх…
Пэйл вернулся в Королевскую Дорогу спустя 24 часа после того, как был убит Кэйберном. Как только он вошел в систему, раздался шепот Виида.
Вид: Континент оказался в опасности. Если мир будет нарушен, погибнут начинающие игроки, а не такие высокоуровневые игроки, как мы.
Действительно, Пэйл был обеспокоен тем, что он не мог из-за Кэйберна войти в систему.
– Итак, что от меня требуется? – спросил Пэйл голосом, полным решимости.
Вид: Охота. Я доверю тебе Вторую Виверну. Избавление даже от еще одного монстра чуть больше защитит начинающих игроков. Это касается и монстров в северных деревнях.
– У меня много близких друзей на севере. Я буду защищать их ценой своей жизни.
С того дня он охотился день за днем!
Ромуна, Сурка, Питон, Приправленный Краб. В охоте учувствовали не только они, но и огромное количество других игроков.
Третий Меч и ученики, зайдя в Королевскую Дорогу, не сильно задумывались об этом.
– Теперь, когда есть больше монстров, бои станут куда интереснее.
– Я собираюсь потренировать несколько навыков... стать сильнее и сразиться с черной ящерицей.
– Мое сердце колотилось, когда мы сражались с ящерицей.
Прикосновение дьявола достигло и их.
Виид: Братья. Я договорился о свидании вслепую с отрядом Бамбуковой Каши.
– Оооо!
– Младший! Что мы можем без тебя сделать?
Через Юрин он отправил им фотографии игроков отряда Бамбуковой Каши. Честно говоря, женщины-игроки восприняли свидание вслепую без энтузиазма как шутку, но тут смотря как преподнести.
– Этот человек станет второй половиной моей жизни.
– Значит, она действительно существует в этом мире!
– Кхе. Я пролью пот и кровь, чтобы встретиться с этой женщиной…
Они влюбились всего лишь в несколько фотографий.
– Тем не менее континент находится в опасности, и есть шанс, что эти женщины могут умереть от монстров.
– Ааа.
– Нет, как может случиться трагедия…
– Черт возьми, нет. Даже если мне вырежут глаза... такое никогда не должно произойти.
– Мои отношения всегда были такими. Все они были недолговечными, стоило мне подумать, что наконец-то все получилось!
Виид: Было бы здорово, если бы был кто-то, чтобы защитить этих нежных девушек из отряда Бамбуковой Каши…
– Я убью этих монстров!
– Собери всех ребят. Мы выдвигаемся прямо сейчас!
Третий Меч и ученики излучали ауру более угрожающую, чем огры, мобилизуя игроков Центрального Континента в Бычий Легион.
Игроки Бычьего Легиона также не могли забыть волнующую погоню за Гильдией Гермес, и высокоуровневые игроки не собирались увиливать с охоты.
– В такой ситуации, как сейчас, мы должны добиться прогресса. Когда еще у нас будет такая возможность?
– Давайте грести, когда начнется прилив. Если нам повезет, мы сможем появиться в эфире.
Они начали довольно легко, но с появлением новых монстров стали переутомляться.
Северные игроки с сотых до двухсотых уровней являлись активными охотниками, но не смогли остановить рост численности монстров. Монстры собрались в необитаемых лугах, горах и лесах. Если с ними не разобраться, то вполне логично было предположить, что они размножатся до неуправляемых масштабов и наводнят города.
\* \* \*
– К-уххххх. Я так много работал, но никто не признает моей помощи, – Петров бродил по Равнине Гарнав и собирал рисунки.
Окрестности все еще были заполнены пережитками битвы, но некоторые места оставались ненормально нетронутыми.
&lt;Акварель Петрова ландшафтная живопись.&gt;
Начертанные на земле рисунки слегка искажали местность.
Он разложил их, немного перекрещивая направления, замедляя темп армии Империи Хэйвен. Он провел это вмешательство, когда были мобилизованы 20 легионов с Видом в качестве цели, а также когда главная армия Хэйвен отступала от Кэйберна. Он мог купить только короткий период времени, может быть, от 3 до 5 минут. Однако это могло сыграть жизненно важную роль в войне, хотя никто и не осознавал его поступков.
– Я сделал доброе дело, так что я могу оставить это позади, – Петров горько усмехнулся и достал свои рисунки. Он наблюдал массовые сражения в битве на Равнине Гарнав.
Скульпторы Северного и Центрального континентов, вдохновленные этими битвами, начали огромные проекты.
"Заголовок: Скульпторы собираются вокруг. Мы сотрудничаем для самого большого проекта в мире когда-либо.
Гарнавская война!
Вербовка членов для ваяния войны между Великой Империей Арпен против жалкого и бесчестного Королевства Хэйвен.
Та часть, которая будет создана на Равнине Гарнав, будет включать скульптуру примерно из 100 000 скульптур доблестных игроков севера, лояльных игроков Центрального континента, Гильдии Гермеса и имперской армии.
Разве мы не должны вылепить момент преобразования мира, чтобы он был записан в истории Версальского Континента?
Мы надеемся нанять не менее 2000 скульпторов.
Потребуется много усилий, поэтому игроки различных классов и профессий, с интересом относящиеся к скульптуре, также могут связаться с нами.
Спонсировать этот проект будет отряд Куриной Каши из культа Травяной Каши, ассоциация "Мануэ" и ассоциация "Гамонг".
Гостям предоставляется питание".
Великая мечта скульпторов!
Скульпторы Севера и Родиума прошли подготовку для впечатляющего совместного проекта.
– Я также создам произведение искусства, – Петров тоже готовился к следующей картине. – Падение пылающего Метеора, призыв… Сбор людей, а затем Виид в разгар различных сражений. Даже нежить и дуэль с Бадыреем.
Картины были основаны на реальных событиях, но картины должны иметь динамические выражения действия. Он думал, что 30 или около того картин, которые он собирался создать, будут заложены как история Версальского континента.
– После того как я с этим закончу, я должен присоединиться к Виид-ниму. Должно быть что-то, что может сделать художник, внося свой вклад в победу над Кэйберном.
\* \* \*
Унринг, Бен, Эликс.
Будучи знаменитыми авантюристами, они не отправились в Гарнав. Они следовали своим первоначальным принципам – не участвовать в войне между игроками.
– Кэйберн проснулся.
– Это настоящий злой дракон.
– Из-за этой твари повсюду царит суматоха.
Они были чистыми авантюристами еще со времен первопроходцев Королевской Дороги. Таким образом, они знали много информации, которой больше никто не обладал. Они свободно бродили по континенту и слушали рассказы мирных жителей, проживающих в районах, расположенных неподалеку от драконьего гнезда. Они также получили некоторые записи из подземелий.
&lt;Гнездо дракона.&gt;
&lt;Неизвестные секреты о драконе. №19&gt;
&lt;Наблюдения за драконом.&gt;
Это была информация, которую они приобрели раньше.
– Разве невозможно победить дракона?
– Кто знает... если это Виид, неужели у него нет ни малейшего шанса?
– Я бы сказал, что он не способен. Не только силой. Дракон обладает неукротимыми навыками.
– Будут и другие способы победить его. Из кадров видео с боем видно, что Кэйберн, похоже, сражается довольно опрометчиво.
Противоречивые мнения создали неравный раскол среди команды Тени Земли.
У них также были мысли бросить вызов квесту, связанному с драконом, но не сейчас.
По правде говоря, они были примерно в конце 400-х уровней. По отдельности они были посредственны. Они увлеклись освоением приключенческих навыков, таких как установка и демонтаж ловушек, навигация по карте и копание.
Эликс вздохнул:
– В любом случае континент превратится в руины. Города рухнут, и игроки будут убиты.
– Для нас это не имеет значения, разве нет? Я уже занят квестами и подземельями. Мир огромен и есть много квестов, которые еще не были никем взяты. Также мы можем отплыть на лодке и выйти в дальние моря.
Слова Бена не успокоили глубокую озабоченность Эликса, отразившуюся на его лице.
– И все же мы тоже хотим отдохнуть в городе и выпить бутылку пива. Наблюдать, как другие живут радостной, беззаботной жизнью тоже приятно.
– Ммм. Согласен.
Была причина, по которой команда Тени Земли не вмешивалась в войну между другими влиятельными силами. Они любили сами приключения, но сильно страдали из-за борьбы за власть между престижными гильдиями. Стены и сооружения давно посещенного города были разрушены. Они не хотели больше видеть, как игроки падали на землю, вздыхая от горя.
Бен на мгновение задумался и заговорил:
– А что, если мы бросим вызов квесту Кэйберна?
– Квесту?
– Мы давно получили кое-какую информацию, касающуюся Кэйберна. Мы похоронили его, потому что он был связан с драконом.
– Ах. Точно. Был такой.
Унринг и Эликс порылись в своих воспоминаниях.
&lt;Тайный план злого дракона.&gt;
Какое-то время назад они раздобыли старую тонкую книгу. В первые дни Королевской Дороги никто ничего не знал о драконах. Они поняли, что существует высокая вероятность того, что злой дракон окажется в будущем важным персонажем, поэтому они сохранили её в хранилище.
Эликс широко улыбнулся:
– Действительно. Неизвестно, будут ли в тексте ответы, которые мы ищем, но я согласен начать с любых зацепок.
– Согласен. Я считаю, что начать сейчас для нас все еще несколько рано и опасно, но Кэйберн уже проснулся. Но, Бен. Почему ты вдруг передумал?
– Может быть, потому что... Виид, скорее всего, попытается остановить Кэйберна?
Бен погрузился в свои воспоминания о приключениях, когда они шли по следам, оставленным Виидом после того, как их назвали лучшими авантюристами.
– Я думаю, он никогда ни от чего не откажется. Независимо от того, какого рода квест, он никогда не проигрывал, и неторопливо их завершал.
– Именно так он уничтожил культ Эмбинью.
– Он бросает вызов невозможному. Причина его славы и уважения как авантюриста. Так почему бы нам не посоревноваться с ним, выбрав в качестве цели дракона?
Невозможное приключение, конкуренция!
Эти слова зажгли огонь в сердцах Эликса и Унринга.
В первые дни Королевской Дороги они путешествовали днем и ночью, открывая новые города, подземелья и территории. Они бродили по востоку и северу задолго до того, как другой авантюрист находил дорогу. Они побывали здесь еще до развития Моры и создания Королевства Арпен. Они помнили волнение и восторг от экспедиций по неизведанной дикой местности.
Бен усмехнулся:
– До сих пор мы могли только наблюдать за ним, но теперь, касательно дракона, мы в справедливо-равном положении. У него есть слава и свои силы, но у нас есть опыт и информация. Если мы преуспеем в квесте, это также станет добрым делом для континента.
– Совершенно верно.
– Я полностью согласен с этим.
Отряд Тени Земли хорошо друг с другом взаимодействовали. Если бы не это, они не смогли бы гоняться за самыми сложными приключениями и квестами.
– Давайте в этот раз не отстанем от Виида.
– Тогда предлагаю выдвигаться сейчас же.
– Вперед!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21. Мир в опасности (часть 2)**

– Ааааааааа! Аааагкх! – пока Виид руководил нежитью, он, не переставая, кричал.
Все деньги были спущены в Империю Арпен!
Мануэ: В свободном городе Сомрен через 14 месяцев пройдет Фестиваль роз! Местные жители хвалят императора Вида.
– Поторопитесь и сражайтесь, бесполезные идиоты! – Виид возглавил нежить и бросился через туманный лес, кишащий монстрами.
Прямой рывок на фронт!
Ван Хок возглавлял рыцарей смерти, одетых в темные доспехи.
– Повинуйтесь повелителю смерти. Да придет погибель!
Лемон: Игроки скандируют имя Виид-нима! Игроки Центрального континента сразу же присоединяются к культу Травяной Каши.
Слезы текли по лицу Виида. Он был опечален и расстроен.
"Мои деньги... вылились как дождь".
Значительные средства, израсходованные на эти дела, сформировали фундамент Империи Арпен. Тщательные инвестиции Союн создали феномен, превосходящий все ожидания.
– Вы просите меня поговорить о Его Высочестве? Я чувствую себя виноватым, даже упоминая его имя. Он – великий авантюрист, художник и император, который присматривает за нами.
– Что я думаю об Империи Арпен? В прошлом году я жил под дырявой крышей, проливной дождь и снег скапливались в моей комнате всю зиму. Даже мой дом, который находится в глухом переулке, был отремонтирован... Без сомнения, Империя Арпен – хорошее место.
– Я не могу в это поверить, но все воры исчезли! Это потому, что воры хорошо едят и днем спят.
– Я слышал слухи, что Империя Арпен – это нация ремесленников. Можно ли этому верить? Торговые товары, которые поступают с севера, дешевы, но имеют только приемлемое качество.
– Вы пробовали урожай, произведенный в Море? В настоящее время он очень популярен и находится в дефиците вопреки высокой цене. Старательные фермеры вкладывают свой пот в богатые урожаем земли, а благословение урожая Фреей позволяет увеличивать объем и дает возможность потреблять его даже нам.
Лояльность и безопасность граждан стабилизировались, что дало дополнительные полезные эффекты.
Для северных игроков, которые отправились в путешествие вниз, к Центральному континенту, квесты стали более доступными, а ремесленники начали производство товаров для оживления торговли.
Центральный континент был в упадке, но осталось еще много развитых городов.
Внезапное вложение средств и новые планы развития пробудили потенциал застойных городов. В большинство регионов назначались лорды, но это не означало, что все проблемы были решены.
Лорды должны были следовать законодательству Империи Арпен, и поэтому никто из них не мог царствовать подобно королям, как в прошлом при Гильдии Гермес. По правде говоря, назначение богатых людей лордами давало много преимуществ. Все лорды посещали свои собственные города и чувствовали, что им чего-то не хватает.
– Я хочу красивую реку, которая будет протекать через центр города.
Сразу же началось строительство по созданию реки, рассекающей город!
– Стоимость руды так высока?! Тогда просто создадим шахту. Возврат инвестиций медленный, несмотря на первоначальную сумму? Без разницы. Просто заплати. Куда может убежать шахта?
Массовая разработка месторождений.
– Здания обветшали, и многие необитаемые дома разрушаются. Я не хочу этого видеть... Эх. Весь этот регион будет реконструирован.
В городе начался полномасштабный ремонт!
В ответ на эти проекты на аукционных площадках золотая валюта продолжала дорожать. Многие игроки положительно оценивали коммерческие проекты, которыми руководили богатые лорды.
– Деньги – это самое лучшее.
– Гильдия Гермес была занята попытками нас эксплуатировать… По крайней мере, лорды что-то строят…
Виид не думал плохо о богатых. И наоборот, презирал людей, которые, с глазами, полными жадности, вели образ жизни богатых лордов.
"Это потому, что есть два типа богатых людей: те, кто думает только о своей жадности в своих инвестициях, и те, кто думает о других. Щедрых богатых людей надо уважать".
Учитывая это, он готовил планы эксплуатации этих богатых лордов. Так называемый 5-летний проект эксплуатации лордов Империи Арпен!
"Я могу хорошо опустошить их, обеспечив им честь, достоинство и удовольствие".
Большая картина была оформлена идеально, но даже так он дулся из-за денег, вложенных в Империю Арпен, и вымещал свое разочарование на охоте.
&lt;Вы победили монстров из подземелья Калуа.
Вы совершили боевое достижение.
Слава увеличилась на 2300.
Ловкость и мудрость навсегда увеличиваются на 1.&gt;
– Это подземелье заняло ровно 3,5 часа.
Это подземелье потребовало от Гильдии Гермес 4 часа, чтобы доминировать в Зале Славы. Он закончил подземелье быстрее, чем 50 элитных игроков, хотя и не таких мощных, как Бадырей.
– Прежде всего, нежить не нужно отдыхать, поэтому очевидно, что я могу сэкономить время. Я также просмотрел несколько видеороликов с пошаговым руководством прохождения.
Он продолжил охоту в подземельях в свободное от уничтожения монстров время.
Монстры, бродящие по континенту, имели первостепенное значение, но, чтобы добиться максимальной эффективности, нежить должна была превышать определенное число!
Союн: Есть группа монстров в 57 минутах ходьбы.
– Окей. Я понял.
Виид, размахивая своим мечом, также практиковался в использовании Призывом Голема, различных проклятий, баффов и навыков типа яда.
С элитными солдатами-скелетами в качестве основы иногда появлялись рыцари смерти и рыцари возмездия. С огромным количеством нежити он пробивался через подземелья. У него была способность быстро реагировать и принимать решения независимо от ситуации. С неукротимым обаянием у него также имелся внушительный контроль над нежитью.
Марай: Я в городе Инготен. Жители этого региона поголовно восхваляют Виид-нима.
В разгар своей охоты он услышал шепот.
– ...?
Марай: Вы раздали достаточное количество еды и обеспечили жильем 30 000 голодающих граждан.
– Аггхх!
Жан: Святой... Вы вырыли колодец в близлежащих охотничьих угодьях крепости Варго. Я был так раздражен, что каждый раз, когда у меня заканчивалась вода, я был вынужден возвращаться в крепость. Огромное спасибо.
– Вааааа!
Миретас: Благодаря моим навыкам, я могу содержать селекционные питомники и теплицы в Море, но ваше внимание к начинающим игрокам действительно поражает.
Виид громко вскрикнул.
Гамонг: Торговцы Центрального континента восхваляют Виид-нима. Размещение стоянок для карет и быков в каждом городе было лучшим решением для торговли!
По лицу Виида слезы текли рекой.
\* \* \*
– Кажется, нам сюда.
– Не знал, что тут есть дорога.
– Мы называем её маршрутом авантюриста. Это короткий путь, который проходит через горы и лес. Тут безопасно идти даже ночью, и самое главное, это быстро.
Знаменитый авантюрист, Чейз. Он взял с собой в путешествие Приправленного Краба и Питона.
Как почетные разведчики культа Травяной Каши, они слышали об опасных монстрах, которых часто замечали в районе Альянса Бриттен. Монстры были нетипичны, такие, как гоблины и свирепые волки, которые в последнее время стали массово размножаться. Они получили сообщения о больших и средних монстрах абсурдной формы, бродящих тысячами.
Лемон из Травяной Каши подала запрос: Пожалуйста, подтвердите точное количество монстров и их боевой уровень. Монстры пересекают горный перевал Варк, покрытый лесом, поэтому птицам будет трудно нам помочь.
Район Бриттен находился как раз на другом конце горного перевала Варк. Приправленный Краб и Питон думали, что ничего особенного не произойдет, но все равно решили проверить, потому что это было неспокойное время.
"Может, прогуляться немного? Это лучше, чем идти на охоту с Виидом."
"А я сейчас хочу отдохнуть. Окунуться в мир пейзажей".
Несмотря на значительное увеличение числа северных игроков, плотность населения на Центральном континенте все равно доминировала. Люди собрались даже у края Равнины Гарнав, поэтому вместе с Приправленным Крабом, Питоном и авантюристом Чейзом отправились на перевал Варк.
Понаблюдав за густым лесом, Питон произнес:
– Кажется, здесь тихо, как будто ничего нет.
– Тссс, – Чейз приложил палец к губам.
Громоздкий Питон низко присел и спросил вполголоса:
– Почему? Там что-то есть?
– Дело не в этом, но есть какое-то странное чувство.
– Странное чувство?
– Есть такой навык, который называется Чутьем Авантюриста. Когда я нахожусь в опасных местах, у меня мурашки бегут по спине. Но, прямо сейчас…
– Как ты себя чувствуешь?
– Мне холодно, как будто я замерз.
Питон тихо закрыл рот и положил руки на палаш. Чейз скользнул взглядом по окрестностям, и в тени заскользил Приправленный Краб.
– Я осмотрюсь вокруг.
– Это будет опасно.
– Я постараюсь, чтобы меня не обнаружили. Я уверен, что могу сбежать откуда угодно, так что не волнуйтесь.
Ассасин Приправленный Краб двигался, не издавая ни единого шума. Но в радиусе нескольких десятков метров он так и не заметил ничего необычного.
"Ничего особенного... но я должен посмотреть дальше".
Он нашел мелких животных, таких как белки, и птичьи гнезда на ветвях деревьев. Он двинулся дальше и увидел овраг ниже горного перевала.
Приправленный Краб сначала усомнился в собственных глазах.
Он стал свидетелем того, как людо-ящеры с синей кожей роились и двигались в направлении Запада.
"Монстры!"
Он подумал было подойти поближе, чтобы понаблюдать, но тут же заметил среди толпы монстров драконьих воинов.
"Драконоиды. Значит это непосредственно силы Кэйберна?"
Он услышал еще более странные звуки с небес.
\*Куууаааак!\*
\*Куууу-эк!\*
Вокруг летали странные существа, похожие на химеру человека и птицы.
"Мофманы\*".
Злобные существа, занесенные в учебники истории Версальского континента. С момента создания Королевской Дороги, ни один игрок не имел возможности когда-либо столкнуться с таким существом.
Мофманы – это монстры, получившие свой облик одновременно от дьявола и человека. Они обладали высоким интеллектом и любили использовать магию. Они заглатывали живых существ целиком…
Он знал об этом существе, потому что оно упоминалось в различных исторических записях. Между человеческими королевствами вспыхнула война и предположительно запечатала всех мофманов в глубокой тьме. Теперь их освободил Кэйберн.
Приправленный Краб закончил разведку и спокойно вернулся к своим товарищам.
– Монстры, связанные с Кэйберном, пришли в движение. Их численность довольно значительна. С одного взгляда можно приблизительно оценить их число в более чем десять тысяч. Среди них есть такие могущественные, как Мофманы.
– Как я и предполагал, – Чейз кивнул и продолжил. – Минуту назад мы получили новости даже с нашей стороны. Мы слышали, что огромная волна монстров движется из гномьего королевства Тор.
– Из Тора?
– Да. Они игнорируют гномов и движутся к близлежащим городам.
Монстры пришли в активное движение во всех частях континента. Они направлялись к городам, спускаясь с гористого Тора и всех других массивных горных перевалов Центрального континента.
Примечание переводчика:
\* Мофман – человек-мотылек https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BA-%D0%BC%D0%BE%D1%82%D1%8B%D0%BB%D1%91%D0%BA

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22. Герой спасает мир (часть 1)**

– К-хм, – Виид был занят в подземелье. – Ван Хок, как ты думаешь?
– Насчет чего?
– Забудь, я сам виноват, что задал этот вопрос такому скелету, как ты. Ты – пустая черепушка.
– …
Виид попытался упорядочить свои мысли, пока шил из радужного шелка, но все пошло не так, как он хотел.
– Торидо, а ты?
– Что вы имеете в виду?
– Неважно, я не могу доверять решениям такого вампира, как ты. О чем еще ты можешь думать, кроме сосания крови.
– …
Ван Хок и Торидо. Они были несчастной нежитью, которую постоянно ругал Виид.
\*Вздох\*
– И как мне с этим быть? – Виид изготовил доспехи из кузнечных материалов и сшил новую одежду, чтобы собраться с мыслями.
Несмотря на все его усилия, его проблемы так легко не решались.
– Замок Эвалюк…
Из-за недавнего увеличения количества монстров он с воодушевлением охотился, но теперь до нападения Кэйберна на замок Эвалюк оставался всего один день.
– Серьезно, нет никакого способа остановить его.
Он не мог дать полную оценку Кэйберну, просто пройдя через одну короткую битву. На замке было сосредоточенно внимание множества игроков. Если бы Виид храбро ждал в замке и встретился лицом к лицу с Кэйберном, это была бы совершенно бессмысленная смерть!
– Если Гильдия Гермес поможет, и игроки всего Версальского континента объединятся... даже тогда шансы невелики. Журнал квестов.
&lt;Истинный воин
Ваши достижения бесчисленны, а Слава простирается до небес.
Вы победили Бессмертный легион и исследовали весь континент.
Вы вернулись в прошлое Версальского Континента, победили Церковь Эмбиню и достигли вершины тайной скульптурной техники.
Вы – самый известный человек в мире и всегда справляетесь даже с самыми опасными поручениями.
Все, от городских пьяниц до маленьких деревенских детей, знают имя прославленного скульптора, авантюриста и воина: Виид.
Барды сочинили множество баллад и стихов о ваших приключениях.
Сейчас, когда черный дракон Кэйберн начал свою жестокую месть, мир в опасности.
Пришло время сделать новый шаг.
Победите черного дракона и спасите весь мир.
Для начала, вам следует собрать как можно больше информации.
Прежде чем хвататься за оружие, тщательно изучите сильные и слабые стороны черного дракона.
Уровень сложности: S.
Награда: возможности получить новый класс "Рыцарь Дракон".
Требования: спаситель мира. Авантюрист с самым высоким уровнем Славы.&gt;
– Единственная моя надежда – это квест.
Он получил задание о восстании Кэйберна, потому что Виид был активным авантюристом и воином. Как император Империи Арпен, он должен остановить Кэйберна, но он стал испытывать давление еще до того, как все началось.
– Если я продолжу квест, то, в конце концов, мне придется столкнуться с Кэйберном...
Виид провел себя через множество непрактичных поисков, но в каждом из них была своя искра надежды. Каким-то образом он отчаянно остановил Бессмертный Легион и Церковь Эмбиню, но трудности не прекращались.
– В любом случае, учитывая ситуацию, я должен взглянуть на замок Эвалюк.
У него и в мыслях не было подвергать себя серьезной опасности.
– Желтоватый.
– Мууууууу, – Желтоватый повернул свои невинные глаза и уставился на хозяина.
Он последовательно рос как грузоперевозчик, следующий за Виидом через охотничьи угодья. Он стал ненормально сильнее и громоздче в равной пропорции.
– Ты останешься здесь. У меня предчувствие, что Кэйберн собирается сделать из тебя еду.
– Благодарю. Муууууу.
– Рыцарь Севилль. Ты тоже отдыхай.
– Понял, господин.
Он дал человекообразным скульптурам, а также Желтоватому, возможность отдохнуть. Нечеловеческие существа, такие как Голдман и крокодил Нил, были выбраны, чтобы следовать за ними.
– Ван Хок, Торидо.
Они были подчиненными, которые следовали за ним куда угодно.
– Ты звал нас, хозяин?
– Слушайте, – Виид распространил свой властный голос. – Парни, вы всегда были верны. Идем со мной.
\* \* \*
Калламор. Замок Эвалюк.
– Всем собрать свои вещи и уйти! Нет времени! – лорд Дайни эвакуировала граждан и игроков.
По Империи Арпен были назначены многие лорды, но замок Эвалюк был тем, который должен был быть захвачен Кэйберном. Никто не хотел становиться лордом замка Эвалюк, а Дайни сдалась, покинув Гильдию Гермес и сохранила свое положение лорда. Она вышла из Гильдии Гермес без каких-либо сожалений после того, как стала свидетелем того, как Лафей вызвал весь этот инцидент с Кэйберном.
– Берите все, что можете унести. Если собственника нет, тот, кто обитает ближе всего, становится владельцем.
– Могу ли я взять вещи в замке?
– Да. Конечно! Вы можете взять их все, – Дайни предпочла конфронтации эвакуацию.
Пока она бездумно рыскала по улицам в поисках горожан, к ней на лошадях подъехали рыцари-игроки.
– Хотя нам не хватает мастерства, мы хотели бы помочь. Как игроки из Калламора, мы не можем игнорировать эту ситуацию.
– Нам не нужны бойцы.
Дайни была популярна, потому что даже в эпоху Империи Хейвен оставалась образцовым Лордом. Наряду со слухами о том, что она являлась товарищем Виида, очень редко попадались люди, которые критиковали ее за прошлое.
– Нелепо идти против Кэйберна. Лучше выбрать жизнь вместо бессмысленной смерти.
– Неужели вы собираетесь позволить этому замку и городу пропасть даром?
Замок Эвалюк прошел много этапов развития и процветал больше, чем столица региона Калламор.
Дайни посмотрела на замок. Она чувствовала привязанность к каждому зданию, но не собиралась глупо на них зацикливаться.
– То, чему не суждено случиться, не случится. Один факт того, что город разрушится, не значит, что жизнь его жителей должна на этом закончиться. Континент просторный, в будущем люди могут вернуться и восстановить свой дом.
– Но что, если его снова уничтожит Кэйберн?
– Мы все равно должны жить дальше. Я научилась не сдаваться до самого конца. Жизнь, как драгоценный камень, поэтому я не хочу бессмысленных жертв.
Речь и действия Дайни были транслировались в прямом эфире и оставили на зрителях глубокое впечатление. Она давно прославилась как лорда замка Эвалюк, но эта всемирная передача показала истинную ценность ее личности.
– Замок Эвалюк даже и близко не стоит с замком Арен, но чтобы от него отказаться, требуется большое мужество.
– Кажется, это трудное решение. Разве она не будет сожалеть?
– Она не собирается принимать опрометчивое решение. Она мудра.
– Раздача всего, что есть в замке, весьма впечатляет.
– Лорд Дайни с самого начала была популярна среди игроков. Даже когда она была связана с Гильдией Гермеса.
Даже ведущие передачи хвалили ее как прекрасного человека.
– Все, бегите. Быстрее!
Дайни лично отвечала за эвакуацию, руководя всеми солдатами, игроками и горожанами. Двери хранилища с военными припасами и продовольствием были широко открыты, и она заранее связалась с несколькими крупными торговыми ассоциациями.
– Пожалуйста, одолжите мне ваших лошадей и повозки. Еще лучше, если это будут северные быки, так как они могут нести больше.
– Кто будет это финансировать?
– Денег нет. Но можете взять любые предметы без права собственности в замке лорда. Берите столько, сколько вы хотите, прежде чем Кэйберн сюда доберется.
Торговцы стучали по своим калькуляторам и высчитали, что это выгодная сделка. Замок Эвалюк процветал еще со времен первопроходцев Королевской Дороги.
Уйма произведений искусств и ювелирных изделий украшали город, так что имелось много чего стоящего на вынос.
– По рукам. Хорошая сделка.
Прекрасная возможность для торговцев. Даже для начинающих торговцев это был шанс собрать добычу стоимостью в тысячи золотых.
Все жители окрестностей Калламора толпились и грузили кучу вещей в сумки в кареты. Через несколько дней живописный замок Эвалюк был полностью растянут, остался только каркас.
Были сорваны мраморные камни и редкие пиломатериалы, вывезли даже стальные стыковые рамы.
– Мне немного жаль эти здания…
– Это лучше, чем быть уничтоженным Кэйберном. Давайте растащим все.
Каменные памятники, составлявшие основу городского пейзажа, разбирали и грузили на повозки в качестве дорогостоящих строительных материалов.
– Поспешите. Идем!
Дайни и игроки-добровольцы помогали миграции.
Все двери замка Эвалюк были открыты, позволяя игрокам свободно покидать замок.
\* \* \*
– Хм. Она приняла мудрое решение.
Виид смотрел на замок Эвалк с горы издалека.
5 скульптур следовали за Виидом, включая Гольдмана, Бахаморга и высшего эльфа Эльтина.
– Разве мы не должны подойти ближе? Рррр.
– Все нормально. Это правильное расстояние.
– Отсюда нам будет плохо видно дракона.
– Именно к этому я и стремлюсь. Он не должен нас заметить.
Виид использовал технику скульптурной трансформации и превратился в коротконогого карлика.
"Ярость Кэйберна направлена на людей. Он не трогал гномов возле своего логова, так что так будет безопаснее".
Кэйберн не убьет его, пока он остается в форме гнома и не действует ему на нервы, и именно поэтому он не взял с собой человеческих скульптур. Еще он не мог привести Желтоватого, потому что, независимо от расы, он был вкусной говядиной.
– Мне нужно собрать как можно больше информации о Кэйберне.
Бахаморг, который подслушал, как Виид разговаривал сам с собой, искренне произнес:
– Такое мужество... неужели он пытается выследить дракона?
– Нет. Разве вам не нужно знать о своем враге, чтобы быть в состоянии его избегать?
В его распоряжении был квест ранга S, но на этот раз он столкнулся с драконом. Он не мог полагаться только на квест.
"Даже если я продолжу квест... мне нужно выяснить, сколько сил мне нужно собрать, чтобы сражаться. Сражаться в одиночку тут слишком сложно, и мне нужно мобилизовать большое количество игроков. Если это не удастся, ущерб будет впечатляющим".
Он не мог позволить себе рисковать всем в битве без шансов на победу. Ему нужно было оценить, есть ли у него шансы, даже если для этого придется выкинуть несколько трюков.
"Он презирает людей и по желанию использует темную магию. Я бы сказал, что магия с ним не сработает, но неужели у него действительно нет слабости?"
Для начала он планировал провести оценку. Если он повнимательнее понаблюдает за битвой Кэйберна, то сможет точно определить его способности.
Пока Виид ждал, он шил, и когда рассвело, Кэйберн полетел к замку Эвалюк.
– Людишки. Исчезните!
Первым приветствием Кайберна стало дыхание с расстояния! Едкое дыхание ударило по замку Эвалюк. Едва державшиеся ворота замка мгновенно растаяли, а центральные стены рухнули с громким треском. Дыхание Кэйберна просачивалось в город, разрушало здания и распространяло пожар. Замок Эвалюк был теперь охвачен пламенем!
– Умрите!
Против замка и города Кэйберн применял огненную магию.
Игроки, которые не смогли вовремя убежать, пытаясь удовлетворить свою жадность к удаче, вымерли. Дайни, которая осталась, желая разделить ту же судьбу, как лорд замка Эвалюк, также лишилась жизни.
– Куурааххх!
Кэйберн летел по небу и продолжал лить магические заклинания на замок. Он хотел стереть все с лица земли, чтобы из останков уже ничего нельзя было воздвигнуть.
Виид прятался между деревом и скалой, наблюдая за всей сценой.
– Хм. Крайне агрессивный. Он выглядит ослепленным яростью…
– Эта ярость свою слабость? Серьено? Это плохая новость. Когда слабых дураков переполняет ярость, они открывают брешь. Однако сильные парни становятся еще сильнее.
Игроки, которые находились в непосредственной близости от замка Эвалюк, тоже погибли от огненного дождя. Вещательные станции вели прямую трансляцию, а сообщения быстро загружались на онлайн-форумах Королевской Дороги.
– Кэйберн полностью разгромил город.
– Он не отставал от замка Арен, но его уже никогда нельзя будет посетить снова. Тогда было приятно смотреть на разрушение замка Арен, но сейчас рухнула надежда Калламора.
– Ах... я купил дом и ферму в замке Эвалюк. Я сажал дыни и чернику и просто ждал урожая. Как жаль.
Замок Эвалюк.
Все игроки, привязанные к Версальскому континенту, наблюдали с печалью.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23.1. Герой спасает мир (часть 2)**

"Дракон очень силен, он может расплавлять и уничтожать города по одному своему желанию".
"Значит, Кэйберна не остановить? Я думал, у Виида есть какой-то план".
"Виид победил Бадырея и теперь лучший в этом мире, неужели он ничего не сделает с этим?"
"Даже так, он просто игрок, который только немного сильнее нас. Нет никакого способа остановить дракона".
"Мы не можем заставить Виид-нима умереть напрасно. Это бесполезно и неразумно".
"Некоторые из вас уже забыли, но он победил дракона Хаоса в прошлом".
"В тот раз дракон был тупым и не использовал магию. Кроме того, Виид был ненормально силен, потому что это был квест".
"Он уничтожил весь центральный континент, как Великий Король пустыни. Он положил конец эпохе войн, он легенда из легенд".
"Но даже в этом случае нам придется стоять и смотреть, как Кэйберн уничтожает континент".
"Я не думаю, что Виид может с этим что-то сделать".
"Мы все обречены. Так что давайте наслаждаться, мы должны использовать то немногое время, что у нас осталось".
Каждый пост на каждом форуме местил в себе обсуждение квеста Виида, но, по правде говоря, не было ничего, что можно было бы сделать с предстоящем разрушении от рук дракона.
После того как замок Эвалюк был сожжен дотла, Кэйберн взлетел. Несмотря на миграцию, присутствовали миллионы пользователей. Однако те, что остались в живых, насчитывали всего несколько сотен.
&lt;Месть дракона
Темный дракон Кэйберн собирается уничтожить всю человеческую цивилизацию.
Духи и феи еще раз предупреждают о надвигающейся опасности.
Через неделю Кэйберн нападет на свободный город Сомрен.&gt;
Затем была объявлена поразительная следующая цель.
Свободный город Сомрен имел высокую численность населения и являлся центральным регионом Альянса Бриттен, любой знал о его существовании.
Кроме того, согласно темпам роста, паникой также были затронуты города, которые потенциально являются следующими целями.
"Даже свободный город Сомрен будет уничтожен. Это очень хлопотно", – Виид увидел, как разрушается замок Эвалюк, и вздохнул.
Всего за час огромный замок и город были разрушены с невероятной скоростью.
"Если его не остановить, каждую неделю будет разрушаться по одному огромному городу".
Более того, Кэйберн был не единственной опасностью. В более чем 50 регионах Версальского континента формировались орды монстров. Если бы монстры разных рас роились в городах, ущерб был бы немыслимым. Конечно, можно положиться на стены замка для защиты, но это означало бы, что все сельскохозяйственные угодья будут уничтожены.
"Черный Дракон и монстры..."
У него не было времени для выполнения квестов, в которых он достиг прогресса. Последний квест последней секретной скульптурной техники был почти невозможен, но теперь он был ответственен не только за свою жизнь, но и за мир на континенте.
\* \* \*
Бадырей шагал по скрытому визжащему подземелью со священным мечом Лю в руке. Он не слышал ничего, кроме собственных шагов. Как только он начал уставать от жуткой атмосферы, злые духи набросились на него со стен и потолка.
– Кяаааа! Молодой и свежий человек!
– Я украду твое тело...
\*Вжух!\*
Бадырей взмахнул священным мечом Лю и разрубил злых духов.
&lt;Злой дух Гофреда был побежден.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Злой дух Вульзага побежден.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили опыт. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы последовательно победили 21 злой дух.
Ловкость увеличивается на 1 для больших боевых достижений.&gt;
Чтобы выполнить квест и условия 600 уровня, он должен был войти в подземелье.
Злые духи, с которыми он столкнулся, могли быть повреждены только оружием, зачарованным святыми силами, и их нельзя было победить, если не атаковать точно в сердце.
"Если я сохраню спокойствие, то смогу добиться чего угодно. Я должен верить в себя".
&lt;Злой дух Рептилии был побежден.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Злой дух эггуста был побежден.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили опыт. &gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили кольцо злого духа.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили сущность злой маны.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
"Я могу это сделать".
Бадырей, несомненно, чувствовал себя более сильным после овладения техникой меча.
В прошлом скрытое визжащее подземелье никогда не было пройдено, потому что это было опасно, даже по стандартам Гильдии Гермес.
Если бы несколько игроков вошли в подземелье одновременно, они бы узнали друг в друге только врага, и поэтому не было смысла посылать штурмовую команду. Единственным вариантом было наступать в одиночку, но проникновению препятствовал риск смерти.
Божественный Воин Бадырей.
Он отказался от вызова, опасаясь потерять репутацию, обременяющую его плечи.
"Сейчас меня ничто не ограничит".
На лице Бадырея расцвела улыбка.
Теперь, когда он вошел как претендент, он больше не боялся потерять свою жизнь в подземелье.
У него не было ни помощи королевской гвардии Гильдии Гермеса, ни подкреплений, но он сам был могуществен.
"Так вот каково это – подняться на новый уровень посреди опасности?"
Он двинулся вперед, отсекая духов. Были ужасные, опасные моменты, но он быстро принимал решения, и его тело каждый раз вовремя реагировало.
"Меч движется так, словно это часть моего тела. Верь в эту силу. Разрежь и пронзи их насквозь".
Обостренные чувства, которые приходили с боем не на жизнь, а на смерть, проявили его лучшие способности. Он восстановил утраченную уверенность и продемонстрировал еще один уровень мастерства.
Когда Бадырей убил Босса злых духов, рептилию, он задумался:
"Я снова самый лучший".
Ощущение плодотворной борьбы с жизнью на краю лезвия успокоилось добычей.
\*Динь!\*
&lt;Вы приобрели легендарный навык транспортировки, пронизанный силой молнии.
Громовой шаг!
Каждый шаг, который вы делаете на земле, вызовет молнию и ударит врага.&gt;
Бадырей поклялся стать сильнее после того, как однажды потерпел поражение.
Он начал битву с Виидом, доминируя над ним. Ситуация повернулась против него, и он допустил шторм последовательных атак, приведших к поражению.
Последняя секретная техника скульптурного искусства: Ваяние времени. При использовании в сочетании с Перчатками Пространственных Дверей у Бадырея не было никаких шансов.
"Я был лучше его в плане общей боеспособности. Если бы я хорошо подготовился к этой доле секунды... я мог бы выжить. У меня были высокие шансы на победу, если бы я втянул его в масштабную битву".
Он просмотрел видеозапись боя более ста раз и проанализировал ее.
Разочарование после того, как все закончилось, оставило его действительно безмолвным, но движения и атаки Виида были слишком быстрыми.
Окончательная активация ужасного Танцем Дьявольских Клинков заставила его упустить из виду его победу и ослабила его разум, что стало значительным фактором его поражения.
"Хераимское Фехтование. Его сильные стороны огромны, но у него больше слабостей. Если бы я знал об этом заранее, то смог бы избежать или отразить это как-то на полпути во время боя".
Бадырей моделировал битву в своей голове бесчисленное количество раз для повторного матча.
"Следующая дуэль должна быть тщательно мной подготовлена и выполнена, и остаться за мной".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23.2. Герой спасает мир (часть 2)**

Юрин нарисовала большую карту во Дворце Земли.
Начинающие скульпторы изготавливали шахматные фигуры монстров регионов и размещали их на карте. Метки множились по всему континенту.
– Скоро северный континент окажется неспособным справиться с надвигающейся опасностью.
– Здесь слишком много монстров, в результате чего десятки игроков бегут из ворот замка.
– Город не был разрушен, но… Есть изолированные деревни, и территория, контролируемая монстрами, расширяется. В этих конкретных местах собирается больше монстров.
– Безопасность Империи Арпен ухудшается. Ущерб урожаю огромен, и во многих местах разрушены дороги.
Северные игроки собрались у Дворца Земли еще до того, как Кэйберн начал разрушение замка Эвалюк.
Фермеры, торговцы, авантюристы, воины, маги и некроманты. Их профессии и классы были разнообразны, но большинство начинали в Море и были привязаны к Северному континенту.
Торговец Пандал посмотрел на карту с различными скульптурами монстров сверху, и затем покачал головой.
– Виид-ним прилагает все свои усилия, чтобы выследить их... Монстры размножаются, и их армии бесконечно растут.
– За время, потраченное на то, чтобы победить одну орду монстров, формируется еще несколько.
– Мы должны подготовиться к осаде в регионах, близких к монстрам.
Монстры бродят по северу. Они сформировали полчища и приближались к городам.
– Осада... Разве люди не испугаются?
– Кто его знает. Те, кого я встречал, были в восторге.
Некромант Пором, казалось, был заинтригован.
В Королевской Дороге происходят всевозможные события, и осада монстров может стать очень волнующей. В действительности, когда Мора расширялась в культурном отношении, деревни на окраинах опирались исключительно на единственную деревянную стену и отбивались от соседних монстров.
– К-ху-ху-ху. Это будет очень весело.
– С другой стороны, это, безусловно, будет интересно.
– Мы должны удерживать наши земли, пока Виид-ним не уничтожит Кэйберна.
Северные игроки верили, что со временем Виид сможет победить черного дракона.
\* \* \*
Новые провинциальные лорды Центрального континента наблюдали за ситуацией.
– А разве монстры не слишком увеличиваются в количестве? Что, если мой город будет захвачен? Что потом?
– Ну, мы не самые близкие к монстрам... однако общественность обеспокоена, и я думаю, что налоговые доходы тоже снизятся.
– Как насчет того, чтобы собрать несколько игроков и попытаться подчинить монстров?
– Хм. Давайте пока оценим ситуацию.
У лордов не было своих собственных армий, поэтому они хоть и были обеспокоены, но не имели никакого решения. Им было бы легче, если бы Империя Арпен обеспечила защиту, но с телепередач они знали, что Виид был занят уничтожением монстров и не могли его винить.
– Он охотится днем и ночью.
– Ты видел, как он летел на третей виверне, чинил оружие с доспехами и ел пшеничный хлеб?
– В довершение всего он еще и улыбался, хотя все это очень утомительно.
Виид занимался тем, что любил, но в глазах других у него был крайне напряженный график.
Кроме того, они подписали особый контракт, когда получали должности провинциальных лордов.
А – Виид, император Империи Арпен.
Б – Вы – тот/та, кто сам захотел/ла стать лордом.
\* Б обязан/на сохранять официальную налоговую ставку Империи Арпен в городе, находящемся под его/её контролем.
\* Б должен/должна работать в направлении развития города, увеличения численности населения, технического прогресса и социального обеспечения игроков.
\* Средства и рабочая сила, необходимые Б, должны быть собраны собственными силами Б.
\* Б будет защищаться от вторжения монстров и стихийных бедствий самостоятельно.
\* Б может отказаться от должности лорда, если контракт покажется неразумным.
Типичный, несправедливый контракт!
"Какой в этом смысл?"
"Разве это не настоящий грабеж?"
"Вау... на этот раз он реально замахнулся. Он вообще понимает?"
Некоторые лорды Империи Арпен сначала сомневались в его намерениях, но вскоре смирились с реальностью. Армия не была достаточно близка, чтобы ответить на монстров и бедствия, и было много кандидатов, подписавшихся на позиции лорда, кроме них самих.
Все деньги, потраченные на должности лордов, были вложены в развитие Империи Арпен.
Во многих местах Центрального континента, а не только в северных регионах, шел ремонт разрушенных районов, возведение крепостных стен против нашествия чудовищ и укрепление крепостей.
"Тц. Я не могу придираться к нему за то, как он использовал мои деньги, так как я вижу результаты".
"Ну... поддержание официальной налоговой ставки не так уж и плохо. Это лучше, чем если я начну повышать налог, в то время как у других лордов налоговая ставка останется низкой. Кто захочет выделяться таким способом?"
"Официальная налоговая ставка снимает все хлопоты".
"Все это, похоже, является основным обязательством в качестве лорда... вряд ли он лишит меня должности за то, что я ничего особо не предпринимаю".
"Средства и рабочая сила? Было бы неплохо, если бы Империя Арпена помогла мне, но у них наверняка связаны руки. Хм..."
Лорды решили мыслить позитивно перед лицом опасности. Причина в том, что Империя Арпен их не подвела.
– Если ворвутся монстры, давайте друг с другом сотрудничать и извлекать из этого максимум пользы.
– Конечно. Давайте подадим пример игрокам. Из-за нашего назначения лордами многие чувствуют себя неловко.
У лордов не было другого выбора, кроме как собраться и самостоятельно одержать победу.
С другой стороны, Гильдия Черного Льва, взявшая под свой контроль половину региона Туллен, оказалась в другой ситуации.
– Кэйберн самый страшный. Монстры ... Мы можем их просто убить.
Гильдия Черного Льва снова набирала элитных игроков и сосредоточила свое внимание на внутренних делах. Они сожалели о своих прошлых ошибках и в этот раз прикладывали усилия, чтобы заботиться о простых игроках и горожанах.
– Если мы добьемся прогресса, игроки сами подтянутся. Кроме того, забота о моем доме - моя обязанность.
Они думали, что будет не так уж трудно защищаться от монстров, учитывая силу гильдии.
– Нам нужно преуспевать, пока у Виида нет на нас времени. Если мы добьемся успеха, Гильдия Черного Льва снова сможет править в этих регионах.
– Полностью поддерживаю, – гном-воин Виндель тоже согласился.
Это была возможность изменить рецессивную атмосферу внутри гильдии.
– Давайте призовем гильдию к полной мобилизации. Мы должны действовать. Ради нашей Гильдии Черного Льва!
Подобные мысли возникали и в конкурирующих гильдиях, таких как Роам, Облако, Звездного Льва и Гильдия Наемников Черного Меча. В каждом регионе собравшиеся правители активно собирали армии в ответ на кризис, вызванный Кэйберном.
– Это конкуренция. Мы ничего не можем поделать с царствованием Империи Арпен, но и другие лорды теперь не могут нами помыкать, не так ли?
– В прошлом Гильдия Роам была лучшей на континенте. И, по сравнению с другими, у нас имелась хорошая репутация. Давайте организуем оборонительные силы и изгоним монстров с территории.
– Привлеките опытных игроков. Гильдия Наемников Черного Меча должна набрать новую партию наемников!
На Центральном континенте некоторые людоеды превратились в маленьких драконов и патрулировали небо. Воины-драконы с исключительными физическими возможностями и магической силой, взяли на себя роль ведущих монстров, марширующих по земле.
Близлежащие армии вставали, чтобы противостоять монстрам

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24.1. Герой спасает мир (часть 3)**

Виид участвовал в битве, поднимая нежить.
– Грязевой голем. Брось вызов к своим врагам.
Голем издал низкий стон, неуклюже продвигаясь вперед, начиная свою битву против орды ургов, монстров с лошадиной головой.
По сути, голем был пожизненным партнером некромантов. Как верный рыцарь, он защищает своего призывателя, а иногда уничтожает вражеские формирования, сражаясь вместе с нежитью.
– Повелитель смерти приказывает нам!
Урги, насчитывавшие более тысячи человек, рассыпались по широкой площади и бросили свои копья.
Грязный голем принял удар более чем дюжины копий и вернулся в землю.
&lt;Грязевой голем был уничтожен.&gt;
Наблюдая за этим, Виид цокнул языком:
– Тц, мой навык голема голема не становится лучше.
Навык голема поднялся до 7-го начального уровня, но это был навык, который трудно было освоить даже через утомительный гринд.
Некроманты, такие как Жанна или Грузед (обоих имен нет в памятке), могли возводить огненных големов или железных големов.
Огненные големы были способны к мощным АоЕ заклинаниям, а железные големы обладали выносливостью, утомляя и защищаясь от любого врага, который на них нацелился.
Они тренировались вместе с големами с тех пор, как стали некромантами.
– Что имеем, то имеем. Все, идите туда!
– Я ждал этой команды. Ба-ха-рааа!
Воин Бахаморг выбежал с топором в руке, за ним следовали рыцарь Сервиль и Валькирия Герника (имен рыцаря и валькирии в памятке нет). Вместе они столкнулись с ордой ургов, монстров, известных своей подвижностью и мастерством использования формаций.
Они бросали копья из диапазона, который в сочетании с их высоким уровнем в конце 500-х уровней, сделал их группой монстров особенно сложной для сражений. В прошлом они жили за Перевалом Килизар (нет в памятке) на окраине северного континента, но поступили новости о том, что они вторглись в деревни первопроходцев Арпена.
– Теперь, когда мы прибыли, я заберу у вас все, до последнего куска кожи!
Урги метали копья, скача по большому кругу. Бахаморг, Сервиль и Герника были настигнуты на линии фронта, блокируя приближающиеся копья своими щитами, но даже так армия из трехсот скелетов во главе с Ван Хоком оказалась немедленно разгромлена.
Виид, летящий на третей виверне, избегал охоты на монстров, чтобы сэкономить время. Он привел небольшое войско нежити в лагеря ургов.
\*Треск!\*
В этот момент земля начала трястись, и что-то массивное поднялось с земли.
Червь Смерти, чья боевая мощь была одной из самых высоких среди всех скульптурных существ, поднятых Виидом, и чья боевая мощь соперничала с Фениксом и Королевской Гидрой, яростно поднялся с земли.
Червь Смерти с широко открытым ртом проглотил сразу 5 ургов.
– Ням ням ням. Ковть. Кхаа.
Урги замерли на месте. Присутствие Червя Смерти заставило их съежиться от ужаса.
– Разрушь местность.
По команде Виида, Червь Смерти исчез в земле и вырвался на расстоянии десяти метров.
Урги предпочитали широкие поля, но сейчас им помешали свободно бегать.
– Сосредоточьте свои атаки, сохраняйте самообладание!
– Обратите внимание на дрожание земли. Мы можем вычислить, где в следующий раз появится червь.
Высокоинтеллектуальные Урги стратегически рассыпались, противостоя Червю Смерти, и бросились на него с копьями.
– Квек!
Червь Смерти стал мишенью более чем ста копий, когда проглотил полный рот ургов. С его крепкой, но скользкой кожей, он отразил все, кроме семи копий.
– Воздушное подкрепление.
Как только Виид отдал свою команду, барааги прилетели из леса и выдохнули огонь на землю.
– Я ждал этого с нетерпением.
– Мы все поджарим.
Боевая мощь ургов опиралась на быстрое движение и групповое формирование для выполнения мощных атак среднего радиуса действия. Бахаморг и другие скульптурные существа действовали как приманка и заманивали ургов в одно место. Затем сосредоточенный огонь бараагов превратил территорию в океан пламени.
– Вернитесь на землю, на которой вы когда-то жили. В этом месте тьмы, в этой черной и гнилой земле, вырежте законы тьмы, которые никогда не исчезнут. Восстань Нежить!
Виид вызвал нежить из пламени.
Трупы ургов, убитых атакой бараагов, превратились по меньшей мере в рыцарей смерти, а некоторые даже воскресли как рыцари возмездия.
&lt;Сущность тьмы превратила испорченные трупы ургов в нежить.
Мастерство навыка призыва нежити значительно возросло.
Интеллект и мудрость навсегда увеличиваются на 3 очка.&gt;
Опаленная пламенем нежить вскочила на ноги и бросилась в бой.
– Ущелье разлагающихся костей.
Виид, используя любой шанс, который он мог, вызвал скопления костей, которые распространяли яд и блокировали тыл. Урги никогда не стали бы поджимать хвост и убегать по собственной воле, но он приготовился на случай, если такая ситуация возникнет. Теперь Виид хотел попробовать дерево навыков проклятий и атакующие магические заклинания, которые были ниже по сравнению с его призывом нежити. Однако его прервали.
Союн:
– Мордред (нет в памятке) в опасности. Монстры, которые извергаются из подземных подземелий, переполняют город.
Мордред был столицей империи Нифльхейм. Шепот говорил о монстрах, сгруппировавшихся в обширной области руин.
– Хорошо, – Виид прикинул, что то, о чем он думал, наконец-то появилось, – Не отправиться ли нам в Мордред?
Если бы он охотился в Мордреде, это было бы максимально эффективно, поскольку ему не нужно было бы отменять свои призывы нежити. Нежить невероятно полезна в уничтожении умеренно мощных монстров. Большие монстры постоянно размножались, и вокруг не было никаких других игроков, чтобы стать пиявками; такая среда была идеальным катализатором для роста некроманта.
Союн:
– Я не думаю, что мы можем его вернуть. Мордред – обширная область руин, и монстры продолжают появляться из земли. Пока мы сосредоточимся на Мордреде, в опасности окажутся другие места.
– Полагаю, что да.
Союн:
– Монстры, появляющиеся в Мордреде, будут отбиты с помощью стен соседних деревень и города. Я уже собрала армию Империи Арпен.
– Ты быстро отреагировала. Смогут ли они успешно обороняться?
Союн:
– В какой-то степени. Нам придется терпеть некоторых бродячих монстров на северном континенте.
Теперь, когда появление монстров активизировалось по всему Версальскому континенту, опасность была неизбежна везде. Форумы уже были полны сообщений от пострадавших игроков, которые стали жертвами монстров.
Союн:
– Что еще более важно... планируешь ли ты освоить некромантию?
– В смысле?
Союн:
– Я получила некоторую информацию о специальном классе воина. Это может быть связано со Спасителем Мира.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24.2. Герой спасает мир (часть 3)**

– Спаситель Мира? – Виид знал о многих классах, включая мастеров боевых искусств.
Спасителем Мира был классом, который у него был во времена становления Великим Императором Пустыни.
– Я шел, как воина солнца. Однако этот путь не исключителен для воина солнца. Но только один человек из лучших в классе рыцаря и воина получит такую привелегию.
Когда Виид сокрушил культ Эмбинью и пережил дни, когда был Великим Императором Пустыни, Хестигер (нет в памятке) занял позицию Спасителя Мира. Это была поистине вершина боевого класса!
– То есть можно приобрести этот класс?
Союн: – Я не могу сказать наверняка. Но, ты сможешь получить доступ к продвинутому уровню класса воина. Спасителя Мира можно получить после.
– В этом есть смысл. Это не простой класс.
Еще когда он стал Спасителем Мира, существовали угрозы, называемые культом Эмбинью и Асоллетом.
Задание на смену класса, которое может быть выполнено, только преодолев предел человеческих сил и получив квест на спасение мира.
– Кэйберн может быть... Хм. Обычно я бы не ставил на это, но мир обеспокоен, и получение такого квеста весьма вероятно.
Виид недавно пришел к мысли, что для него не было никакой реальной необходимости овладевать некромантией. По сути, некромант был профессией, которая обладала силой, выходящей за пределы смерти. Поэтому он мог быть мощным только в том случае, если можно было свободно использовать проклятия и заклинания темной магии. В процессе игрок теряет различные характеристики, и по сравнению со скульптором, который хоть и имел медленный темп роста, но мог увеличивать статистику, штрафы были очень велики.
"Достаточно просто навыков, чтобы достичь максимальной скорости охоты. Кроме того, я мог бы однажды овладеть призывом нежити, если буду методично его использовать. Мне не нужно стараться изо всех сил, чтобы достичь вершины в качестве некроманта".
Некромант высокого уровня должен был бы предложить специальные и необычные жертвы, чтобы увеличить мастерство. Каждый класс имел различные методы прогресса, и немногие разделяли потребность в чрезмерном и повторяющемся гринде, которому подвергались скульпторы. В прошлом некромантия была ценна своей охотничьей доблестью, несмотря на трудности, но после поражения Гильдии Гермес перспективы сильно изменились.
Союн: – Если ты не овладеешь некромантией и не пройдешь через продвижение в карьере, навык призыва нежити немного снизится.
– Это не имеет значения. Я могу преодолеть это с помощью гринда, – Вид считал, что такое наказание имело мало смысла.
Если профессия не была освоена, при смене класса в зависимости от рейтинговой позиции игрока навыки снижались.
Если бы кто-то сменил профессию с рейнджера на лучника, которые похожи, мастерство стрельбы из лука не уменьшилось бы. Однако если кто-то должен был сменить профессию с класса мага на класс воина, игрок потерпел бы некоторую потерю в навыках или статистике.
Союн: – Во-первых, ты должен стать воином и отправиться в пустыню.
– Хм. Значит, пустыня – это то место, где все начинается?
Союн: – На центральном континенте может быть другой путь, но самое простое место в пустыне.
Таким образом, Виид решил сменить класс. Он начинал как скульптор, но он также взял на себя роль некроманта и стал императором. Теперь его целью было стать Спасителем Мира.
\* \* \*
Барт расширял торговлю вплоть до центрального континента после битвы при Гарнаве.
– Когда появляется возможность, вы должны воспользоваться ею и активно ее использовать. Если вы начнете на день позже, вы понесете гораздо больше потерь.
Он приобрел огромное количество товаров, таких как зелья и руды с севера и установил торговлю с городами на центральном континенте.
Главные купцы Хельтен и Дельмонг, с которыми он подружился в процессе, присоединились к нему в торговле.
– Есть ли причина идти до самого Калламора? А Туллене уже достаточно спроса.
– Мы должны. Если где-то что-то требуется, продавец должен туда идти.
– Цены здесь тоже стабильны…
– Мы должны продать сначала тем, кто больше всего хочет купить. Торговцы становятся успешными благодаря кредиту, а не деньгам.
Барт повел повозки, полные железной руды, в район Калламор.
Замок Эвалюк был разрушен драконом и монстры сеяли хаос, но ему удалось прибыть в замок Зения.
Это был четвертый город в Калламоре, но его преимущества транспортного движения привлекали игроков, делая его столицей.
– Продаю железную руду! Железное оружие на продажу. Я принес много рогов и дерева, из которых можно сделать луки.
Хельтен и Дельмонг, которые последовали за Бартом, продали половину товара на торговую станцию и открыли уличный ларек на городской площади с оставшейся половиной. Затем они достигли безумного рекорда полной продажи всех своих товаров за 20 минут. Все, что они сделали, это начали продавать в углу городской площади, но бесконечная очередь игроков скупила каждый продукт. Материалы для лука стали особо горячими предметами, которые были распроданы в течение 10 минут.
– Как так? У нас все смели со скоростью ветра.
– Да. Оно того стоило.
Барт накапливал очки вклада в городе и мог распространить свою репутацию по всему городу.
С падением замка Эвалюк и ростом активности монстров спрос на луки рос в геометрической прогрессии. Если бы разразилась осадная война, оружие, которое нужно было взять, независимо от того, был ты воином или торговцем, было луком.
– Безумие! Теперь мы можем купить продукты по более низкой цене. Но стоп. Что мы купим в обратный путь?
– Давай по дороге купим немного целебных трав. В этом районе растет много разнообразных видов.
– Откуда ты это знаешь?
– Рыночная оценка является основой торгов.
Барт потратил все деньги, которые у него были, и купил лекарственные травы. Хельтен и Гамонг присоединились к нему, и все вместе они вернулись на дорогу в Туллен с другими участниками. Они могли бы рассчитывать на большую прибыль, если бы распродали все в Туллене или районе Бриттен.
"Когда разразится война, купцу нельзя мешать, тогда он будет продавать свои товары еще усерднее; производить все, что может, и продавать. Всегда есть товар, который пользуется спросом".
Когда раньше он управлял компанией Hosung Inc. все было точно так же. Когда другие говорили, что это слишком рано, он делал ранние инвестиции и возглавил развитие навыков.
"Даже после этого все рухнуло... но я знаю, что мой метод управления не был неправильным".
Барт потерял всю свою мотивацию и впал в отчаяние, когда потерял право собственности на организацию. У него оставалось огромное количество денег, чтобы поддерживать свою жизнь, но это было душераздирающе, быть заклейменным как менеджер-неудачник.
О нем легко можно было сказать, что он упал, но все еще живет хвастливой жизнью без каких-либо финансовых забот, разве нет?
Это не было преуменьшением.
Но несмотря на то, что он жил как руководитель организации, его роль исчезла. Слушать со стороны насмешки над собой как над побежденным, было намного хуже, чем все думали.
Десятки и тысячи безработных и их семьи.
Ему было глубоко жаль их и стыдно за себя. Тем не менее, дочерние компании Hosung Inc. вскоре нашли нового хозяина и с гордостью стали приносить доход.
Ранние инвестиции в навыки и снаряжение начали медленное демонстрировать свою истинную ценность.
"Удача. Если бы я смог преодолеть финансовые трудности только один раз... Фух. Отпусти свои сожаления. Один незначительный шаг определяет успех или неудачу".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25. Герой спасает мир (часть 4)**

Виид вернулся в Мору.
В великом городе, который представлял север, было множество зданий, включая гильдию некромантов.
– Мастер жизни и смерти… – когда Виид вошел в гильдию, некроманты, одетые в жуткие одежды, сразу же поклонились до пола.
Он имел долгую историю с ними благодаря Бессмертному Легиону, и его титул императора наряду с его продвинутыми навыками некроманта, безусловно, увеличил его славу.
– Это, это Виид-ним!
– Бог войны Виид!
Игроки, которые находились на 1-м этаже гильдии, закричали от удивления. Обычное лицо трудно узнать, но его популярность превозмогла его обыденные черты.
– Приятно познакомиться со всеми вами. Охотьтесь усердно и платите много налогов, – Виид поднял руку и слегка помахал, прежде чем подняться по лестнице.
Гильдия некромантов, располагавшаяся в старом жилом районе, скрытом среди глухих переулков, превратилась в красивую башню, окрашенную в черный и фиолетовый цвета.
1-й этаж предназначался для комиссионных работ и продажи магических свитков; 2-й этаж для продажи древних книг и магического снаряжения; в то время как 3-й этаж и выше были доступны только для тех, кто имел более чем средний уровень призыва нежити.
Там, как правило, обучали опасным магическим заклинаниям или продавали просвещенные знания или добытые товары.
Виид нашел Барабалла, экспериментирующим на чем-то перед черепом варвара, и подошел к нему.
– Давно не виделись.
– Добро пожаловать, искатель смерти, – Барабал склонил голову с уникальной, низкой и мрачной характеристикой некромантов.
– Я пришел кое-что вам сказать.
– В чем дело? Ты, наконец, понял, как полностью победить смерть?
– Нет.
– Значит, ты открыл магию, которая образует в воздухе смертоносные облака для очищения жалких смертных?
– ...И не это.
– Тебе нужна наша помощь? Квест, который нужно выполнить втайне? Что бы ни понадобилось Вашему Величеству, мы можем выпустить яд в реку или колодцы и превратить большие города с реками и полями в кладбища. Твои верные слуги – не люди, а тихие скелеты.
Лицо Виида стало серьезным.
"Они идиоты?"
Он планировал уничтожить Кэйберна, самую большую опасность в истории, но кто бы мог думать, что внутри Моры растет зловредная опухоль.
"Сначала они говорили, что это недоразумение, что некромантов считают злодеями... оказывается, эти ребята действительно такие, как о них говорят".
Лич Шир развратил Бэркена, который начал войну против Бессмертного Легиона. Под своими плащами некроманты все одинаковы.
"Как я и думал, здесь нет ни одного существа, которому можно было бы доверять".
Виид прочно усвоил жизненный урок и сохранил некроманта Барабалла в своей памяти.
– К-хм. Причина моего приезда сюда в том, чтобы перестать быть некромантом.
– Почему сейчас? Ты хочешь сказать, что не желаешь продолжать забытые исследования, которые изменят провидение мира на основе искреннего размышления о жизни и смерти?
– Я хочу положить этому конец.
– Это невероятно ужасные слова.
Виид пришел в гильдию некромантов, чтобы доставить заявление об отставке. Для любого класса не было большой проблемы в немедленной смене. Некроманты были в значительной степени нелюбимы простыми игроками. И особенно они были призираемы воинами, поэтому для него было крайне важно уйти в отставку. Однако социальная сплоченность среди некромантов была тесной, и поэтому они ненавидели дезертиров.
– Пожалуйста, передумай. Не так давно мы обнаружили хрустальный череп из старого болота. Если мы проведем исследование этого черепа, то сможем изобрести новый тип нежити.
– Новая нежить?
– Это все еще в процессе, но это мощная нежить. Чем больше мы постигаем понимание смерти, тем больше силы сможем получить в свои руки. Настолько, что живые будут в ужасе подчиняться нашему командованию.
– …
– Кроме того, мы сможем получить доступ к высшей силе, если откроется темный и ужасный мир нежити. Идеально сотканный мир, в котором доминируют некроманты! Ты хочешь отказаться от этого пути?
Барабалл неоднократно просил, чтобы Виид изменил свое мнение из-за истории их дружбы.
"Мне нужно разобраться с этими некромантами навсегда, когда у меня будет такая возможность".
Вместо этого разум Виида твердо мыслил в противоположном направлении. Он немедленно установит за ними наблюдение и уничтожит их всех, если они покажутся хоть немного подозрительными.
– Да, меня это не интересует. Некромантия совсем неинтересна.
\*Вспышка!\*
&lt;Вы отказались от класса некроманта и вернули себе статус мастера скульптора.
Максимальное количество очков здоровья и маны снижается до исходного состояния.
Влияние славы увеличивается.
Эффект от веры не уменьшается.
Бесчестье уменьшено на 25 000 очков.
Отказавшись от некромантии на полпути, уровень владения навыками класса, включая навык призыва нежити, снижается на 2 уровня.
Контроль над нежитью ослабевает.
Сила мертвых ослаблена на 651.
Принадлежность к гильдии некромантов обернулась в невежество и раздоры.&gt;
Мастер скульптур!
Хотя его очки здоровья снизились, некромант предоставлял только 10% бонусный эффект, который не был значительным. С точки зрения маны, было увеличение на 50%, но теперь он не мог спамить навыки, как хотел, что было большой потерей.
На этом последствия отказа от профессии некроманта не заканчивались.
\*Вспышка!\*
&lt;Вам даровано благословение Богини Фрейи.
Вы избавились от всех негативных статусов и достигли максимального физического состояния. &gt;
&lt;Творец.
Ты на мгновение отклонился от своего пути, но теперь вновь обрел мою благосклонность.
Благословение красоты и процветания будет с вами на праведном пути.
Вера увеличилась на 20.
Харизма и обаяние увеличились на 10.
Вам дарованы переполненные очки здоровья на месяц.
Скорость восстановления очков здоровья увеличивается на 60%.
Ближайшие союзники будут восстанавливаться на 20% быстрее.
Качество кулинарных материалов превратится в самые лучшие при соприкосновении с вашей рукой.&gt;
Виид наслаждался моментом.
\*Вспышка!\*
&lt;Вам даровано благословение Богини Гестии.
Вы обрели благословение огня, который очищает все неправедное.
Гестия поздравляет вас с выходом из ужасной тьмы и благословляет вас.
Специальные атаки от монстров темного типа отрицаются святой силой до 50%.
Сила заклинаний типа огня постоянно увеличивается на 3%.&gt;
\*\*\*\*
&lt;Вам даровано благословение Ахтрока.&gt;
&lt;Вам даровано благословение Баталли.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вам даровано благословение Тирона.&gt;
&lt;Вам даровано благословение Лу.&gt;
Некромант…
Это был класс, страстно ненавидимый богами.
Барабалл с бледным лицом поднял руку и указал на дверь.
– Это драгоценное место, разрешенное только некромантам. Пожалуйста, уходите немедленно.
Это было холодное отношение, которое заставило его понять, что дружба, которая поддерживалась до сих пор, превратилась в пыль.
\* \* \*
Следующим местом, которое посетил Виид, была гильдия воинов.
Гильдия воинов была расположена на каждой из 5 городских площадей моры, и она всегда была полна игроков, которые получали заказы на работу или пытались изучить новые навыки.
– Мы приветствуем вас, почтенный император, ваше высочество!
– Мы из Гильдии Железного Щита обещаем вечную верность императору.
Как только он вошел в гильдию, стражники и воины, состоявшие из горожан, громко закричали.
Из-за славы Виида его популярность была просто огромной!
– Что это?
– Это Виид-ним. Виид-ним здесь!
Сотни игроков в гильдии воинов также вызвали огромный переполох.
Игроки Моры видели, как Виид иногда ваял и торговал на городской площади. Он выглядел обычным человеком, но он тот, кто имел власть над Версальским континентом! Даже те, кто стартовали в Море довольно поздно, любили Виида.
– Ура Империи Арпен!
– Виид-ним. Я люблю тебя!
Виид подошел к ступенькам и слегка махнул рукой.
Он слышал так много кричащих голосов, что было трудно разобрать их, но некоторые из них поразили его в самое сердце.
– Мы благодарны за инвестиции. Благодаря вам мы бесплатно отремонтировали наш дом!
– …
– Вы потратили все свои деньги на наше благополучие... вы действительно лучший Виид-ним!
– …
– Пожалуйста, позаботьтесь о нас. Управляйте нами так же, как и сейчас!
– …
Виид понял, как грустно и печально было быть уважаемым игроками.
"Вот почему говорят, что ты живешь дольше, когда люди тебя проклинают. Это означало, что, принимая комплименты, ты умрешь от эмоционального расстройства".
Древние изречения действительно принимались близко к сердцу только тогда, когда испытывались на собственном опыте.
\* \* \*
Через 30 минут на форуме Королевской Дороги появился пост.
"Заголовок: С Черным Драконом покончено.
\*Дрожь\*
Большинство уже знают, каковы характеристики класса скульптора. Мучительно низкие очки здоровья и медленное повышение уровня владения боевыми навыками…
Он не квалифицирован для любого боевого навыка и всегда надрывается, где бы ни был.
\* Скульптором может быть кто угодно. Но никто не может стать таким, как Виид.
\* Станьте скульптором, а затем смените профессию на любую другую. Вы испытаете высочайший уровень удовольствия.
\* Виид – самый успешный скульптор и одновременно чрезвычайно разносторонний персонаж.
Оглядываясь назад, класс скульптора был вынужден постоянно себя защищать, так что даже тиран и Бог Войны Виид не мог продолжать буйствовать настолько, насколько он был способен.
Тот самый Виид... он только что переквалифицировался в воина в Море.
Вы понимаете, что это значит?
Вы говорите, что он овладел искусством скульптора, чтобы стать настоящим воином?
Воин Виид…
Разве это еще ни о чем не говорит?"
Сразу же было опубликовано огромное количество комментариев.
[Серьезно? Виид-ним стал воином?]
[Это был длинный пост, но его можно свести всего к двум словам: Воин Виид.]
[Воин Виид. Проклятье. Это страшно.]
[Это безумие. Это конец.]
[Дракон будет нарезан кубиками.]
[Я наблюдал, как Виид-ним сражался, когда я следовал за ним рядом около 6 месяцев назад. Это снова напоминает мне о том времени.]
[О, парень выше, он должен быть высокого уровня. В предыдущем посте он выложил свою броню 450 уровня.]
[Расскажите о сражениях Виид-нима детальнее! Пусть их и можно довольно часто увидеть в записях.]
[Нет. Передачи и записи – это только часть реальной битвы, это совсем другое измерение. Я не могу объяснить подробно, но я постараюсь. Это не просто полет вокруг, это эффектно и зрелищно... как будто он движется без отдыха. У битвы нет быстрого прогресса, это больше похоже на неизбежную приливную волну, которая накатывается на берег, пока он плывет по течению. Нет времени отвлечься даже на секунду, вы должны двигаться быстро и безоговорочно, чтобы не отставать. Он просто невероятно быстр. Потом довольно скоро я понял, что то, что я делал и называл охотой в прошлом, нельзя считать охотой, и впал в отчаяние.]
[Говорят, это очень утомительно, если вы охотитесь с Виид-нимом в пати... Кажется, это правда.]
[Легенда гласит, что даже ранкеры плевались кровью и убегали.]
[В прошлом он был сравнительно слабым скульптором или некромантом, со связанными за спиной руками.]
[Воин... я думаю, ему еще нужно время, чтобы привыкнуть к этому. Боевой стиль воинов, безусловно, отличается от скульптора.]
[Что это значит? Было время, когда Виид-ним временно был воином.]
[Что? Когда это было?]
[В его дни в качестве Великого Императора Пустыни. В те дни, когда он воздвиг Империю Паллос и посеял хаос на континенте.]
\*Дрожь\*
[Ну вот и конец. Точка.]
[Гильдия Гермеса уже давно сбежала.]
[Разрушение экосистемы Королевской Дороги неизбежно.]
[Бадырей уже засунул голову в землю.]

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Южная пустыня (часть 1)**

Виид прибыл в пустынный город Чакмарк через технику транспортировки живописи Юрин. Вместо городской площади в центре города раскинулся изумрудный оазис.
– Продается кальян. Только для взрослых!
– Ищу того, кто купит большой объем специй! Те, у кого есть очки вклада города, могут купить оптом!
– Покупка и продажа кожи. Не стесняйтесь подходить и спрашивать, если вас что-то заинтересовало.
– Ятаган – специализированный магазин. Мы имеем дело только с ятаганами.
Примерно сотня игроков бродила по городской площади. Торговцы, открывавшие свои лавки под жарким солнцем, сжались под большим зонтиком.
– Хм. Это должно быть где-то здесь.
Виид свернул в переулок на углу городской площади и быстро двинулся вперед. Кэйберн каждую неделю разрушал по городу, и монстры быстро размножались.
– А где Олсон?
– Эта старая летучая мышь? Он будет на самом высоком песчаном холме на востоке.
– Легко ли найти это место?
– Это там, где можно увидеть восход солнца с востока. Он должен был пасти овец поблизости. Они очень толстые.
Он получил информацию об Олсоне от горожан и покинул город, отправившись на песчаную гору. Старик курил кальян, глядя на солнце с похожего на гору песчаного холма! Виид сменил свой костюм авантюриста на доспехи и вооружился мечом Лоа на поясе. Чтобы быстро построить дружбу, лучше всего было создать вид, который нравился другой стороне. Союн сообщила Вииду, что Олсон был чрезвычайно избирательным к людям, с которыми он разговаривал.
– Я пришел послушать историю о самом сильном воине.
– Кехехе. Все думают, что мои рассказы – это тарабарщина.
Тело Олсона было покрыто шрамами. Присутствовал даже большой след укуса, который простирался от его плеча до живота.
– Я так не думаю. Вы похожи на воина пустыни с захватывающим прошлым.
– Кху-кху-кху. Бросание такой лести не заставит меня разговаривать с чужаком, который не является человеком пустыни.
– Ожоги и шрамы на вашем теле. Разве они не от борьбы с огненной ящерицей?
В пустыне часто было легко завести разговор на такие темы, как оружие, монстры и сражения.
– Я никогда не думал, что кто-то может догадаться об огненной ящерице, просто глядя на шрамы.
– Я тоже очень люблю огненных ящериц. Их нелегко готовить, но как только вы поджариваете их до хрустящей корочки, это очень вкусно. Особенно удивительно, когда вы откусываете кусочек жевательного мяса, а масло прямо-таки стекает.
– Огненных ящериц на рынке не продают... Эх, а ты раньше ловил огненных ящериц?
– Я много их поджарил. Я также люблю прозрачный вареный суп. Было бы неплохо сделать из них вино... но мне так и не удалось попробовать, из-за нехватки времени. Как бы это ни разочаровывало, пожалуйста, попробуйте глоток этого.
Виид протянул Олсону немного своего алкоголя, сваренного из верблюжьего молока.
– Кху... потрясающий вкус. Я никогда не пробовал ничего подобного. Хорошо, молодой человек. Как вы думаете, что нужно воину, чтобы выжить в этом мире?
Взгляд Олсона был острым, словно он готовился к предстоящей битве. Они были заняты разговором, но это тоже была форма испытания! Если бы ответ Виида был неприятным, это означало бы конец разговора.
– Меч. Достаточно просто меча.
– То же самое касается и меня. Когда я был молод, я бродил повсюду со своим верным мечом.
Олсон рассказал о своем прошлом скитаний по пустыням. Он упомянул несколько городов, подземелья и знаменитые племена.
– Говорят, это бесплодная пустыня, но на юге есть невероятно богатые земли.
– Вы имеете в виду дождливый регион?
– Ха. Вы знакомы с историей пустыни.
– Не столько с историей... Ну, я ее, конечно, помню.
Он вспомнил, как в те дни, когда он был Великим Императором Пустыни, он прошел через Пустыню Тишины и принес с собой дождь.
– Люди, побывавшие в Метафее, встречаются редко.
– Это прекрасное место.
– О-хо... ты знаешь короткий путь, чтобы найти мираж?
– Вы должны проникнуть сквозь песчаную бурю.
Виид плавно прошел испытание через обмен разговорами и построил дополнительные дружеские отношения. Он справился в течение короткого времени, опираясь на его опыт сражений в пустыне и его приключения. С этими людьми было гораздо легче общаться, если сравнивать их с коварными магами, всегда жаждущими компенсации. Олсон опустошил все бокалы и торжественно произнес:
– Пылающие дни юности в моей жизни давно прошли. Техника меча, которая освещала сердца воинов, была похоронена далеко в грубых песках, прошлое давно забыто.
– …
– Молодые воины снова пытаются восстановить память об Империи Паллос... но воины уже не так могущественны, как раньше. История пустыни должна быть написана воинами.
– Я с вами согласен.
– Это легче сказать, чем сделать. Техника меча, которой владели прошлые воины, была действительно мощной. Можете ли вы получить такую технику меча и показать ее мне?
\*Вспышка!\*
&lt;Древняя техника меча пустыни.
Пьяница Олсон любит слушать истории о воинах.
Принесите технику меча, изобретенную воинами пустыни, и покажите ее ему.
Затем он расскажет вам о старых историях.
Сложность: D
Награда: он расскажет историю, эквивалентную уровню техники меча.&gt;
– Хорошо. Я принесу вам такую технику меча.
&lt;Квест принят.&gt;
Само собой, Виид уже приобрел технику меча воина пустыни. Самый мощный навык из всех!
– На самом деле, я уже знаю технику меча воина пустыни... могу я показать ее?
– Кхе. Мои ожидания выше, чем вы думаете. Не думайте, что вам сойдет с рук хвастовство хромым мечом…
– Река Лавы!
Когда Виид взмахнул мечом, песчаный холм раскололся. Багровая лава вырвалась вверх и выпустила жар во все стороны.
Самый мощный навык воина пустыни, оставленный Хестигером.
– Э… это…
– Этого достаточно?
– Достаточно. Действительно, хватит! Увидеть на своем веку такую великолепную технику владения мечом... я и не подозревал, что ты выполняешь волю великого!
\*Вспышка!\*
&lt;Древняя техника меча пустыни завершена.
Вы показали технику меча, которая считается легендарным навыком всех воинов пустыни. Олсон охотно поделится всеми своими историями.&gt;
&lt;Слава увеличилась на 5300.&gt;
&lt;Вы получили опыт.&gt;
Встреча с Олсоном стала фундаментом в процессе приобретения высшего класса воина.
"Она сказала, что это только начало".
Союн, будучи занята управлением Империей Арпен, тщательно осмотрела пустынные регионы. Было приблизительно сто игроков, которые завершили задание Олсона, и они слышали множество историй. Для Меча 72 история, которой он был вознагражден после завершения квеста Олсона, была большим подспорьем.
– Твоя техника владения мечом превосходна, но ей не хватает жары пустыни. Давным-давно легендарные воины владели силой солнца и огня. В настоящее время редко кто знает об этом. Хм, хм…
Союн классифицировала ключевые слова, сказанные Олсоном, и пришла к выводу, что может быть связь с воином пустыни, скрытым классом воином солнца.
\* \* \*
Бадырей освоил темного рыцаря и решал его следующий класс.
"Виид перешел на класс воинов!"
Новый класс должен был учитывать битву с Видом.
"Воин. В целом, это безопасный выбор".
Бадырей овладел темным рыцарем, но исключил из своего рассмотрения призыв или магию.
"В настоящее время мои очки статистики оптимизированы под темного рыцаря. Я не могу легко сменять снаряжение, как это делает Виид. Также безрассудно начинать практиковать магию с нуля".
Бадырей воспользовался дальним телепортом и переправился на северный континент.
Это была территория Империи Арпен, но он думал, что его не заметят легко со сменой шлема и доспехов. Мора! Площадь Ледяного Дракона! Там была скульптура ледяного дракона, сделанная изо льда, и место было переполнено игроками.
– Продается зеленый чили, делает ваше блюдо пикантным, когда используется в качестве ингредиента.
– Я леплю! Скульптуры! От лиц до сувениров! Скульптуры Ледяного Дракона только за один золотой каждая!
– Возьми быка в дорогу. Хорошо подходит для путешествий, также идеально подходит для транспортировки багажа!
– Особое вино Моры. Во время охоты делайте не более одного глотка. Два глотка – и ваша охота закончится.
Присутствовала масса игроков, продающих различные продукты на городской площади.
"Какое освежающее чувство спустя столько времени".
Бадырей стоял неподвижно и наблюдал за игроками, продающими разные товары.
На Центральном континенте игроки обычно продавали дорогое оружие или доспехи. Дешевая продукция не приносила достаточной прибыли, и многие начинающие игроки уехали на северный континент.
"Мне кажется, в этом есть особое удовольствие, как в первые дни Королевской Дороги. Теперь я понимаю, почему Лафай сказал, что Империя Хэйвен будет постепенно становиться все более беспокойной, лично наблюдая эту оживленную атмосферу".
Бесчисленное множество мыслей пронеслось в голове Бардрея. Он уже бывал на северном континенте раньше, чтобы завершить охотничье достижение, но в то время большая часть континента была просто замерзшим куском земли. За то время, что он оставался в охотничьих угодьях, континент претерпел огромный переход.
– А? Разве это не Бадырей?
– Да. Это Бадырей.
Проходящие мимо игроки слишком легко узнавали стоящего без дела Бадырея.
"Но как…? Виид же бродил по Центральному континенту, оставаясь незамеченным".
Бадырей на мгновение почувствовал себя подавленным. Только после усердной охоты он отделался от клейма убийцы, но его так легко поймали.
– Поразительно. Это Бадырей.
– Это безумие! Бадырей появился!
Игроки, выглядящие, как новички Королевской Дороги, начали вокруг него толпиться.
"Атака человеческой волной? Это Мора. Это значит, что все они – мои враги".
Бадырей почувствовал, что его жизни угрожает опасность. Он думал, что ему некуда бежать, но потом... Начинающие игроки достали бумажки.
– Дайте мне автограф.
– Прошу прощения?
– Бадырей-ним. Вы можете дать мне всего один автограф?
– Это так здорово. Я также был поклонником Бадырей-нима. Больше всего я люблю Виид-нима и Бадырей-нима.
– Я ненавижу Гильдию Гермес, но лично против вас ничего не имею.
Долгое время Бадырей был представителем Королевской Дороги.
Он появлялся в эфире много раз и завоевывал подземелья и охотничьи угодья вместе с элитной охраной Гильдии Гермес. Это привело к тому, что игроки севера столпились вокруг, чтобы получить автограф от Бадырея.
– Как тебя зовут…?
– Ммм... Можешь написать Травяная Каша Ямням.
Бадырей растерялся, подписывая несколько автографов.
– Так. Всем взять себя в руки! Мы – граждане Империи Арпен, – крикнул кто-то.
"Конечно, именно этого я и ожидал" , – Бадырей мысленно готовился к неизбежной битве.
– Встаньте в линию. Не забывайте гордость Империи Арпен и не рвитесь без очереди!
Игроки, которые дико толпились вокруг него, начали формировать большую упорядоченную шеренгу.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.1. Южная пустыня (часть 2)**

– В пустыне существует племя, обладающее удивительной техникой владения мечом, как пылающее солнце, – когда квест был закончен, Олсон рассказал о племени, с которым однажды столкнулся.
– Что нужно, чтобы встретиться с ними?
– Понятия не имею. Однако я знаю, как добиться их признания. То есть, уничтожить песчаную бурю в пустыне спокойствия. Это не обычная песчаная буря. Это Глаз Солнца, который должен быть уничтожен.
– Хм. Понятно.
Глаз Солнца!
Песчаные бури, бушующие в пустыне спокойствия, называлась среди горожан несколькими именами. Глаз Солнца считалась самой большой и опасной из всех.
– Хоть я так и сказал, это безрассудное достижение. Таким образом, гордость воина не пострадает, если от этого отказаться.
\*Вспышка!\*
&lt;Докажи свою силу.
Массивная песчаная буря, которая возникает в пустыне спокойствия, Глаз Солнца!
Сразитесь и победите бурю, которую никогда не преодолевали со времен Великого Императора Пустыни!
Если это историческое достижение как воина будет выполнено, перед вами предстанет Племя Солнца, известное как самое могущественное племя в пустыне.
Однако, за исключением одного меча, никакая броня или расходные материалы не могут быть использованы для победы над бурей.
Сложность: А
Требования: класс воина; обладать техникой меча пустыни.
Награда: встреча с Племенем Солнца.&gt;
Для Виида пустыня спокойствия была знакомым местом.
"Сразиться с Глазом Солнца и победить его…"
Был случай, когда он был Великим императором Пустыни и разразился бурей. Ранг сложности не слишком высоким, но и не очень легким. Конечно, всегда существовал риск смерти даже для трудности ниже ранга С в зависимости от ситуации, и такие факторы, как стихийные бедствия, никогда нельзя было предвидеть.
– Ну, это будет довольно утомительно, но я докажу свою силу.
&lt;Квест принят.&gt;
\* \* \*
Следующим местом, куда направился Виид, была Метафея! К сожалению, Глаз Солнца появляется случайно. У него не было времени, чтобы ждать вслепую, но у него было важное задание, о котором он должен был позаботиться во время своего пребывания в пустыне.
&lt;Павший в пустыне.
В бесконечной песчаной пустыне лежит огромная слава Империи Паллос. Воины пустыни сохранили свои силы для возрождения великой империи. Слава и боевой дух пронизывает кровь его воинов. Те, кто сражаются в пустыне, ждут, когда появится истинный чемпион и пойдет по пути Великого Императора. Объедините желания и силу воли воинов пустыни в одно целое. Если вы, прошедший испытание пустыней, позовете их, воины пустыни с радостью обнажат свои заржавевшие мечи и последуют вашему приказу.
Сложность: S
Квест пустыни.
Награда: может привести к эпическому "Рождение Империи Паллос".
Требования к квесту: признание от исторического воина пустыни.&gt;
Это был квест, который Виид получил из документов, оставленных Хестигером. Он хорошо узнал от Третьего Меча, как этот квест будет разворачиваться впоследствии.
&lt;Рождение Империи Паллос
Великая пустыня была объединена в одно целое. Доблестные воины, пора спасаться от смертоносной жары песков. Давайте вернемся туда, где царит слава Империи Паллос, в земли, где текут реки и растет трава. Тот, кто завоюет большую часть территории, будет назван Императором Империи Паллос. Максимальный срок – 1 год.
Сложность: покорить регион
Награда: Император Империи Паллос.
Требования к квесту: только для воинов пустыни.&gt;
Империя Паллос, которая объединяет Южный Пустынный Регион!
Игроков пустыни было немного, но поскольку Северный и Центральный континенты были объединены, то и Южный континент должен был последовать за ними.
"Великая империя, которая правит континентом... не так уж и плохо. В любом случае, Корпорация Юникорн обещала денежный приз, когда я объединю весь Версальский континент".
Победитель Версальского континента!
Корпорация Юникорн обещала выплатить солидную сумму призовых после объединения континента.
По правде говоря, в прошлом каждая из престижных гильдий боролась за объединение континента, что и было причиной войны. Если бы на Северном континенте не поднялась Империя Арпен, все призовые деньги были бы у Империи Хэйвен.
"Я никогда не думал, что это может попасть в мои руки".
Скачи!
Виид получил редкого двухгорбого верблюда из деревни и свирепо поскакал к пустынному городу Баранг. Обычно он экономил бы деньги, но из-за Кэйберна самым ценным было время. После того как во внутренние дела была влита заоблачная сумма денег, он стал более смелым в своих тратах. Может быть, не до 200 вон, но теперь он мог позволить себе дорогую соль около 100 вон.
&lt;Титул "Тот, кто прошел Пустыню Спокойствия" активирован.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Скорость передвижения Пустыне Спокойствия увеличена на 45%. Под влиянием милости Петры время прибытия в легендарный Оазис сократится в десять раз.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
– Н-но! Погнал!
Двухгорбый верблюд, которого он купил в деревне, бежал со страшной скоростью. Он в одно мгновение взобрался на холм и помчался через бесконечный океан песка.
– В Легендарный Оазис!
Благодаря титулу "Тот, кто прошел Пустыню Спокойствия", путь через оазис был намного быстрее.
&lt;Вы находитесь под действием молниеносной скорости ветра. При беге по прямой без изменения направления вы получите дополнительное ускорение в размере 38%. Скорость прохождения препятствий увеличена.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\*Ржание!\*
– Да. Беги. Быстрее!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.2. Южная пустыня (часть 2)**

Когда Виид скакал через пустыню, до него донесся шепот.
Мануэ: – Виид-ним! Бадырей появился в Море.
Песчаная пустыня бесконечно простиралась под палящим солнцем, и это было потрясающей новостью.
– Это внезапное нападение? Каково количество их войск?
Мануэ: – Нет, это не так. Я думаю, что он один! Сам он говорит, что просто приехал в гости, но его поймали, несмотря на маскировку.
– Это правда?
Мануэ: – Да. Торговцы в Море ищут, но они не выявили никаких подозрительных игроков.
Виид был довольно удивлен дерзостью Бадырея. Честно говоря, он никогда не думал об ограничении доступа обычных игроков Гильдии Гермес на север.
"Если бы он пошел убивать людей, то тоже был бы мертв. Может быть, он тайно завершает какой-то квест... Ну, он потратит там деньги, так что это не так уж плохо, не так ли?"
Тем не менее вот так появиться лучшему на всем Версальском континенте?!
– Как обстоят дела?
Мануэ: – Игроки получают автографы. Бадырей – знаменитость, независимо от обстоятельств.
– Значит, война не разразилась.
Мануэ: – Пока это так.
Бадырей был самым популярным человеком в Королевской Дороге, помимо Виида. Он был общественным деятелем с прозвищем Бог Воин, и редко кто о нем не слышал.
Мануэ: – Что мне делать? Должен ли я собрать боевую силу, чтобы убить Бадырея?
– Боевые силы…
Мануэ: – Если это по команде Виид-нима, игроки подключатся мгновенно. Есть много тех, кто затаил злобу на Бадырея.
Виид немного склонялся к этой идее. Если бы Бадырей умер, его уровень и мастерство снизились бы, но все-таки незначительно. Его бы долго критиковали за трусливые планы избавиться от конкурента, и более того, он не хотел, чтобы слава оказалась в руках другого игрока. Тот, кто убьет Бадырея, получит всемирную репутацию. Легитимность Империи Арпен, которая управляет даже Центральным континентом, существует из-за битвы против Гильдии Гермес и победы над Бадыреем.
– Просто оставь его в покое.
Мануэ: – Что... ты действительно собираешься отпустить его вот так? За то, что вступил в Мору?
– Я проявлю к нему милосердие.
Слова, которые, как всеми считалось, никогда не будут произнесены Виидом!
Мануэ: – Что за черт, милосердие?
– Мне просто нужна одна вещь в качестве компенсации.
\* \* \*
Бадырей был окружен тысячами игроков, как обезьяна в клетке в зоопарке в Море, застрял, раздавая автографы в течение нескольких часов. Он боялся, что в любой момент огромная группа высокопоставленных игроков из Империи Арпен может вступить против него в бой. Однако, по-видимому, не было никакого движения силы нападения.
"Он оставит меня в покое? После того, как я вторгся на его территорию?"
Преисполненный беспокойства и нервозности, Бадырей продолжал раздавать автографы.
– Поразительно. Такой красивый.
– Вблизи он хорош собой. У него есть особая аура.
Сколько же времени прошло! К нему подошел торговец, представившийся как Грязные Деньги, и заговорил:
– Дайте мне один предмет из вашего снаряжения.
– Снаряжение?
– Вы не хотите? Виид-ним сказал пощадить вас, если вы отдадите один предмет из вашего снаряжения. Если вы не проявите должного уважения, я не могу гарантировать, что здесь произойдет.
Бадырей вздохнул при словах торговца с большим животом. Мора была невообразимо ужасным местом. Чтобы у Бога Воина и бывшего императора выворачивали его карманы.
– Вот.
Бадырей отдал наплечники котел, которые были напитаны полетом, магией иллюзии, мгновенным ускорением и невидимостью.
– О. Что за безумный предмет! – Грязные Деньги радостно зашевелили толстыми щеками, а потом почтительно поклонился. – Желаю вам хорошо провести день. Ужин в ресторане Сирена очень вкусный.
– Я... понял.
\* \* \*
Город, выбранный Реверсом, когда он вошел в Королевскую Дорогу, был Морой.
"К-хм. Я больше всего знаком с этим местом, чем с любыми другими. Это городская площадь Ледяного Дракона".
Доктор Ю Бинг-джин. У него были глубокие знания о Королевской Дороге, которую он сам создал и наблюдал, поэтому другие города он даже не рассматривал.
"Воистину, мир, который я создал, прекрасен".
Реверс глубоко вздохнул. Ветры были чистыми и освежающими, а небо красиво переливалось голубыми красками. От фонтанов, извергающих чистую воду, до мрамора, украшающего пол городской площади, все было элегантно. На улицах были построены великолепные каменные здания, а Башня Света и статуи богини Фреи возвышались в поле зрения.
"Это Королевская Дорога. Лучшие декорации, выбираемые новичками".
Мир сильно отличался от того, каким он казался через монитор. Ощущения всего тела, имеющего возможность двигаться и наблюдение за незнакомцами, проходящими мимо. Открытые торговцами прилавки были оживленными. Реверс сидел у фонтана и наблюдал за людьми.
– Щит Императорской Армии Хэйвен! Осталось 27 единиц прочности, продается как есть!
– Я охотился на оленину в одиночку. Я могу научить готовить шашлык и отдам соль.
– Продажа снаряжения ниже 130-го уровня, оптом. За последнее время я сильно поднялся, так что я продаю, так как получил новый сет. Продаю очень дешево.
– У меня есть неопознанная бутылка лекарств. Я приобрел её на войне, но не могу определить.
Он обошел городскую площадь, но где-то в глубине души почувствовал пустоту. В реальном мире он был самым богатым человеком, но то, что он имел в своем распоряжении сейчас, было десятью буханками пшеничного хлеба и водой.
"Вот почему люди тратят настоящие деньги".
Реверс сразу все понял. Есть хорошую еду, носить хорошее снаряжение было естественным желанием. Если вы не хотите тратить реальные деньги, можно работать в магазине или зарабатывать деньги, выполняя квесты. Однако Реверс искал что-то на более высокой равнине.
"Виид сделал это... кто сказал, что я не могу?"
Он решил начать играть в Королевской Дороге, но причина задержки была в том, что он искал оптимальное развитие. Он обладал обширными знаниями о Королевской Дороге и следил за историей ранкеров.
"Я легко могу стать могущественным, просто следуя по их стопам".
Он был уверен, что сможет расти намного быстрее, чем кто-либо другой.
"Квест? Что в этом такого сложного? Я могу решить выполнять или не выполнять на основе соответствующей информации. Тогда я просто должен выполнить то, на что решился".
Реверс направился на тренировочную арену на досуге.
"Может, мне пока скопировать Виида? Я не слишком люблю его, но сейчас он самый лучший..."
Тренировочная арена Моры! Площадка для размахивания деревянными мечами была заполнена игроками. После того, как Виид стал императором, тренировочные арены стали популярными. Инструктор увидел Реверса и подошел к нему.
– Ты пришел учиться владеть мечом! Меч – это самый эффективный способ управления собственным телом и победы над врагом.
– Я знаю.
Реверс оборвал слова инструктора и встал перед манекеном.
"Мне просто нужно делать это в течение 4 недель. Это скучно, но легко".
\*Бум! Бум! Бум!\*
Прошло всего 5 минут, и его тело устало. Он приобрел совершенно новое тело после того, как присоединился к Королевской Дороге. Он чувствовал себя освеженным, поскольку больше не был в теле старика, но все его тело постепенно уставало по мере того, как истощалась его выносливость.
Прошло еще 30 минут.
"Я должен сделать больше. Если я буду продолжать в том же духе, я получу стат..."
Он держался за свою гордость, приобретенную в жизни, которую он до сих пор вел. Усталость накапливалась, руки и ноги сильно дрожали. Кроме того, он был голоден. Реверс хотел выбросить деревянный меч в любой момент.
"Такая сложная рутина. Почему? Как Виид добился этого?"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Атака дракона (часть 1)**

Крепость Милиам.
Игроки, стоящие на стенах форта, могли видеть, как орда монстров окрашивает землю в черный цвет, продвигаясь вперед. Земля содрогалась от движений чудовищ.
– Тьфу... эти твари собираются напасть.
– Их невозможно остановить.
Многие игроки еще не вернулись с тех пор, как отправились на Равнину Гарнав. В настоящее время количество игроков в крепости Милиам составляло около 5000 человек. По сравнению с обычным числом в более 30 000 активных игроков вокруг крепости, их количество значительно сократилось.
– Куууу!
– Кромсать человеческую плоть, пожирать их!
На передовой орды монстров было существо по имени Мясник. Босс ужасающего подземелья на 700-х уровнях. Он имел гротескную форму и черную кожу.
\*Рассыпается!\*
Мясник разбил стену форта обоюдоострым топором. Каждый раз раздавался оглушительный грохот, и часть стены рушилась.
– Здесь у нас нет ни единого шанса. Мы тоже должны бежать.
– Это хорошая идея.
Игроки крепости Милиам выбрались через задние ворота.
– Убейте всех людей!
Монстры быстро приближались к стенам, которые разрушил Мясник. Они неустанно карабкались по стенам своими 8-мью длинными мохнатыми ногами каждый. Некоторые монстры делали подкопы и хлынули в крепость. Игроки, которые вовремя не ушли, были убиты.
&lt;Крепость Милиам была захвачена.
Национальный престиж Империи Арпен снижен на 2.
Уровень лояльности и безопасности граждан вблизи крепости Милиам значительно снизился.
Активность монстров вблизи этих регионов станет более частой.&gt;
Империя Арпен получила контроль над крепостью Милиам на Центральном Континенте и из-за монстров потеряла ее в течение недели. Национальный престиж распространяет влияние на различные области, включая иностранные дела, специальные продукты и уровень королевской власти рыцарей.
Деревня Савант.
Крепость Антона.
Город Совен.
Эти локации попали в лапы монстров всего за один день.
Деятельность Кэйберна потревожила большое количество монстров, и Версальский Континент был затоплен.
\* \* \*
– Для меня большая честь познакомиться с вами. Виид-ним!
– Ммм... было бы приятно, если бы меня повысили до рыцаря Империи Арпен.
– Очень приятно встретиться с вами в таком месте. Я был глубоко впечатлен квестом Великого Императора Пустыни. Если бы Виид-ним не пришел в пустыню, я бы тоже отсутствовал.
Бажан.
Это была столица пустыни. Виид начал переговоры в месте, заполненном отличными игроками. Цель состояла в том, чтобы принять их в Империю Арпена и признать отдельные племена. Он беспокоился, что у некоторых из этих племен могут быть альтернативные амбиции, но игроки пустынного региона не выступили против.
– Ха-ха. Виид-ним тратит все свое состояние на модернизацию регионов. Пожалуйста, развивайте пустыню, как вы сделали в Центральном Континенте!
– К-тьфу.
– Сколько средств вы собираетесь вложить в пустыню? Было бы неплохо иметь большую реку, которая будет течь через пустыню.
– Река…
– Парк развлечений! Постройте парк развлечений, чтобы его посетило много людей!
Популярность Виида была на пике даже в пустыне!
Первый Меч и ученики решили полностью слиться с Империей Арпен без единого сомнения. Они даже хотели передать контроль над своими союзными воинами и членами племени.
– Быть мужчиной – это доверие. Верность.
– Конечно. Никогда не знаешь, когда умрешь. Мы должны жить замечательно.
Виид тихо вздохнул, наблюдая за членами племени, которых привели ученики.
– Подумать только, такой большой беспорядок.
Первый Меч и ученики не обращали никакого внимания на внутренние дела. Они просто приносили еду каждый раз, когда думали, что члены их племен собираются умереть с голоду. Уровень безопасности пустынного региона был довольно низким и имел низкий уровень технологий. Виид брал на себя бедное племя, которое не имело понятия о собственности.
Виид послал шепот Мануэ:
– Пожалуйста, доставьте в пустыню продовольствие и все необходимое как можно скорее.
Мануэ: – Стоимость поставок продовольствия растет из-за Кэйберна. Какое количество необходимо?
Виид быстро осмотрел свое окружение. Он увидел бесконечное количество людей, сидящих на песке. Члены пустынного племени с верблюдами и овцами перебрались за песчаный холм.
– Мне нужен постоянный объем для кормления около 100 000 человек. Вы можете сделать доставку?
Мануэ: – Это возможно. Впрочем, Виид-ним, я считаю, что в настоящее время у вас недостаточно средств…
– Ты можешь записать это на счет?
Мануэ: – Кредитование работает. Но под 3% годовых еженедельно.
– Давай не будем ставить такие вещи между нами…
Мануэ: – Виид-ним однажды сказал: "Отдавай то, что тебе нужно, и бери то, что тебе нужно. Это длительные отношения".
– У тебя отличная память.
– Кроме того, ты сказал, что нет такой вещи, как семья, когда дело доходит до денег.
– …
Виид не мог позволить себе влезть в кредит и вместо этого согласился передать снаряжение, полученное от членов Гильдии Гермес в битве на Равнине Гарнав.
&lt;Огромная территория с многочисленными племенами, поддерживающими вас. Вы занимаете седьмое место в рейтинге высшего влияния с момента рождения империи Паллос.&gt;
1-е и 2-е места по влиянию занимали Первый Меч и Второй Меч, и они охотились на севере вместе со своими подругами. Объединение Южного Пустынного Региона было уже решено.
Первый Меч ухмыльнулся:
– Младший, куда ты теперь направляешься?
– Мне нужно съездить на север.
В Пустыне Спокойствия было предзнаменование Глаза Солнца. Когда ночь в пустыне становится красной, спустя день-два формируется Глаз Солнца и создает бурю. Виид не мог все это время сидеть сложа руки.
– Ты совсем покидаешь пустыню?
– Если Глаз Солнца сформируется, я приду, чтобы уничтожить бурю, и я смогу встретиться с Племенем Солнца.
– Племя Солнца... я слышал о них истории. Это самое могущественное племя в пустыне.
– Даже если и так, они не соперники.
– Конечно. Мы самые лучшие.
\* \* \*
Бадырей смог уйти после утомительной раздачи автографов игрокам в Море.
"Мне надо спешить. Я никогда больше не вернусь в Мору".
Огромный Северный Континент.
Кэйберн привел к размножению монстров, из-за чего вероятность редких столкновений с игроками в диких землях стала куда ниже.
– Эй, поехали.
Он ехал на быке, которого купил в Море прямо на северо-запад. Монстры, которые обитали только в особых подземельях, иногда попадались ему на пути, но они не представляли большой угрозы.
– Меч Маны.
Тайный навык техники меча. Он вызывает летающий меч. Когда он летел, Бадырей несся прямо за его хвостом. Трусливый бык удивлялся каждый раз, когда появлялось чудовище, но быстро понял, что его хозяин могуществен. После этого он взбрыкнул четырьмя лапами в бешеном темпе.
Бадырей не мог поверить в то, что он верхом на быке:
"Корова вместо лошади... подумать только, что я на нем еду. Средняя скорость медленнее, но он очень хорошо проходит через грязь, и имеет большую силу".
Северные быки были исключительно удобны для верховой езды. У него было много денег, которые позволили ему купить дорогого быка. Главный торговец Моры из Ассоциации Мануэ говорил: "Ты знаешь о Желтом, на котором ездит Виид-ним? Это уже 3-е поколение. Это самая лучшая порода! Недостатком является то, что он ест тонну, но зато выносливость и сила просто необычайные". Он делал вид, что слушает, но чем больше он путешествовал, тем больше понимал истинность слов главного торговца. Если он отпускал быка ненадолго, тот пожирал всю траву поблизости и уходил в лес.
\*Бах! Бах!\*
Он пнул дерево и схватил плоды с земли, когда они упали.
\*Краааак!\*
Иногда он бил с такой силой, что даже толстые громоздкие деревья ломались.
"Он слишком легко пугается, но в бою он был бы потрясающ. Хотя к тебе нельзя относиться, как к маунтам, но ты достоин большего".
Бадырей услышал кое-какие новости о лошади, на которой он ездил до недавнего времени.
"У Стюарта все хорошо".
"Стюарт?"
Это был легендарный конь, рожденный с вероятностью один на несколько миллионов. Они вместе бродили по бесчисленным охотничьим угодьям, и он потерял лошадь после того, как был побежден Виидом.
"Ах. Может, мне не стоило упоминать об этом. Я подумал, что вам было бы любопытно. На ранчо все идет хорошо. Его кормят множеством питательных веществ, и у него хорошие отношения с кобылицами. Есть равнины, где лошади могут свободно бегать даже на Севере, поэтому я планирую начать разведение".
Кроме того, он слышал, что в Море было много пастухов и работников ранчо. Император Империи Арпен был скульптором, так что ни одна профессия не будет подвергнута критике.
Пока Бадырей ехал на быке на северо-запад, он думал:
"Я обязательно выиграю следующую битву. Более того... Виид стал воином? Я тоже стану сильнее".
Самая дальняя точка на северо-западе в пределах Северного Континента. Погода постепенно становилась холоднее, когда он проходил через Долину Смерти и крепость Пургол.
– Мууууу.
– Прикройся вот этим.
Бадырей надел на быка магический плащ с тепловыми функциями. Если бы это был Виид, он бы сказал, что бык привыкнет к холоду, но у Бадырея была нежная сторона. И наоборот, он был беспощаден к своим врагам во время завоеваний.
Наконец, он добрался до деревни громоздких варваров.
– Стой. Это не место для простого игрока.
Он получил эту первоклассную информацию от Гильдии Гермес. Эта деревня была деревней варваров, где он мог продвинуться до Воина Железной Крови.
\* \* \*
Под командованием воинов-драконов орда монстров, проходящих через горный перевал Варк, чтобы атаковать земли людей, постоянно увеличивалась в количестве.
\*Визг!\*
\*Кваканье.\*
\*Крик!\*
Вокруг бродило много монстров, но орды, достаточно крупные, чтобы разрушить крепости и города, насчитывали 11 групп.
4 орды собирались вокруг Тора, и еще одна собиралась в каждой из областей Бриттен, Хейвен и Туллена. Хевен могущественная Гильдия Гермес была в состоянии защитить, но остальное требовали защиты Империи Арпен.
\*Шваааа.\*
Дождь лил на головы наступающих монстров.
– Уровень кислотности низкий, но вода гнилая. Загрязненный дождь моросит вниз. Растения континента страдают или вымирают.
– Почему это вдруг происходит?
– Точная причина неизвестна, но мы можем сделать правдоподобное предположение. Кажется, это из-за Кэйберна. Скорее всего, это характеристика Черного Дракона... мы можем предположить, что он распространяет яд.
Великие лорды, каждый из которых управлял регионом, объявили, что в задании есть фраза о проклятом дожде Кэйберна, подтверждающая предположения, что это правда.
– Континентальную опасность можно остановить, только победив Кэйберна или монстров.
– Растения все умирают... это ужасно.
– Да. К счастью, я получил сообщения, что деревья в эльфийском лесу не пострадали.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Атака дракона (часть 2)**

– Люди недостойны жить!
Черный Дракон Кэйберн появился в свободном городе Сомрене через неделю. Это место не было столицей королевства, но являлось одновременно массивным и промышленным раем для многих игроков.
– Ах... Это настоящий дракон.
– Это потрясающе.
В свободном городе Сомрене, который уже являлся частью Империи Арпен, уже был приказ об эвакуации. Покидая город, горожанам разрешалось брать с собой столько сокровищ или дорогих товаров, сколько они могли унести, как это делали в замке Эвалюк.
– Мы не можем защитить вас всех. Немедленно эвакуируйтесь из этого города!
Союн пришла лично и взяла на себя ответственность за план эвакуации, однако это также имело серьезный побочный эффект.
– Она такая красивая.
– Действительно красивая. Разве она не нереально красива?
– Я смотрю на нее, но не могу в это поверить. В жизни она должна выглядеть еще лучше... эх.
Игроки были отвлечены и не решались уйти! Только после того, как Союн покинула этот район, эвакуация продолжилась. Тем не менее было невозможно переместить все и всех, кто был в городе, в течение одной недели. Примерно 20% игроков решили остаться. Они решили разделить ту же судьбу, что и город. В свободном городе Сомрене было много игроков, которые жили там с тех пор, как были новичками.
– Давайте атаковать!
– Да. Не отступать.
Игроки стояли на крышах зданий, стреляя стрелами и магическими заклинаниями в дракона. Большинство не могли дотянуться, а те немногие, что могли, не наносили никакого ущерба.
– Тупоголовые дураки!
Черный Дракон Кэйберн выпустил мощный навык, Страх Дракона.
Игроки низкого уровня погибли мгновенно. Для игроков более высокого уровня активировались эффекты страха и паралича.
Кэйберн пролетел над свободным городом Сомрен и медленно закружился вокруг. Затем он активировал магическое заклинание.
– Сгори без следа, чтобы ничего не осталось!
Темные тучи сгустились и посыпались огненным дождем. Это было потрясающее зрелище, когда пылающие огненные шары падали с облаков на землю.
– Не может быть!
– Здесь негде спрятаться.
Огненный дождь сжигал город. Испытать его воочию было несравнимо с тем, чтобы увидеть его в эфире. Красивая архитектура города дымилась черным и пылала. Здания, которые были поглощены пламенем, вскоре потеряли свою структуру и рухнули.
– Я сотру все следы человеческой цивилизации!
Центральная площадь, где располагались скульптуры и фонтаны, также была растоптана и разрушена Кэйберном.
Чтобы защитить свободный город Сомрен и увидеть последние мгновения своего любимого дома, оставшиеся игроки погибли рядом с ним. Черный дым, поднимающийся от вольного города Сомрена, был виден за десятки километров.
&lt;Месть дракона
Темный дракон Кэйберн собирается уничтожить всю человеческую цивилизацию.
Духи и феи еще раз предупреждают о надвигающейся опасности.
Через неделю Кэйберн отправится в Хиллсхейд.&gt;
Хиллсхейд, столица Старого Королевства Идерн. Город имел высокий уровень развития, и многие игроки владели там домами.
\* \* \*
Виид не мог защитить свободный город Сомрен. Он не мог умереть напрасно, поэтому и не прыгал через голову. Тем не менее его сердце было разбито. Это было похоже на то, как вонючая ящерица протягивала свои когти к дымящейся миске вкусного риса.
– Убейте всех, кто вторгается в мои земли!
– Слушаемся, хозяин!
Виид переместился в крепость Варго на севере и поднял нежить.
Одиннадцать массивных орд монстров угрожали Версальскому Континенту. Четыре орды монстров во главе с воинами-драконами находились на севере и должны были быть устранены, прежде чем они смогут захватить город.
– Все стреляйте из лука!
– Не выходите за стены и удерживайте свои позиции! Мы должны сражаться всю ночь.
Игроки собрались и подготовили крепость Варго к осаде. На Северном Континенте не было надлежащих крепостей. Если несколько регионов будут захвачены, монстры распространятся и будут давить на деревни среднего размера, которые процветали в развитии. Равнины были довольно обширными, поэтому ущерб урожаю на полях не мог быть восстановлен.
– Я убью тех, кто способен на дальние атаки.
– Очень жаль, что я не могу использовать магию огня в горах. Однако в моем распоряжении есть магия ветра!
Пэйл и Ромуна тоже участвовали.
После того как армия Империи Хэйвен была побеждена, многие игроки высокого уровня с Центрального Континента начали путешествовать по северу.
По небу летали виверны. Вииды 1, 2 и 3 тоже прибыли и открыли тактическую дискуссию.
– Бой похож на торговлю. Вы зарабатываете, ударив монстра в тыл.
– Ммм. Давай разденем их с головы до ног.
– Эти монстры были бы восхитительны, как бульоны.
Эти клоны были жадными прокрастинаторами\*, но они старательно убивали монстров, находясь на вершине стены форта. Они были способны владеть всеми видами оружия, такими как мечи, копья и топоры. Они также приобрели широкий спектр производственных навыков. Когда они достигли 580-го уровня, их физические способности стали мощными, но, к сожалению, они не могли использовать секретные техники меча или скульптурные техники.
"Я должен хорошо обучить этих головорезов. Они будут великими слугами".
Виид оценил состояние скульптурных существ и повел их в бой у крепости Варго. Просто вызвав нежить, он смог заполнить как наступательные, так и оборонительные позиции в таком бою.
– Гномы, которые могут ковать стрелы из этих кусков металла! Вы не будете отправлены в бой, пока стены форта не будут разрушены!
– Раздражает, когда человек командует нами.
Гномы, жившие рядом с крепостью Варго, все собрались здесь, чтобы услышать новости о войне. Хотя гномы не любили сражаться, они были расой, которая стойко противостояла вторжениям.
Вновь прибывшие гномы заговорили.
– Этот высокий и тощий парень – наш император?
– Он просто выше нас. Среди других людей он средний.
– Простой человек…
– Судя по тому, как он разгуливает с нежитью, конец империи не так уж и далек.
– Как и ожидалось от людей.
У них было кислое отношение к императору!
Даже с уважаемым статусом и высокими показателями харизмы, чести, славы и лидерства было нелегко управлять упрямыми гномами. Гномы были расой, которая жила так, как они хотят, независимо от того, какие наказания это может им принести.
Виид никогда не получал должного уважения как к императору, но он не хотел заканчивать плохие отношения с гномами только из-за чего-то поверхностного, как гордость:
– После войны я устрою вечеринку с освежающим пивом и большим барбекю, так что займись своими стрелами.
– К-хм. Надо было раньше предложить.
– Я как раз собирался залезть на эти металлические глыбы.
– Холодное пиво лучше всего охлаждает пот от выдувания меха.
– Ты достоин быть императором.
Гномы тут же принялись ковать стальные стрелы, способные пронзить чудовищ насквозь.
Виид зависел от стен крепости Варго в отражении монстров. Фронтальная битва казалась жизнеспособной при поддержке игроков, но он не хотел терпеть никаких потерь без веской причины.
"Это должно быть сражение без каких-либо потерь, если это возможно. Это потеря, когда кто-то умирает".
Во всяком случае, он должен был максимально сократить смерти, чтобы собрать больше налогов для Империи Арпен.
Виид выкрикнул объявление:
– Раненые собираются здесь! Вас будут лечить бинтами, так что идите сюда!
Он приказал нежити сражаться и предоставил перерывы раненым. Он имел опыт руководства небольшими силами солдат Королевства Розенхайм и в прошлом сражался против орков, темных эльфов и бессмертного легиона.
– Бинты? Кого он обманывает? Заклинания восстановления делают свое дело.
– Тсс. Виид-ним знает только, как спамить заклинания проклятий. Он не знает, как это сделать.
– Он хорош в любом интенсивном труде. Но это всего лишь бинты.
Те, кто пострадал во время битвы, были исцелены жрецами. Для поддержки империи Арпен присутствовало достаточно сил из орденов Фреи, Лю и Минне.
\* \* \*
Птицы, которые мечтают о свободе. Те, кто родился в парящем городе Лавиас, бродили по всем уголкам Северного Континента.
Оружие: – Это орел 17. Земля, ответьте.
Щебечущая птица: – Это земля. Прием.
Оружие: – Замечена орда монстров. По оценкам, их число превышает 500. Классифицируется как уровень опасности 2.
Птицы следили за передвижениями чудовищ на Северном Континенте. Хотя монстров было трудно обнаружить в горах или лесах, они всегда оказывались в пределах видимости разведывательного отряда, как только выходили на равнины.
Оружие: – Текущее положение – примерно в часе полета на восток от цветочной деревни Хурмы. Виден горный перевал Пиринай... Третий сестор равнин Налрун. Я вижу небольшую деревню в том направлении, куда наступают монстры.
Щебечущая птица: – Это место... Сейчас гляну. Это деревня первопроходцев Сапия.
Оружие: – Похоже, она в серьезной опасности.
Разведка: – У нас нет сил для отправки из-за монстров в других регионах. Возможно, вам придется отвлекать монстров в другом направлении в течение часа. Оружие, это опасная миссия. Ты можешь это сделать?
Оружие: – Я бывший пилот военно-морского флота США. Не торопитесь. Я буду ждать подкрепления, – пухлый орел опустился почти вплотную к земле.
\*Свист!\*
Монстр заметил орла и метнул свой топор, но орел легко взмахнул крыльями и уклонился.
– Попробуйте не отстать от моего хвоста. Вы тупые головорезы!
– Крррахх!
Монстры пришли в ярость и погнались за орлом.
\* \* \*
С самого начала существования Империи Арпен у птиц появилось чувство гордости. Всякий раз, когда вспыхивала война, они всегда брали на себя ответственность за небо и доверяли Вииду.
Паллаву: – Братья. Празднуйте. На этот раз Виид-ним построил нам горячий источник.
Дотин: – Горячий источник?
Паллаву: – В Лавиасе сейчас холодно из-за широты. Особенно когда ветер холодный, это не шутка. Вернувшись в Мору, я сказал ему, что нам действительно нужен горячий источник.
Кин: – И что?
Паллаву: – Виид-ним обещал построить один для нас. Я думал, что он просто сказал это, чтобы подлизаться в тот момент... но, он помнил это и таки сделал нам один.
Синт: – Это удивительно. Я новичок, который только что вылупился из яйца, и я нищий, поэтому я не могу пойти... я обязательно опробую его в будущем.
Паллаву: – Плата за пользование горячим источником не взимается. Это сооружение создано для птиц, чтобы мы не дрожали от холода.
Бенджамин: – К-тьфу. Клянусь в верности! Вечно верный! Как и ожидалось от Виида-ним.
Конечно, Виид давно забыл о таком обещании. Если бы он построил его сам, то собрал бы вступительные взносы и даже ощипал бы их перья, если бы у них не было достаточно денег!
Союн помнила это обещание и сдержала его, когда начала масштабные инвестиции в Империю Арпен.
В Лавиасе на ряду с этим строилось большое Историческое Гнездо Ветра.
\* Прокрастинация проявляется в том, что человек, осознавая необходимость выполнения вполне конкретных важных дел (например, своих должностных обязанностей), пренебрегает этой необходимостью и отвлекает своё внимание на бытовые мелочи или развлечения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Атака дракона (часть 3)**

&lt;Вы потребляете питательный виноград.
Скорость восстановления выносливости увеличивается.
Сила временно увеличивается на 1.&gt;
Под голубым небом над крепостью Варго Ледяной Дракон летел, широко расправив крылья. Его ледяная кожа отражала солнечный свет и переливалась разнообразными цветами.
– Ледяной Дракон прибыл!
– Подкрепление!
Эльфы и Варвары, защищавшие стены крепости Варго, а также находившиеся поблизости охотники радостно закричали.
\*Бум!\*
Огромный удар от его приземления потряс стену форта, которая была довольно далеко.
– Тц, существо, созданное по образцу великого Кэйберн-нима... Убить его!
Воин-дракон, который вел монстров, дал команду. Затем монстры, которые атаковали крепость Варго, изменили цель и напали на Ледяного Дракона.
&lt;Зимний Корень&gt;
Ледяной Дракон активировал магическое заклинание. Близлежащий монстры постепенно замерли, начиная с их ног.
&lt;Ледниковый Клинок&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Ледяной Дракон выбросил переднюю лапу, и ледяной клинок длиной около 20 метров пролетел поперек, поразив всех монстров за раз.
– Кху!
– Он очень мощный.
Когда Ледяной Дракон родился, у него была такая низкая сила и выносливость, что он едва мог двигаться, а его магия была незначительной. Это был неотъемлемый недостаток оживления. Это было настолько разочаровывающе, что Виид ограничивал себя от оживления больших существ в течение довольно долгого времени. Однако, после устойчивого роста, он продемонстрировал боевой уровень, пригодный для представления скульптурных существ, благодаря своим ледяным и магическим атрибутам.
– Рассредоточьтесь и атакуйте!
Монстры перегруппировались вокруг Ледяного Дракона. Их было, по крайней мере, несколько сотен, и пока приближались к Ледяному Дракону, они боролись с изменением температуры. Холодные ветры, которые можно было почувствовать только в зимних горах, вызывали понижение температуры, и их ноги при каждом шаге примерзали к земле.
&lt;Холодный Туман&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Ледяной Дракон активировал еще одно магическое заклинание, и густой туман окутал монстров. Ледяное заклинание, которое блокирует зрение и снижает температуру.
&lt;Метель&gt;
В отличие от Черного Дракона Кэйберна, Ледяной Дракон не желал ближнего боя. С самого своего рождения он придерживался охотничьего стиля, который ставил во главу максимальную безопасность. При других обстоятельствах он бы даже не спустился на уровень земли, где присутствовали монстры. Умеренная борьба сверху соответствовала его осторожной и пассивной личности.
– Спустись на землю и сражайся.
Ход мыслей Виида для этой команды был сомнителен. Когда Ледяной Дракон спросил, Виид ответил в той же странной манере.
– Куклы, созданные по твоему образцу, сейчас очень хорошо продаются. Для запуска так же готовы самокаты и трехколесные велосипеды ледяного Дракона для детей. Разве в такое время ты не должен появляться в эфире чаще?
Ледяной Дракон всегда входил в топ-5 самых популярных скульптурных существ!
Ледяной Дракон поспешно активировал самое совершенное заклинание в своем арсенале. Метель выметала монстров из плотного тумана, немедленно убивая тех, у кого было низкое сопротивление магии.
Затем…
Ледяной Дракон глубоко вздохнул и…
Ледяной Дракон своим дыханием охватил всю орду. Начиная с ближайших монстров, все враги застыли в цепной реакции!
– На сегодня достаточно!
Услышав голос своего хозяина, Ледяной Дракон без сожаления взлетел в небо.
Монстры, которые умерли, возродились как нежить со все еще прилипшими к их телам кусками льда.
&lt;Вы получили опыт.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили опыт.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
&lt;Вы получили опыт.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\*\*\*\*
&lt;Героическое Боевое Достижение! Лояльность жителей крепости Варго растет.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Виид взял на себя ответственность за осадную войну против монстров и сгребал очки опыта. Эффективность была в 3 или 4 раза выше, чем при охоте в подземельях, а также отлично подходила для создания престижа и боевых достижений.
Помимо призыва нежити, стрелы, выпущенные с высоты крепостной стены, пронзали горла монстров насквозь.
– Хм. Я думаю, что эта сторона довольно сильно укомплектована.
Виид гарантировал победу, поскольку он исследовал область.
Монстры примерно 500-го и 600-го уровней оттеснили нежить и начали наносить удары по стене форта.
\*Бум.\*
Крушение!
Те, у кого было достаточно силы, чтобы встряхнуть стену, стали первоочередными целями и были уничтожены магами и лучниками один за другим.
– Ура!
– Убил их. Я сделал это!
Моральный дух защищающихся игроков был на самом высоком уровне.
По сути, крепость Варго была надежным стратегическим оплотом между горными перевалами. Кроме того, бесконечные потоки северных игроков присоединились к битве.
Всякий раз, когда новости о Вииде в бою распространялись, игроки собирались, как рой пчел!
Они отбросили легион монстров в напряженной битве у крепости Варго, но в северном регионе шла еще одна битва.
– Все, возьмите себя в руки!
Союн присоединилась к битве с гигантскими скульптурными существами, такими как Королевская Гидра, Феникс, Червь Смерти и Пестрая Змея. Вместе с северными элитными игроками, которые победили магический корпус, они поразили монстров на холодных равнинах.
Это была нелегкая битва, и были мобилизованы все гигантские скульптурные существа, за исключением Ледяного Дракона.
– Уничтожьте их всех.
Барааги отвечали за управление двумя потоками монстров, направлявшихся к замку Вент.
Они были превосходными воздушными силами и постоянно уменьшали количество монстров, выдыхая пламя. Игроки, защищающие замок Вент, могли видеть, что, когда монстры приблизились близко к стене, их здоровье уже было уменьшено на треть.
Отойдя от сражений, на северном континенте бродило множество монстров.
За исключением крупных городов, здесь не было надлежащей линии обороны из крепостей и крепостных стен. Поэтому птицы и архитекторы объединили свои способности.
– Если монстры будут приближаться, давайте обрушим лавину.
– Должен быть способ сделать это, да?
– Это скалистая гора, поэтому она должна быть очень эффективной. Если план сработает, мы сможем выиграть немного времени.
Архитекторы и начинающие игроки, которые присоединились за плату в 2 золотых, изменили ландшафт. Они воспользовались склонностью монстров не вести разведку даже в горах и обрушили скалу. Более сильные монстры с меньшей вероятностью погибнут в лавине, но это повредит им и замедлит скорость их передвижения.
– Здесь очень весело.
– Тут действительно свежий воздух. Даже голова слегка кружится.
Игроки Центрального Континента пришли на Северный Континент с ожиданиями. Некоторые из них вступили в армию и стали рыцарями Империи Арпен.
После того, как их повысили до рыцаря, у них появилось несколько других преимуществ, таких как возможность накапливать славу и престиж, а также очки вклада. Даже если у них не было денег, они могли стать лордами, накапливая очки вклада. Эти игроки верили в будущее Империи Арпен и стали рыцарями в качестве долгосрочных инвестиций.
Игроки Центрального Континента охотно участвовали в сражении и вносили свой вклад в защиту Северного Континента.
– Давай используем эту реку в своих интересах.
Архитектор Мибулло (в шпоре нема) разработал смелый план. Монстры имели тенденцию не пересекать реки, если это возможно. Их не смущало движение по мелководью, но они ненавидели плавать.
Они использовали этот факт и построили мост, заманивая монстров на него взойти.
– Ку!
– Куррг!
Монстры гордо маршировали по установленному мосту. Они расслабились и даже наслаждались пейзажем, и в этот момент Мибулло активировал свое умение.
– Техника сноса зданий!
Мост рухнул мгновенно, и монстры были сметены течением.
Птицы бесконечно бороздили небо и выискивали любое движение монстров, заманивая их в места, которые были выгодны для игроков.
Все игроки Северного Континента выполняли свои собственные задачи.
– Где эта сволочь?!
– Кэйберн – идиот!
Несмотря на это, некоторые монстры, которых было трудно контролировать, были лично заманены игроками на лошадях.
– Как они смеют оскорблять Кэйберн-нима? За ними!
Воины-драконы, возглавлявшие монстров, были лояльны, и не использовали свои мозги.
Крепость Варго, замок Вент, Мора, Варна и Дворец Земли!
В этих узких местах каждый день продолжались сражения, чтобы защититься от волн монстров.
\* \* \*
Реверс неожиданно получил возможность наблюдать за Виидом с близкого расстояния.
– Каковы шансы встретить Виида, после встречи Бадырея в Море? Я к тому, что увидеть Бадырея на севере куда удивительнее.
Виид патрулировал жизненно важные места для защиты от монстров на севере.
Даже в Море он стоял на вершине крепостной стены и произносил речь перед публикой. Содержание речи было нелепым.
– Все, у меня отличные новости. Монстры направляются в этот город. Чтобы предложить нам очки опыта и различные предметы. Кожа, рога, мясо!
– Кожа, рога, мясо!
– Есть. Зачищать. Богатеть!
– Есть. Зачищать. Богатеть!
Источником Культа Травяной Каши, колыбели Империи Арпен была Мора, и эти члены были одержимыми фанатиками. Что бы Виид ни сказал, они следовали за ним с таким рвением, как будто их загипнотизировали.
Их поведение было тем, чего желали лидеры всех псевдорелигиозных культов по всему миру.
– Его ораторские способности необычайны.
Реверс стоял поодаль и продолжал наблюдать. Он устал от битья манекенов, и такое зрелище было хорошим разнообразием.
"Эти дурацкие манекены. Это требует слишком много усилий, и я просто сыт этим по горло".
\*Грохот!\*
Он тоже чувствовал голод. В этот момент к нему подошел мужчина с невероятно толстым животом.
– Сэр.
– ...!
Реверс подумал, что его личность была раскрыта, когда к нему подошел незнакомец. Даже в Корпорации Юникорн была лишь горстка людей, которые знали о нем. Но это все равно означало бы, что он был бы неизбежно раскрыт.
– Ха-ха. Похоже, вы только начали играть в Королевскую Дорогу. Если вы голодны, не хотите ли вы съесть это?
Предмет, который принес человек, был виноградом. Он был такими спелым, что темный виноград казался почти гладким и блестящим.
"Это сорт винограда Мора, , на который я мог смотреть только на рынке!"
Несмотря на всю свою гордость, Реверс не мог сдержать слез.
– Почему ты предлагаешь это мне?
– Прошу прощения? Это просто помощь друг другу. Это общая культура в Море.
В Море, если кто-то нуждался в помощи, люди охотно протягивали руку, независимо от того, были ли они новичками. Были широко распространены теории, которые утверждали, что причина внезапного роста Культа Травяной Каши была связана с этой культурой, созданной начинающими игроками в Море.
По сравнению с Центральным Континентом, где игроки различались по уровню и связям, в Море игроки могли испытать внимание и теплоту людей.
– Если это так, я с радостью приму его.
Реверс получил виноград и убедил себя, что это не задевает его гордость, потому что это была культура Моры. Он почувствовал кисло-сладкий вкус, когда положил виноградину в рот, и это было лучшее, что он когда-либо пробовал в своей жизни.
&lt;Вы потребляете питательный виноград.
Скорость восстановления выносливости увеличивается.
Сила временно увеличивается на 1.&gt;
Будучи новичком, человек был благодарен даже за малейшее изменение во время еды.
"Да. Сколько лет прошло с тех пор, как я в последний раз ел виноград? Прямо сейчас я должен купить несколько коробок. У меня нет денег в Королевской Дороге, поэтому я должен сделать это в реальной жизни..."
Какао уже собрал коробки с угощениями со всего мира. Отныне он будет собирать и есть виноград.
Затем он услышал мягкий голос мужчины.
– Сэр. Если вы когда-нибудь подумаете о строительстве лачуги в будущем, позовите меня.
– А…?
– У человека должен быть дом в Море, не так ли? В Торговой Компании Мануэ мы возьмем на себя руководство процессом строительства.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Атака дракона (часть 4)**

После патрулирования в Море Виид принял командование войной у стен форта порта Варна. Он поднял нежить и повысил боевой дух игроков своими криками.
– Отомстите, мои подданные... защитите нашу территорию! Яростный огонь! Используйте все стрелы.
Воины, маги, рыбаки и торговцы стреляли в монстров с вершины крепостных стен. Быть стреляющим стрелами по рою монстров было также отличной возможностью для получения большого количества очков опыта.
Монстры теснились у наспех возведенных каменных стен и ворот. Десятки и тысячи монстров кричали и взбирались, чтобы вторгнуться в порт Варна.
– К-аргх!
– Кяаа-Кяк!
– Завоюем их. Принесем славу Кэйберн-ниму!
Монстры под командованием воинов-драконов попытались прорваться через ворота. Каждый раз, когда монстры с большими телосложениями от 5 до 10 метров врезались своими телами в стальные ворота, шок был ужасен.
Однако ворота, построенные самим архитектором Мибулло, так легко не сломались. Стены форта также были подняты в спешке, но игроки стояли плотными рядами и стреляли из своих стрел.
Виид активировал свои заклинания проклятия на монстрах, которые пытались уничтожить ворота.
– Слабость! Бездонное Болото!
Эффект магических заклинаний был значительным в предотвращении вражеских атак.
Существовали различные типы монстров, которые покидали свою обычную среду обитания после того, как их подстрекали воины-драконы.
Магические заклинания отравляющего типа были специализированы против монстров с большим количеством очков здоровья или с плотной, похожей на броню, кожей.
Это была поистине тотальная мобилизация монстров!
Монстр не мог ослушаться приказа дракона, который обладал абсолютной властью и контролем над ними. Существовало много неосвоенных земель и подземелий в непосредственной близости от порта Варна, в результате чего монстры собирались со всех сторон.
С течением времени их число увеличивалось!
Прибыли северные маги и шаманы при содействии авианов.
– Подкрепление уже здесь!
– Мы можем это сделать!
– Травяная Каша!
– Травяная Каша, Травяная Каша!
Стены форта были последней линией обороны порта Варна.
Архитекторы демонстрировали свои способности, поспешно устанавливая защитные ловушки, такие как траншеи, ямы, заполненные стальными шипами, и ядовитые болота.
К набережной порта Варна на высокой скорости приближались массивные корабли с широкими парусами, останавливались у берега.
– Мы пираты, но мы любим драки.
– Да. Мы пришли не потому, что боялись угроз Виид-нима. Мы просто пришли сражаться с монстрами. Нам все равно больше нечего было делать.
Хайни, Фрактал и Бодамир.
Три безумных акулы Бекинина присоединились к флоту пиратов.
– К стенам форта!
– Уа!
– Не обращайте внимания на магазины. Я выгоню любого, кто побежит грабить!
Игроки, желающие отстоять порт Варна, продолжали собираться. Они были игроками, которые вернулись, чтобы защитить свою родину, и когда монстры продвинулись, они стремились построить боевые достижения.
– Отступайте, если станет слишком опасно. Мы можем послать резервные войска!
– Мы продолжим битву. Даже если есть резервные войска, они всего лишь новички.
– Используйте кипящее масло. Кроме того, сосредоточьте на них заклинания огненного типа. Их самая большая слабость – огонь!
Сражение продолжалось весь день и всю ночь.
– Живи и вернись на эту землю. Вернись сюда, на эту темную и испорченную землю. Не исчезай. Законы тьмы выгравированы. Восстань, нежить!
Виид командовал легионом Рыцарей Смерти через призыв нежити.
– Ван Хок. Вы должны сражаться в самом сердце вражеских линий.
– Понял, мастер!
Нежить напряженно сражалась с монстрами за стенами и рассеивалась. Но так как ведение осадной войны приводило к увеличению числа трупов, нежить могла быть вызвана обратно в любое время.
&lt;Ваш уровень повышен.&gt;
После появления Кэйберна земли наполнились монстрами, и уровень Виида рос намного быстрее.
– Это действительно... удивительно.
– Некромант – самый сильный. Примите во внимание недавнюю войну против Империи Хэйвен.
– Серьезно. Когда он поднимает нежить, он побеждает тысячи.
Виид получил к себе завистливое внимание игроков.
"Как воин... я хочу сражаться один посреди орды монстров, но это слишком неэффективно. Тут уж ничего не поделаешь".
Став воином, он мог выдержать бой в центре вражеского строя. Выстоять в кругу ста тысяч врагов на чистой силе! Тем не менее призыв нежити был гораздо более эффективен в осадной войне, поддерживаемой внутри стен форта.
Виид утешал свое разочарование, беспокойно стреляя из лука. Тех немногих, что взбирались на стены, он рубил мечом Лоа.
\*Хрясь!\*
Острый меч пронзил самое слабое место монстра. Благодаря бесчисленным битвам, он мог инстинктивно определить самое слабое место монстра, с которым столкнулся впервые.
Пираты, торговцы, рыбаки, искатели приключений, дайверы, матросы и кораблестроители.
Игроки различных классов и профессий сражались, чтобы защитить порт Варна. Для этих игроков порт был их домом и базой. Они нанесли ответный удар по монстрам в широком масштабе.
– Ура!
– Мы сделали это еще раз!
Оборона порта Варна прошла успешно!
Рой монстров, нацелившихся на Мору и замок Вент, также был остановлен активной поддержкой игроков в каждом регионе. Потери были, но гномы, эльфы и орки, которые бросились в атаку, помогли им выстоять против врага.
– Это забавный бой. Чвит!
– Чвиик. Я самый свирепый орк в этом районе!
Легионы орков доказали свою ценность за всю ту пищу, которую они съели. Восточные и северные районы от замка Вент находились под господством орков.
Форт Варден, установленный Союн заранее, готовился отразить нападение монстров, наступающих с горного перевала на северо-западе.
Монстры спускались по крутому проходу между горными хребтами.
Виид присоединился к Союн, скульптурным существам и большому количеству обычных войск, сражающихся в войне.
Игроки из Моры, крепости Варго и порта Варна, которые следовали за ним, все присоединились к предстоящей битве.
– Я безрассудно сражаюсь, следуя за Виид-ним.
– Однако это весело.
– А еще безопасно. Почти никто не умирает.
– Неужели? Когда мы дрались, это было очень опасно. Я был обеспокоен тем, что город может быть захвачен.
Игроки Центрального континента расспросили остальных, которые сражались бок о бок, и были крайне удивлены.
– Ты прав. Битва была напряженной, но почти все живы!
– Они все говорят, что если ты будешь следовать за Виид-нимом, то никогда не умрешь. От охоты до разнообразных сражений, это редкость, чтобы кто-то умер. Хотя это было ужасно трудно.
– Конечно. Вот почему он может пройти все эти квесты с нелепыми трудностями.
– Его официально назвали королем тараканов.
Хотя он был против огромного количества врагов, своим широким пониманием битв и адекватным управлением нежитью, он минимизировал потери для игроков. Время от времени он смело сдавался на стене и заманивал монстров внутрь, уничтожая их, и после этого архитекторы и игроки исправили стены.
Виид считал, что это было важно и являлось его долгом предотвратить смерть игроков, которые следовали за ним и сражались вместе с ним.
"Это все мои финансовые ресурсы... если они умрут, то станут слабыми и не смогут охотиться. Я буду защищать этих людей, которые будут очень усердно работать, как Желтоватый".
Чтобы стать Боссом эксплуатации, он будет заботиться о них в бою, а также предлагать возможность для роста.
Виид закричал всем гражданам Империи Арпен:
– Все, слушайте меня. Мы снова одержим победу.
– Да!
Моральный дух этих игроков, которые испытали победу, взлетел до небес. Даже если значительная орда монстров вторгнется из неосвоенных земель за пределами форта Варден, они чувствовали уверенность. Присутствовали Феникс, Ледяной Дракон, Барааги, Королевская Гидра и другие страшные скульптурные существа. Военная мощь Империи Арпен собралась в Форте Варден. Северяне и остальные игроки верили в победу после того, как наблюдали Виида в битвах.
Виид снова закричал.
– Однако эта битва не за мир на этом континенте!
Включая Бадырея, присутствовали все известные игроки.
– Не ради мира на континенте?
– Тогда зачем мы здесь?
– Мы должны остановить монстров. Мы здесь для того, чтобы сделать именно это, так почему же это не ради континентального мира?
Растерянность игроков развеялась следующим выкриком:
– Мир на этом континенте? С таким же успехом вы могли бы обменять его на цельнозерновой хлеб. Откажитесь от праведной жизни! Убейте этих монстров и соберите добычу! Снимите с них кожу и получите эти сокровища. Давайте получим шанс на нормальную жизнь!
Игроки, которые собрались в форте Варден и горном перевале, услышав крик Виида, все высоко подняли свои руки.
– Ура!
– Проще всего.
– Кья-ха. Очень хорошая прибыль.
Реакция была взрывной, но некоторые покачали головами. Со слезящимися глазами они смотрели на Виида издалека.
– Каждый раз Виид-ним лжет нам.
– Какая ложь?
– Он говорит, чтобы мы брали всю прибыль, какую только можем, но сам всегда делает упор на мир на континенте.
– Да. Все сложные задания он берет на себя.
Игроки смотрели сквозь розовые очки. Мануэ, который находился среди игроков, кивнул:
"Вот почему этот мир никогда не избавится от мошенничества. Настоящие таланты могут заставить жертв чувствовать себя счастливыми от того, что их обманули. Они сознательно попадаются на эту удочку и чувствуют себя еще лучше, не зная об этом".
Интересно было то, что мошенничество Виида до сих пор не привело к жертвам. Он всегда шел первым, жертвовал собой и создавал лучшее будущее.
"Он герой не без причины. Он смог получить себе историческую со всеми своими усердными махинациями".
Битва за форт Варден началась.
– К-вург!
– Бойня была дарована Кэйберн-нимом.
– Присоединимся к этому чертовому карнавалу!
С плотоядными племенами впереди следом продвигались гигантские монстры, такие как ядовитые пауки и многоножки. В ответ силы Севера мобилизовались.
Фермеры, архитекторы, дайверы, лесорубы, пастухи и повара также присоединились и выполнили свои задачи.
– Сражайтесь! Мы можем победить их!
Под ободрением Виида игроки, собравшиеся в форте Варден, сражались в битве против армии монстров в течение многих дней подряд, наконец, преуспев в защите форта!
Между тем, 17 крупных городов на Центральном континенте, включая крепость Милиам, были разрушены.
Монстры бешено множились, и с неба падал черный, как смоль, дождь.
\*Кап-кап\*
Капли дождя не были теплыми, как весенний или летний дождь, который охлаждал жару. С полномасштабным движением Черного Дракона Кэйберна ауры яда и тьмы распространились по всему миру, вызывая своим влиянием стихийное бедствие.
&lt;Падает черный дождь. Тусклый и темный туман окутывает окружающую среду. Растения увядают и высыхают.&gt;
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Трава и деревья медленно увядали из-за дождя, лившего весь день. Пчелы и бабочки избегали цветов, а созревающий урожай становился черным.
– Черный Дракон Кэйберн... это действует мне на нервы.
Виид наблюдал за пейзажем, умирающим под темным дождем со стен форта.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.1. Вся эта тяжелая работа (часть 1)**

Северный регион столкнулся с большой опасностью из-за вторжения монстров.
– Ур-г-г-гх!
– Гра-а-а-а-ах!
Монстры свободно бродили по земле, в то время как путешествующие игроки теряли свои жизни. Игроки, направляющиеся в охотничьи угодья, также должны были быть осторожны.
– Почему их так много?
– Они все передвигаются группами. Выманивать их будет проблематично.
– Тс-с. Я вижу там зеленого монстра.
– Судя по внешнему виду, разве это не варек? Их не должно быть в этом районе.
– Это монстр рептилоидного типа выше 400 уровня.
– Он только что нас увидел.
– Это варек. Мы все трупы. Каждый…
Северный Континент стал в десятки раз опаснее из-за изменений в среде обитания и радиусе деятельности монстров! Игроки Центрального Континента разделяли тот же страх смерти; национальная безопасность стала нестабильной.
Когда Королевская Дорога только начиналась, каждое королевство имело свою собственную прочную армию и солдат, размещенных в городах и крепостях. Эти рыцари, солдаты и наемники были НПС. Армия автоматически защищалась от нашествий монстров и ликвидировала бандитов, обеспечивая безопасность.
Хэйвен, Калламор, Градиан, Нест, Дейл, Айдерн, Туллен, Харпан, Лессаль, Бремен, Сур и Субайн. Армии под их командованием со временем уменьшились в процессе войн между престижными гильдиями. Когда Гильдия Гермес объединила Центральный Континент, их численность была уже ниже половины, а элитные силы, которые боролись до конца, полностью исчезли на Равнинах Гарнав. На обширном Центральном Континенте, состоящем из различных городов и крепостей, не было никаких следов армии.
– Ищу напарника в дорогу в деревню Синглтон. Это не очень безопасно, поэтому ищу кого-то сильного.
– Разве ты не слышал? Эта деревня давно исчезла.
– Что значит исчезла?
– Вчера ее наводнили монстры. Они захватили деревню и теперь живут в домах.
– О, господи…
Многие игроки на городской площади у фонтана были в состоянии замешательства.
– Виид не должен быть сосредоточен на защите только Севера. Это место тоже его земля.
– Да. Если бы Виид пришел к нам, мы бы тоже были в безопасности.
Многие из них выказывали чувство разочарования по отношению к Вииду. Если соседние города или деревни будут завоеваны монстрами, опасность еще ближе подползет к их воротам, что только распаляло их страх.
– Может быть, и так. Однако мы не можем просить его защитить весь Центральный Континент, поскольку прошло всего несколько дней с тех пор, как мы все стали частью Империи Арпен.
– Виид уничтожает монстров каждый божий день... кто может винить его?
– Похоже, монстров внезапно стало в десять раз больше. Один неверный шаг, и ты уже окружен монстрами и умер. За воротами все выглядит очень опасным.
Игроки в городах Центрального Континента были охвачены страхом.
Крупные города и торговые центры с частой активностью игроков высокого уровня, а также другие регионы с боевыми гильдиями в этом кризисе чувствовали себя немного лучше. Тем не менее, города в регионах с меньшим количеством игроков находились в постоянной опасности оказаться захваченными монстрами.
\* \* \*
Виид собрал своих товарищей и руководителей Культа Травяной Каши на конференцию по контрмерам. На этот раз к Империи Арпен присоединились различные высокопоставленные игроки и рабочие классы.
"Я буду награждать их соответствующими титулами и возлагать на них ответственность".
Выдача титулов без всякой зарплаты!
Даже самые популярные игроки в Королевской Дороге смотрели на Виида с благоговением.
– Вау... это действительно Виид-ним.
– Когда я вижу его так близко, у меня мурашки бегут по коже.
У каждого из них имелись свои вклады и репутация, но честь и достижения Виида были намного больше, чем у всех них вместе взятых.
Виид сделал глоток травяного чая и заговорил.
– Я считаю, что о больших полчищах монстров в северных регионах мы вполне способны позаботиться. Однако я не могу сказать того же самого касательно небольших групп монстров, которые бродят в окрестностях и причиняют существенный ущерб по всему континенту.
Он не упомянул о том, что у него имелись способности призывать нежить. Он массово убивал приближающихся монстров у стен форта днем и ночью, наслаждаясь возможностью прокачки на полную катушку. Среди игроков, большая часть из них были рады возможности убивать монстров. Даже монстры, которые обитали глубоко в подземельях и на которых сложно охотиться, роились у стены и становились трофеем бойни. Из этих битв были получены магические и производственные материалы, снаряжение и новые боевые квесты.
В крепости Варден сражения на уровне босса, происходящие каждый день, и вовсе заставили высокоуровневых игроков разбить там лагерь.
Виид слегка нахмурился:
– Высокоуровневые игроки могут храбро смотреть на эту ситуацию, но по всему континенту слишком много монстров. Для начинающих игроков этот мир стал слишком жестоким.
– Боже... как Виид-ним в такое время может думать еще и о новичках? – поразилась святая Культа Травяной Каши, Лемон, глядя на него сверкающими глазами. – Он такой замечательный человек.
Свершения, которых он достиг, были бесчисленны, и даже его действия и отношение были милостивы к слабым. Когда она была еще подростком, когда она была еще впечатлительной, она столкнулась с Виидом!
"Встречу ли я когда-нибудь такого же, как он?" – Лемон отчаянно хотела отношений с Виидом.
Но, она отказалась от этого, потому что ее конкуренткой была Союн.
Сурка цокнула языком, заметив завистливый взгляд Лемон:
"Пройдет около 3-х месяцев, пока она не обнаружит истинную сторону Виид-нима..."
Ближайшие товарищи Виида понимали это. Виид не был плохим парнем. Однако за его особыми, добрыми словами скрывалась зловещая интрига!
Манауэ видел сквозь обман лучшее.
"Новички должны хорошо расти. На континенте много высокоуровневых игроков, но структура Империи Арпен построена на новичках... кроме того, нельзя недооценивать их расходы. Новички – это будущее".
Виид широко улыбнулся, как будто он чистил свою домашнюю курицу, Наполовину Жареную Наполовину в Специях.
– Новички для меня такие же граждане. Конечно, я должен заботиться о них.
"Поразительно…"
"Мы действительно выбрали правильного парня".
"Если бы Виид-нима здесь не было, Королевская Дорога превратилась бы в суровое место."
С предательской жадностью в сердце он убедил присутствующих здесь игроков.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2. Вся эта тяжелая работа (часть 1)**

Виид посмотрел на карту континента с отмеченными регионами и городами и продолжил:
– Наш урожай будет снижаться из-за загрязненных дождей. Не так ли, Миретас-ним?
На совещании также присутствовал лучший фермер континента, Миретас. Благодаря своей чести, навыкам и достижениям он стал одной из самых влиятельных фигур в Империи Арпен.
– Мы будем продолжать наблюдать дальше, сколько именно культур вымрет, но, учитывая активность монстров, нам придется готовиться к потере половины от общего количества.
– Если количество урожая снизится, то цена на него возрастет.
– Это вполне вероятно.
– В целом, это приведет к спаду в туристической отрасли. Опасность – не единственная наша проблема, так как если трава и деревья завянут, пострадает пейзаж. Города на Центральном Континенте падают... и налоги тоже…
Виид не мог вынести печали. Он мог терпеть физическую боль, но снижение доходов было ужасным.
– Мы, северяне, можем защититься, так что как насчет того, чтобы Виид-ним отправился на Центральный Континент? – резко предложила Сурка.
Виид задумался на мгновение, затем покачал головой:
– С несколькими ордами монстров еще можно справиться, как это происходит сейчас. Но, если ситуация станет слишком серьезной, нам, возможно, придется прибегнуть к вашему предложению.
Сбор игроков и борьба с монстрами только замедляли ход данной ситуации. Нельзя было предотвратить разрушение городов и деревень.
Портной Драго медленно поднял руку.
Он был на последнем этапе своего квеста на мастера класса, где он должен был искать паука, упомянутого только в легендах. Задание состояло в том, чтобы найти сущность липкой паутины. Он пока не знал, как продвинуться дальше, и присоединился к совещанию.
– Кгм... так вот, я думаю, что дело не только в монстрах. О, конечно, монстры опасны. Однако я думаю, что реальная проблема заключается в нашей территории.
– Территория? – переспросила Сурка, а Драго собрался с мыслями, прежде чем снова заговорить:
– Маленькие деревни с небольшим количеством игроков не смогут противостоять монстрам. Кроме того, будет нанесен ущерб в торговле купцов.
Манауэ кивнул. Вспомнив о черте, несколько мест Торговой Ассоциации Манауэ были разграблены монстрами:
– Да. Торговля ассоциации стала значительно рискованнее. Благодаря этому растут рыночные цены.
– Если торговцы столкнутся с убытками, они в конце концов перестанут вести дела в этих местах, да?
– Ну... некоторые могут рискнуть, но это будет нелегко.
– Согласен. Если торговцы избегают этих мест, я думаю, что единственными игроками, идущими туда, будут авантюристы. Не только города разрушатся, но эти регионы станут территорией монстров.
Лемон, которая мечтала наяву, мгновенно пришла в себя:
– Если такое случится, это будет ужасно.
Если игроки будут небрежны, монстры захватят эти территории. Это не только добавит нестабильности безопасности Империи Арпен, но и позволит монстрам строить крепости и размножаться.
Такие места, как крепость Варго, где окружающие районы неосвоенных земель и гористая местность предотвращают вторжения монстров, служили критическими стратегическими точками. Монстры часто терпели поражение в таких местах, но, если территория монстров будет расширяться, такие события могут произойти в любом месте Версальского Континента.
– Со временем территория монстров действительно расширится еще больше. Ведь нет ничего, что обладало бы совершенной защитой. Города опустеют, а урожай будет падать… – произнес архитектор Мибулло.
Питон, который обычно ненавидел быть частью дискуссий, также высказался:
– Я могу только подозревать, что ситуация станет более проблематичной, чем дольше мы будем тянуть с этим. Если дело дойдет до того, что защищать свои родные города и деревни придется самим игрокам, у них не останется никакого доверия к правительству Империи Арпен.
Те, кто участвовал в совещании, считали, что этот кризис не был обычным.
Причина, по которой они смогли удержаться, несмотря на то, что Кэйберн разрушал крупные города один за другим, заключалась в том, что Версальский Континент был огромным. С точки зрения Империи Арпен, игроки могли сцепить зубы и перенести свое хозяйство в другой город. Но, если монстры продолжат множиться, и их поведение будет становиться более активным, активность игроков будет значительно ослаблена.
Империя Арпена также мгновенно рухнет, если все игроки решат отвернуться.
"Империя Хэйвен, а теперь еще и Империя Арпен. Потери Версальского Континента будут огромными".
"Возможно, мы и процветали... но, может быть, мы пережили битвы только для того, чтобы в конце погибнуть".
"Еще больше более сильных монстров. Это станет действительно опасным. Мир больше не будет таким, как раньше".
Высокоуровневые игроки чувствовали волнение, так как это был полный сдвиг в балансе. До сих пор речь шла о войне между фракциями игроков. Теперь, чтобы выжить, они должны победить монстров.
Все телестанции, включая КТС Медиа, были обеспокоены исчезновением Версальского Континента, хотя игроки и чувствовали, что это преувеличение.
Высокоуровневые игроки радовались охоте и добыче, и чем их было больше, тем для них было лучше; в то время как низкоуровневые игроки думали, что эта ситуация не имеет с ними ничего общего. Некоторые игроки отнеслись к появлению Кэйберна как к захватывающему событию.
Тот факт, что за континентальной опасностью стояла некая катастрофа, могли понять только те, кто присутствовал на совещании.
"Война за выживание человечества…"
Виид чувствовал давление и ответственность как император Империи Арпен.
"Эти люди не останутся со мной навсегда. То же самое касается Культа Травяной Каши".
Он даже не доверял игрокам севера, которые доказали, что готовы пожертвовать собой ради него.
Недовольство игроков неизбежно возрастет по мере сокращения территорий и разрушения городов.
"На мир нужно смотреть с реалистической точки зрения. Все ненавидят сталкиваться с потерями. Без всякой надежды они взбесятся и отвернутся. Я хотел сохранить этот курорт, пока не получил четкую оценку после обучения в классе воинов. Но, похоже, время не на моей стороне".
В этот момент Виид поразил всех своим решением:
– Давайте выследим Кэйберна. Разошлите всем игрокам сообщение о том, что я планирую собрать отряд истребителей драконов и поделиться со всеми квестом, который имеет сложность ранга S и связан с драконом; квестом Истинный Спаситель.
Это должно стать настоящим противостоянием!
Всегда есть те, кто хочет быть спасителем мира. Он решил собрать их всех для сражения и вместе приступить к квесту.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.1. Вся эта тяжелая работа (часть 2)**

Гильдия Cтранника и Гильдия Чёрного Льва cформировали врeменный альянс, начав активно расчищать регион Туллена и Айдерн от монстров.
– Гильдия Чёрного Льва снова поднимется.
– Странник приведёт нас к победе!
Hесмотря на то, что Империя Арпен уже покорила Центральный Kонтинент, некоторые игроки всё ещё ожидали воскрешения престижныx гильдий.
– Прямо сейчас монстры направляются в сторону Крепости Пихаллос. Это место не так укреплено, как Один, однако оно всё ещё хорошо защищено и, следовательно, является хорошим охотничьим угодьем.
– Да, это похоже на битву, в которой мы способны выиграть.
– Согласен. Карлиз не из тех, кто бросает вызов слишком опасным противникам.
– А я вот принял задание, которое требует уничтожения трёхсот восьминогих тандосов. Их чрезвычайно сложно убить, поэтому я сдался сразу же, как только разделался с первыми двумя чудовищами. Но поскольку эти мрази уже в пути, я с удовольствием поучаствую в битве.
Игроки Центрального Континента становились под знамёна, установленные Гильдией Чёрного Льва, Гильдией Странника, Гильдией Облака, Гильдией Звёздного Льва и Наёмниками Черного Меча.
Изредка можно было увидеть флаги и других, давно исчезнувших гильдий. Большинство их глав стали лордами, потратив на это все свои сбережения, а потому меньше всего им хотелось отдавать свои города и деревни монстрам.
– Да уж, как и следовало ожидать от Гильдии Чёрного Льва. Это сила, с которой нужно считаться.
– Bы только посмотрите на то, как сражаются ребята из Гильдии Странника. Никогда не думал, что они такие способные.
– Несмотря на возраст, они обладают весьма и весьма острыми навыками. Я не шучу. Сами посмотрите, с какой решительностью и молниеносной реакцией они защищают западную стену.
Игроки, издалека наблюдавшие за битвой с монстрами, были по-настоящему восхищены.
Они поняли, что бывшие престижные гильдии не просто так назывались престижными. И это, естественно, льстило тем людям, которые в них состояли.
– Просигнализировать о нашем возрождении при помощи охоты на монстров… Это мы хорошо придумали.
– Мы завоюем доверие игроков и расширим нашу фракцию… Pазве это не сопоставимо с убийством двух зайцев одним ударом?
– А мне больше всего нравится то, что мы вольны в своих действиях. Раньше это была война с другими игроками за одну и ту же территорию, а сейчас мы можем делать то, что хотим, и одновременно с этим пользоваться уважением других игроков.
Впрочем, стандарты этих людей несколько изменились с тех пор, как Империя Арпен сделала огромные инвестиции в развитие всех без исключения территорий.
Они не могли свободно править и эксплуатировать местных жителей, как это было во времена Империи Xэйвен. Вместо этого у них появилось желание заслужить уважение граждан своих городов.
– Значит, лорд Алаки вложил в развитие инфраструктуры целых 40 миллионов золота?
– Да. Он восстановил все дороги и планирует заняться промышленным сектором. Отчёты подтверждают, что его цель состоит в создании самого красивого промышленного города в центральном регионе.
– Мы не должны отставать! Проинвестируйте одновременно и промышленный сектор, и жилой сектор. Кроме того, запустите постройку Великого Здания.
Получая непрерывные доклады через своих секретарей, лорды делали многочисленные инвестиции. Управляя внутренними делами и строительством, они развлекались и чувствовали себя настоящими богами.
Они могли позабыть о своей жадности к политическому влиянию, поскольку банальное инвестирование вызывало у местных жителей куда больше уважения, чем другие действия. Правда, не следовало забывать и про увеличивающееся количество монстров.
– Мы должны обратиться за помощью к наёмникам.
– Думаю, это будет недёшево. Вы уверены?
– Сколько бы это ни стоило, я не могу допустить, чтобы мой город заполонили зловонные твари.
Лорды конкурировали друг с другом, находясь под властью Империи Арпен. И несмотря на то, что они понесли некоторые потери из-за непрерывных атак монстров, порожденных Кэйберном, их города находились в относительно стабильном состоянии.
А затем совершенно внезапно на досках объявлений всех деревень, городов и замков Версальского Континента появилось обращение Виида.
&lt;Ищем героев!
Версальский Континент находится под угрозой уничтожения.
Кто в этом виновен? Гильдия Гермес!
То, что она сделала, разрушает мир и процветание, к которому мы так стремились.
Но скажите, разве мы должны просто запереться в своих замках, отбиваясь от монстров и подсчитывая последние зёрнышки заражённого урожая?
Неужели победить Кэйберна невозможно?
Друзья! Мы отчаянно нуждаемся в настоящих героях, которые не побоятся выступить против самого сильного противника, с которым когда-либо сталкивались игроки.
Мы ищем людей, которые хотят вместе со мной бросить вызов чёрному дракону и стать спасителями этого мира.
Это опасная миссия, но те, кто желает рискнуть и подойти к миске, могут найти меня во Дворце Земли! &gt;
Декларация, начавшаяся с обвинений в сторону Гильдии Гермес, завершилась строками о вербовке героев.
– Это… Это же самая настоящая охота на дракона!
– Ого. Поиски героев для противостояния Кэйберну…
– Поскольку это предложение было сделано Виидом, я гарантирую, что соберутся лучшие топ-игроки всей Королевской Дороги. За исключением разве что Гильдии Гермес.
Трудно было предсказать шансы успешного завершения этой авантюры, но в первую очередь речь шла о том, чтобы присоединиться к приключениям Виида. Содержание предложения было слишком заманчивым для высокоуровневых игроков, чтобы они прошли мимо.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.2. Вся эта тяжелая работа (часть 2)**

\*\*\*
– Охота на чёрного дракона… – покачал головой Мьюль.
Под конец противостояния Империи Хэйвен и Королевства Арпен он встал на сторону последних и вышел из Гильдии Гермес. Благодаря этому он по-прежнему удерживал положение лорда необъятных земель Неста и Градиана.
– Они действительно считают, что это возможно?
Мьюль был одним из самых опытных игроков Королевской Дороги, но в этом случае даже он чувствовал неуверенность. Он своими собственными глазами видел, на что способен чёрный дракон. Более того, Мьюль несколько раз пересматривал ролики той самой битвы.
– Битва с драконом… Это будет возможно через год, но уж точно не сейчас, – пробормотал он, после чего отправил личное сообщение Хварен.
Мьюль: – Я слышал, что Виид ищет героев для битвы с чёрным драконом. Это правда?
Хварен: – Да. Ты придёшь?
Мьюль: – Вообще-то я хотел кое-что уточнить… Мы действительно собираемся охотиться на Кэйберна? Или он просто пытается продемонстрировать некую сплочённость, собирая всех этих игроков?
Мьюль и вправду не был уверен в истинных намерениях Виида. Он думал, что правитель Империи Арпен отчаянно пытается успокоить общественное волнение и выставить себя в положительном свете.
Хварен: – Да, мы действительно собираемся убить его. По крайней мере, попытаемся сделать это. Я слышала, что у Виида есть задание против Кайберна, которое называется «Истинный Спаситель».
Мьюль: – Серьёзно?
Хварен: – Абсолютно. Похоже, его получили только те, кто обладает наибольшим количеством достижений. Это очень сложное задание и, как мне кажется, он планирует выполнить его.
Услышав пояснение Хварен, Мьюль глубоко задумался.
«Если здесь и вправду задействовано задание, это немного меняет ситуацию».
В заданиях, которые требовали уничтожения сильного противника, всегда предоставлялась возможность расправиться с ним не обычным способом, подразумевающим лобовое столкновение. Кроме того, если Виид действительно собрался его выполнить, значит, он уже увидел какую-то возможность, о которой пока что никто не знал.
Хварен: – Не забывай, что Виид изменил историю Версальского Континента. Он победил даже Церковь Эмбиню.
Мьюль: – Да, но… дракон – это исключение.
Хварен: – Согласна. Действия Виида зачастую нелогичны и выглядят как обычная лотерея. Однако, я могу с уверенностью сказать, что если ты не пойдешь вместе с ним выполнять это задание, то всю оставшуюся жизнь будешь жалеть об этом.
Бог Войны, Виид. Даже в те дни, когда Гильдия Гермес обладала полным господством над континентом, Виид и его задания были предметом всеобщего восхищения.
Топ-игроки, считавшие себя лучшими в своих профессиях, также вынуждены были завистливо наблюдать за его приключениями и сосать пальцы.
«Если я приму участие в задании, которое способно изменить мир… Даже если я в конечном итоге умру, разве оно того не стоит?» – подумал Мьюль.
После чего заявил:
Мьюль: – Хорошо. Я приду.
Хварен: – Отлично, будем ждать.
\*\*\*
Фермер Миретас, портной Драго, бард Марей и архитектор Мибулло.
Игроки, пребывавшие на пике своих профессий, решили провести небольшое, обособленное собрание.
– Разве мы не сможем внести свой вклад в убийство Кэйберна? – предложил Мибулло, от чего выражения лиц остальных игроков тут же стали чрезвычайно серьёзными.
– Это хорошая идея, но у портного нет боевых способностей. Чем я могу помочь? – покачал головой Драго.
По правде говоря, он не особо рвался в бой с чёрным драконом. Вот-вот должно было подойти к концу его задание на мастера, а также следовало пошить целую гору заказанной одежды.
Когда-то давно Драго стремился стать первым мастером в ремесленных профессиях, но даже если это было уже невозможно, то он всё равно хотел как можно скорее закончить начатое.
Таким образом, он не хотел тратить своё время ни на что другое.
А вот Марей был настроен иначе.
– Я помогу, чем смогу.
Бард считал, что битва с драконом позволит ему как минимум увидеть захватывающие сцены. Что касается Миретаса – он тоже хотел как-нибудь помочь.
– Из-за проклятого дождя мои посевы то и дело погибают. А поскольку это выглядит как личный вызов, я обязательно приму участие.
Таким образом, взгляды трёх игроков направились на Драго.
«Ну вот… теперь они начали давить на меня», – покачал головой портной.
Какое-то время он раздумывал над тем, как бы ему повежливее отказаться от всего этого, но внезапно вспомнил северных игроков.
С яркими улыбками на устах, люди просто наслаждались Королевской Дорогой. Разве мог он бросить их на произвол судьбы?
– Ладно, ладно. Дракон так дракон. Только я понятия не имею, что мне делать.
Таким образом, все четыре игрока решили присоединиться к заданию по убийству чёрного дракона Кэйберна.
\*\*\*
– Если я действительно собираюсь сражаться с этим драконом, мне придётся подыскать меч получше.
– Ху-ху-ху. Наконец-то, мы отловим хоть одну крупную ящерицу!
– А я всё-таки думаю, что дракон – это птица. Он ведь летает, как-никак.
– Согласен. А раз он птица, его мясо должно быть очень вкусным.
Как и следовало ожидать, 1-ый МЕЧ, инструкторы и ученики также решили следовать за Виидом. Пятьсот пять бесстрашных воинов никогда не задавали ненужных вопросов!
А вот Пэйл на этот раз не хотел так просто мириться со своей судьбой.
«Путешествовать вместе с Виидом – значит, познать мир боли и страданий. Конечно, я не могу бросить ребят, но я должен показать, что меня нелегко убедить».
Правда, Пэйл даже не предполагал, что его судьба уже давно была предопределена.
– Сын. Если вы всё-таки соберётесь в это приключение, ты должен стоять в первых рядах.
– Прости, мам?
– Ты непременно должен попасть в эфир.
– Хм-хм… На самом деле, я и так довольно хорошо известен. Я даже был на нескольких ток-шоу.
Пэйл был уверен в своей славе. Пусть она и не могла сравниться с той, которой обладал Виид, но он был достаточно известен, чтобы с ним здоровались даже на улице.
– Если ты будешь стрелять издалека, то не попадёшь в кадр. Кроме того, ты не очень мускулистый и не такой красивый, как твой друг-рыбак, Зефи, а потому не будешь представлять интереса для операторов, если спрячешься за спинами других.
– Но…
– Ты бы всё равно присоединился к этому приключению, даже если бы другие сказали тебе не делать этого.
Конечно, Пэйл был недоволен таким добровольно-принудительным порядком, но в глубине души он жаждал выполнить вместе с Виидом ещё одно задание. Для него жизнь в Королевской Дороге зашла слишком далеко, чтобы он отказался от неё.
Итак, он решил быть вместе со своими товарищами: Беллот, Ирен и Суркой. Присоединилась к ним и Хварен.
– Это будет настоящая бомба.
Хварен была страстной девушкой, которая больше всего на свете любила приключения.
– Это будет тотальная боль…
– Говорят, что трудности делают человека сильнее. Правда, я уже не знаю, куда Вииду становиться ещё сильнее.
– Ага. Он и так сверхчеловек.
Что касается Питона и Приправленного Рака – они какое-то время обдумывали предложение, но вскоре также решили принять участие.
Странник, Карлиз, Мишель и Гюнтер провели встречу с другими лордами, а также игроками высокого уровня, ведущими активность в соседних регионах и некогда принадлежавшими к престижным гильдиям.
Все они затаили глубокую обиду друг на друга, но, потерпев поражение от Гильдии Гермес, позабыли о прошлом и решили объединиться.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9. Вся эта тяжелая работа (часть 3)**

«Oxота на дракона… Pазве это не самое настоящее безрассудство?».
«Это слишком опасно. Нет, опасно было даже просто смотреть на битву между Гильдией Гермес и Kэйберном».
Bстреча лордов Империи Aрпен началась с весьма скептической атмосферы. Пристально разглядывая друг друга, эти люди скрывали свои истинные чувства.
«Наше собрание транслируется в прямом эфире. Поддержание торжественного тона и мрачного выражения лица – вот настоящий ключ к успеху. Какое-то время я должен просто молчать и подключиться к разговору лишь в самый последний момент».
«Охота на дракона вместе с Виидом. Неважно, преуспеем мы или проиграем; главное – принять участие».
«Полное господство над континентом? До этого ещё далеко. Для начала я должен основать специальный фонд. Но чтобы сделать это, мне нужно не выпадать из подобных событий».
«Эти парни всё равно будут участвовать в том, что предложил Виид. Не просто же так они пришли на конференцию, организованную КТС Mедиа».
Обмениваясь взглядами, лорды понимали мысли друг друга. Меньше всего они хотели принимать участие в чём-то наподобие битвы с драконом, но…
«Кто знает, что предпримет Виид, если мы отклоним его предложение…»
«Когда придёт время, мы обязательно отплатим ему за это, но до тех пор нам нужно верно служить ему. Мы сделаем всё так, чтобы он полностью доверял нам. Мы создадим с ним дружеские отношения и выстроим всё таким образом, чтобы он даже не думал подозревать нас. Наши силы будут расти, и в момент истины мы нанесём ему удар в спину!».
В головах некоторых лордов вынашивались поистине грандиозные планы! Никто не собирался объявлять об отказе от участия, и после длительного обсуждения все присутствующие наконец-то решили поочерёдно сделать заявления:
– Поскольку игроки желают мира на континенте, Гильдия Чёрного Льва положит конец Кэйберну, чего бы это ей ни стоило.
– Наёмники Чёрного Меча сделают то же самое. Мы будем сражаться в самых первых рядах.
– Гильдия Звёздного Льва состоит из храбрых и бесстрашных воинов. Мы с радостью примем участие в охоте. Без нас охота на Кэйберна будет слишком сложной.
– Мы – Гильдия Кандеров, – профсоюз, созданный из семи различных гильдий. Во имя процветания континента, а также Империи Арпен, мы покажем, на что способны.
Таким образом, все лорды Империи Арпен подтвердили участие в предстоящей охоте, не принимая во внимание никакие возможные риски.
Сам же Виид вполне объективно считал, что уничтожение чёрного дракона близилось к невозможному. Какие бы шаги он ни предпринял, сила Кэйберна была слишком высока.
«А раз так, для начала я должен увеличить наши шансы».
К охотникам не выдвигалось никаких требований, за исключением наличия 400-го уровня и выше, а потому вскоре зарегистрировалось более 500,000 игроков. А поскольку на этом процесс регистрации не закончился, количество участников ожидалось ещё большим.
Практически все высокоуровневые игроки Северного и Центрального Континентов подали заявления на участие в битве. Правда, пока было неясно, сколько из них действительно сумеют доказать свою ценность на поле битвы.
– И каковы твои планы относительно всех этих людей? – спросил стоящий возле Виида Пэйл. Ему было тяжело представить выполнение задания, даже такого массового, как охота на дракона, с полумиллионной толпой игроков в группе.
Пэйл считал, что Виид отберёт лишь самых сильных и способных людей. В свою очередь, это приведёт к раздражению и разочарованию со стороны тех, кому будет отказано. Даже те игроки, которые не особо хотели идти на убой, наверняка почувствовали бы неприятные эмоции, получив отказ.
– Мы используем их.
– Пардон?
– Как ты думаешь, в чём заключается преимущество тяжёлого труда?
– М-м… В полученном результате?
– Это другое. Если говорить с точки зрения настоящего эксплуататора, то главное преимущество состоит в рабочей силе. Как бы так сказать… Чем больше рук – тем больше рабочей силы. Массовая рабочая сила – вот что действительно важно. Поставь перед ними любую задачу, и наша проблема с переизбытком игроков будет решена.
– …?
Пэйлу тяжело было понять слова Виида. Он был человеком с добрым характером, который всегда размышлял, руководствуясь общепринятой логикой и сочувствием к другим людям.
Тем не менее теория Виида была проста.
Есть гора, которую нужно передвинуть в сторону.
Как это сделать? Использовать рабочую силу и тяжёлый труд!
Когда дело доходило до решения проблем, умные люди всегда пытались придумать наиболее эффективный метод. Существовали самые разные возможности достичь поставленной цели, используя наименьшее количество усилий при помощи инновационных и творческих методов. К примеру, прорыть в горе туннель или найти обходной путь.
Тем не менее, Виид считал иначе.
«К чему выдумывать велосипед? Нужно просто заставить их шевелиться!»
Если бы Виид был рабовладельцем, то его наверняка бы сочли самым недобросовестным из них! Он считал, что должен заставлять других работать как можно больше и дольше!
Тем не менее, проблема заключалась в том, что собравшиеся вокруг него игроки не были ни рабами, ни даже просто хорошими работниками. Эти люди не привыкли обливаться семью потами и в первую очередь заботились о комфортных условиях труда.
Поскольку цивилизация стала более развитой и продвинутой, люди просто-напросто обленились. Таким образом, для разрешения этого вопроса Виид решил использовать МЕЧей.
– Учитель. Пожалуйста, возьмите себе сотню этих ребят.
– Легко. Я могу делать с ними всё, что угодно?
– Конечно. Они подписали регистрационные формы, так что наша совесть чиста.
– А я-то думал, что в наше время люди понимают, что подписывают…
– Не переживайте. Вы можете использовать их по своему собственному усмотрению. Братья, пожалуйста, сделайте то же самое.
Выбрав исключительно опытных игроков с боевыми классами, Виид распределил их между МЕЧами.
– Было бы неплохо почаще подвергать их опасности. Я заставил их подписать контракт, так что если они умрут – это будет исключительно их вина. Обучайте их как можно строже. Превратите их в таких воинов, которым не будет страшна даже стая драконов.
– Сделаем.
– Чем выше их уровень, тем больше боевая сила, но тем меньше эффективность работы в команде. Они должны понять, что нужно делать в битве с драконом.
Виид считал, что перед тем, как отправляться в логово к чёрному дракону, ему необходимо преобразовать боевой стиль игроков.
Чем выше был уровень, тем реже игрок оказывался в опасных ситуациях. Посмертные штрафы были слишком велики, а потому большинство людей охотилось исключительно в относительно безопасных подземельях. Они были похожи на прилежных старшеклассников, которые вот-вот должны были поступать в университет.
Даже в современных видах спорта, таких как бейсбол и футбол, подобный подход считался вполне приемлемым. Переутомление организма изнашивало его, снижало двигательные способности и приводило к травмам.
«Однако это Королевская Дорога. Нельзя использовать 100% своих способностей, если все мысли забиты страхом смерти».
Итак, Виид отправил всех так называемых элитных воинов в южную пустыню, где они должны были пройти через суровые тренировки с МЕЧами, после чего обратился к оставшимся игрокам:
– Вы все пойдёте охотиться. Вашими лидерами станут игроки, хорошо проявившие себя на Гарнавской Равнине, а также такие люди, как Странник и Карлиз. Я предоставлю вам лучшие охотничьи угодья и расскажу, как максимально быстро повысить уровень.
Ситуация была серьёзной, поскольку все уголки континента продолжали кишеть монстрами. Итак, Виид решил использовать в качестве предлога необходимость повысить уровень перед охотой на дракона для того, чтобы все эти игроки помогли с уничтожением чудовищ.
– Пожалуйста, сделайте всё возможное. Без этого охота на Кэйберна будет невозможной.
– Xорошо!
– Странник, я возлагаю на тебя большие надежды. Могу я верить, что ты сделаешь гораздо больше, чем другие батальоны?
– Я полностью оправдаю твои ожидания.
Виид разделил 400,000 игроков на 1,000 батальонов и распределил их по всему континенту. Причём этот процесс занял всего один день!
Те, кто изъявил желание принять участие в охоте на дракона, не ожидали, что их так скоро привлекут к работе! И вот, некоторые из этих людей также направились в южную пустыню, тогда как остальные были разбросаны по всем частям континента.
Конкретного плана у них не было, однако эксплуатация игроков и конкуренция между командирами должны были привести всё в надлежащий вид.
Таким образом, лишь благодаря этому плану безопасность континента возросла как минимум на две ступени. Многие города и деревни, которые прежде находились под угрозой уничтожения, были спасены.
И Манауэ, наблюдавший за ходом развития всех этих событий, мог лишь потрясти своими пухлыми щеками.
– Всё-таки удивительный человек наш Виид! Я думал, что во многом уже догнал его, но став императором он перешёл на совершенно новый уровень.
– …
«Полагаю, он говорит о том, как быстро Виид решает вопросы?» – подумал стоящий рядом с ним Зефи.
Однако на самом деле Манауэ имел в виду кое-что другое.
– Ху-ху-ху. Он увидел, в чём состоит корень проблемы. Если бы целью было банальное уничтожение монстров, ему никогда бы не удалось собрать 400,000 высокоуровневых игроков. Кроме того, обеспечивать их ресурсами и провизией было бы попросту невозможно.
Это и вправду было бы тяжело, даже если бы Виид решил потратить на данный процесс всё своё состояние. Нет, этого не удалось бы достичь даже учитывая капитал Компании Манауэ, которая достигла полного коммерческого превосходства на Северном Континенте и продолжала расширение своего влияния на Центральном Континенте.
– Однако всего несколькими словами он изменил конечную цель на Кэйберна и назвал этот процесс ключевым… Готов поспорить, что игроки познают настоящие страдания, но многие из них поверят, что это – единственный путь к победе. Они будут бороться и в конечном итоге станут сильнее.
– …
После этих слов Зефи наконец-то стал понимать, какова истинная реальность.
Всё, что сделал Виид, – так это вывесил объявление и дал несколько комментариев.
Однако в результате ему удалось собрать 400,000 высокоуровневых игроков, которые при других обстоятельствах не стали бы даже рассматривать предложение о сотрудничестве. А затем он отправил их на охоту, словно крепостных крестьян.
– Причём без какой-либо компенсации!
Скорее всего, охота на монстров не окажет существенного влияния на ситуацию, но вот менталитет игроков наверняка изменится. Люди, прошедшие через суровые тренировки и жестокие побоища с монстрами, во время столкновения с Кэйберном не будут винить Виида.
Спешно сформированные батальоны будут бороться за результат, что станет очередной ступенькой в ​​грандиозной схеме победы над чёрным драконом.
– Он с такой лёгкостью собрал целую армию и бросил её на уничтожение монстров…
Поначалу Зефи считал Виида всего лишь своим товарищем, о котором у него было вполне чёткое и понятное представление. Конечно, он всегда с удивлением наблюдал, как Виид выполняет невероятные квесты и становится знаменитым. Тем не менее Зефи считал, что это может случиться с кем угодно.
Куда бы Виид ни пошёл, ему всегда сопутствовала удача.
«Он всего лишь принимал правильные решения и своевременно воплощал их в жизнь. Каждый из нас сталкивается с трудными жизненными проблемами, но Вииду каким-то образом удалось решить их все».
Виид был настоящим гением войны и обладателем непревзойдённого инстинкта выживания.
Он был зачинщиком, который знал, как использовать других игроков, и который был способен спланировать победную стратегию, используя абсолютно все доступные ему средства.
«Раньше я думал о нём иначе, потому что он всегда жаловался на покупку более дорогой соли… Но теперь я понимаю, что это не обычный человек».
Зефи казалось, что Виид, с которым он познакомился совершенно случайно, стал правителем Империи Арпен абсолютно заслуженно.
А тем временем сам Виид, закончив распределение батальонов, занялся организацией представителей рабочих классов под своим непосредственным командованием.
– С этого момента вы будете подчиняться мне.
Услышав эти слова, игроки тут же зашептались.
– Мы действительно будем путешествовать с Виидом?
– Я думаю, он тоже планирует помочь нам с повышением уровня.
– Это будет непросто. У меня уже почти пятисотый уровень.
– Что ж, это неплохо. Не думал, что мы будем охотиться.
– А ещё мы наверняка попадём в эфир!
От подобной перспективы игроки были в восторге.
Они чувствовали себя беззаботными и заинтригованными, отправляясь на охоту с Видом, словно это был какой-то пикник.
А вот лица Пэйла и Ромуны были бледными, как мел.
– Он собирается повысить наш уровень?
– Да ещё и «ускоренным курсом»…!?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10. План по аннигиляции (часть 1)**

\*Фжах!\*
Bыйдя из телепоpтационных врат и вдохнув раскалённый пустынный воздух, игрокам начало казаться, что они вот-вот задохнутся.
A вот 1-ый MEЧ придерживался иного мнения.
– Э-эх! Xорошая сегодня погодка!
– Я сейчас расплавлюсь…
– Ничего, сейчас пробежимся с ветерком! За мной!
Так, с 1-ым МЕЧом во главе они и побежали аккурат по знойным барханам и дюнам.
Воины, собравшиеся для того, чтобы победить Кэйберна, даже не предполагали, какой ад их ждёт…
Битва за битвой. Монстр за монстром и перевал за перевалом.
Oни сражались, сражались и ещё раз сражались.
– Вы мужчины или тряпки? Вперёд, я сказал!
В пустыне было много областей, которые ещё только предстояло исследовать. Игроки то и дело натыкались на миражи, подземелья, а иногда и на самые настоящие «огненные зоны».
Фрагменты задания «Великий Император Пустыни», которое в прошлом выполнил Виид, были переписаны в новую историю. И теперь с этой историей суждено было столкнуться ни в чём неповинным игрокам.
Они сражались чуть ли не на каждом шагу.
Они даже ели во время переходов от одного охотничьего угодья к другому.
– Как сказал наш младший, здесь мы можем сражаться сутками напролёт, не используя свою голову. Правда, это удобно?
– Очень.
– К слову, наши новенькие сражаются достаточно хорошо.
– Говорят, что уровни делают тебя сильнее, и… это похоже на правду. Правда, новенькие кажутся слишком зависимыми от навыков.
– Мы должны взять их с собой на более сложные сражения. К слову, мне сказали, что ничего страшного, если им придётся несколько раз умереть.
– Великолепно. Значит, переходим к этапу номер два.
Последовав совету Виида, 1-ый МЕЧ взял свой батальон и отправился искать более могущественных врагов.
Cтоя под палящими лучами пустынного солнца, игроки сражались против песчаных врагов и охотились на гигантских скорпионов.
Они даже побывали в мистической стране и встретили Воинов Солнца. Население этого племени было небольшим, но в нём числилось множество сильных воинов.
– Уф-ф… как же это тяжко.
– Тяжко!? Да это просто ад! Мало того, что сражения крайне утомительны, так ещё и этот сводящий меня с ума жар!
– Да уж… Кажется, я погорячился, решив присоединиться к этому заданию.
Жалобы со стороны игроков появились уже на второй день.
Даже обладая высокими уровнями, они никогда не испытывали битвы такого рода.
Как правило, они очень осторожно относились к выбору охотничьего угодья, как это наверняка делал сам Виид. Они готовились к рейдам в подземелья и закупали множество расходных материалов.
В случае охоты на боссов, топ-игроки и вовсе готовились по несколько дней, тщательно подбирая и экипируя каждого члена группы.
– Здесь же мы просто бегаем из стороны в сторону и сражаемся с кем ни попадя. Это просто безрассудно и безумно.
– Кстати, вчера умер Коралл…
– Шутки в сторону. Это слишком опасно.
– Разве мы не должны пожаловаться на такое отношение?
– Мы уже пожаловались. Но они продолжают говорить, что мы станем сильнее только тогда, когда узнаем, что такое смерть. Кажется, наши слова для них – как горох об стену.
– Честно говоря, мы не можем ничего требовать, стоя с ними лицом к лицу. Вы же видели их суровые лица? Может у нас и более высокие уровни, но если мы попробуем поднять бунт и убить их… то станем врагами Империи Арпен.
– В любом случае, Виид вряд ли решит изменить свой план.
А затем, когда наступил третий день, некоторые из игроков решили покинуть это мероприятие.
– Ну, всё, с меня хватит. Удачи вам, ребята, а я, пожалуй, пойду отдыхать.
– Согласен. Я тоже ухожу. Я думал, что буду помогать убивать чёрного дракона, а в результате оказался чёрт знает где.
Несколько дезертиров решило покинуть группу, не в силах выдержать строгий график охоты.
– Лучше уж я буду поднимать свой уровень в одиночку.
– То же самое. Если говорить об эффективности, то здесь лучшие охотничьи угодья. Нам не нужно быть рядом с этими людьми, чей уровень, кстати, ниже нашего.
Тем не менее все эти люди даже не предполагали, что происходящее снимается несколькими телеканалами. Вииду были предоставлены права на трансляцию всех, кто согласился участвовать в охоте на Кэйберна.
Игроки, разделившие с ним задание, естественно согласились на это, потому что хотели попасть в эфир. Они считали, что их изобразят как настоящих героев! Они мечтали увидеть себя по телевизору верхом на коне, несущемся в сторону злого дракона!
Однако…
– Пожалуйста, включите это в сегодняшнюю трансляцию, – произнёс Виид, позвонив одному из самых крупных телеканалов страны.
– Вы серьёзно?
– Да. Хорошие кадры появятся достаточно скоро, но людям нравится смотреть на пробы и ошибки. Для полного успеха нужно шоу.
– Но…
– Если вы это не сделаете, то сделает кто-то другой, – недвусмысленно намекнул Виид.
Его влияние в индустрии телевещания было абсолютным. Даже в прошлом его слава заставляла все крупные телеканалы подчиняться ему. Теперь же, когда Виид контролировал Центральный Континент и установил абсолютное господство, телестанции не решались пойти против его воли.
– Хорошо. Мы постараемся преподать данную информацию в нужном для Вас свете.
– Хорошо, но это должны быть только факты. Никаких подделок. Подозрения со стороны телезрителей нам ни к чему. А вот немного приправы приемлемо. Это сделает блюдо ещё более богатым на вкус.
Руководство телеканала приняло слова Виида близко к сердцу.
– Если мы покажем это в эфире, наши рейтинги почти наверняка вырастут…
– Держу пари, что такой материал идеально подойдёт для вступления.
Таким образом, работники телеканалов с их печально известными навыками редактирования выпустили в эфир видеоролики с игроками, которые начали жаловаться на битвы и еду уже вскоре после того, как попали в пустыню.
Более того, они сделали монтаж видео таким образом, чтобы кадры дезертирующих игроков сменялись фоном горящих городов и погибающих мирных жителей, оказавшихся в окружении монстров.
Опытные редакторы сделали так, что после увиденного остаться равнодушным не смог бы ни один человек.
– Если честно, я в полном недоумении. Эти люди отправились в южную пустыню, чтобы стать сильнее и убить Кэйберна, но уже спустя два дня начали жаловаться на жизнь и бросили остальных?
– Зачем вообще они туда пошли?
– Они что, рассчитывали на проживание в отеле и доступ к морю?
– Убийцы драконов, чёрт их побери… Стыд, да и только! Эти люди слишком низкого уровня, чтобы противостоять дракону, а потому должны охотиться не покладая рук!
– Ух-х, как же они меня бесят!
– Бакус? Кажется, именно этот человек стал главным зачинщиком дезертирства?
Последствия трансляции были столь же могущественными, как падение ядерной боеголовки. Интернет попросту взорвался, а бедный Бакус оказался в топе всех поисковых запросов.
1-ое место: Бакус.
2-ое место: Союн.
3-ое место: Бегство Бакуса.
4-ое место: Богиня Союн.
5-ое место: Персонаж Бакус.
6-ое место: Виид.
7-ое место: Одежда Союн.
8-ое место: Тело Союн.
9-ое место: Уровень Бакуса.
10-ое место: Кэйберн.
Среди первых десяти самых частых поисковых запросов имя Бакуса встречалось целых четыре раза.
Такова была сила средств массовой информации, сделавшей Бакуса, обладающего 510-ым уровнем, известным на весь мир.
И вот, уже на следующий день игроки маршировали по пустыне и сражались против опаснейших монстров без единой мысли о том, чтобы уйти или высказать какую-нибудь жалобу.
Благодаря влиянию СМИ они поняли, какой негатив их может поджидать со стороны общественности.
– Вот, теперь я действительно вижу, что они стараются, – произнёс довольный 1-ый МЕЧ.
Ну, а что касается Бакуса и остальных… Ранним утром следующего дня они поспешно вернулись.
– Приношу свои огромные извинения. Я буду сражаться вдвое активнее, чем раньше.
Потребовались всего сутки, чтобы его отношение к происходящему полностью изменилось.
\*\*\*
Отобрав некоторую часть из тех игроков, которые выразили согласие бороться против Кэйберна, Виид отправился вместе с ними на охоту.
Маги и лучники восседали верхом на авиаках, тогда как их противниками были самые разнообразные монстры, выползающие из подземелий и стремящиеся захватить человеческие города.
– Огонь! Уничтожить их!
Едва Виид отдавал приказ, тысячи магических заклинаний и стрел обрушивались на землю, не оставляя от монстров даже мокрого места.
И это было делом рук представителей ремесленных профессий, которые лучше всего специализировались в дистанционных атаках!
Впрочем, среди присутствующих монстров встречались и такие, убить которых было чрезвычайно сложно. Появившись из самых глубоких подземелий, они были способны противостоять магическим атакам.
Чудовища сопротивлялись, бросая в небо огромные камни, и активировали свои особые способности, поднимающие ветер.
Тем не менее на это у Виида уже был заготовлен ответ.
– Восстание Нежити!
Сочетание магов и некромантов, которое никогда прежде не казалось гармоничным!
Скелеты, зомби и рыцари смерти заставляли монстров увязаться с ними в ближний бой, предоставляя тем самым возможность игрокам благополучно отстреливать их дальними атаками.
И всё это просто-напросто шокировало игроков.
– Я получил так много уровней…
– А боевых достижений сколько? Я уже сбился со счёта.
Находясь в группе, игроки зачастую использовали направленные заклинания и навыки, наносящие смертельный урон всего лишь одному-двум противникам.
Однако благодаря Вииду они смогли спамить широкодиапазонные заклинания, вызывающие массовое уничтожение.
Приносили свою пользу и авиаки. Они пикировали на монстров, вцепляясь в них своими острейшими клювами и когтями. Не порхали без дела даже авиаки-новички, на которых была возложена ответственность за спуск на землю и сбор добычи.
Находящиеся в воздухе маги не могли определить, кто убил какого монстра. Вот почему было принято решение о том, чтобы продать добычу и разделить прибыль.
– Ничего себе… Это просто чудесно.
– Разве скорость прокачки не стала в десять раз выше обычной?
– Если бы я следовал за Виидом с самого начала, то уже наверняка был бы 600-го уровня…
Маги и лучники, близящиеся к 500-му уровню, были переполнены волнением.
Темпы их роста были невероятно высокими, особенно учитывая тот факт, что вместе с этим они помогали повысить безопасность регионов.
Удивлены были даже Пэйл с Ромуной.
«Скорость охоты действительно высокая. Это потрясающе. Однако скоро эти люди поймут, что скорость – это ещё не всё».
«Можно по-настоящему осознать потенциал интенсивного труда, просто наблюдая за Виидом».
Охота продолжалась до позднего вечера, но игроки были слишком воодушевлены, чтобы жаловаться. Тем не менее, вскоре солнце зашло, и когда на небе появились звёзды, кто-то осторожно подлетел к парящему на 3-ей Виверне Вииду и спросил:
– Извините… Когда мы собираемся сделать перерыв?
– Отдохните на заднем сиденье.
– Простите?
– Скоро будет пятиминутный перерыв.
– Это… такой отдых?
– Мы будем отдыхать во время перелёта и будем сражаться сразу же, как прибудем в пункт назначения.
– …
– Кстати, Вы голодны?
– Ах, ещё бы!
– Не переживайте, я всё организовал. Как только мы зачистим следующее охотничье угодье, молодые авиаки принесут нам ланч-боксы. Благодаря этому мы сможем без промедления вылететь к следующему месту сражения.
Бесконечный, строжайший боевой график!
Впрочем, на следующий день по телевизору показали разоблачение бунта в южной пустыне, в результате чего маги и лучники, которые были слегка недовольны отсутствием отдыха, тут же закрыли свои рты. Нет, правильнее было сказать, что у них попросту не было лишней энергии для жалоб.
Таким образом, в результате данной операции угрожавшие Версальскому Континенту монстры начали нести огромные потери, а бесчисленное количество городов и деревушек было наконец-то освобождено.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11. План по аннигиляции (часть 2)**

– Пeреверните здесь всё кверху дном. Осмотрите каждый камешек и каждую песчинку. Hе упустите ничего, каким бы незначительным это ни было.
– Предлагаю прочитать каждую книгу как минимум трижды. Чтобы наверняка.
– Пожалуйста, не забывайте возвращать прочитанные вами книги и документы в исходное местоположение. Bолонтеры продолжат чтение.
Kак только Виид решил убить Кэйберна, пришли в движение даже те игроки, которые были неспособны к ведению боя. Новички и торговцы отправились искать информацию в Великую Библиотеку Mоры, которая содержала огромные объёмы данных.
Они тщательно искали такие ключевые слова, как дракон, Кэйберн, дыхание и так далее.
– Всё не то… Та информация, которая нам попадается, относится к заданиям F-ранга.
– Ищите связанные задания или цепочки квестов.
– Это всё простые задания, такие как «Поиск Отпечатка Лап Дракона». Ну, или рассказ истории о драконах в таверне.
– Cуществует много данных о севере, но вот информация о Центральном Континенте отсутствует.
– Понятно. Просто прошло не так много времени с тех пор, как этот регион присоединился к нам.
– В отдельную графу записывайте задания, к которым вы относитесь с подозрением, даже если это подозрение самое маленькое. Мы не можем себе позволить упустить ни одной детали.
Оказав помощь в победе над чёрным драконом, эти люди могли стать героями.
Кроме того, Виид и Торговая Компания Манауэ сделали публичное заявление:
Предоставление жизненно-важной информации для победы над Чёрным Драконом Кэйберном будет компенсировано 1,000,000 золота.
Для обычных игроков ниже 200-го уровня 1 миллион золотых монет был самым настоящим неиссякаемым водопадом сокровищ. Даже снабдив себя полным комплектом экипировки, аксессуарами и купив лучшего скакуна, они вряд ли бы потратили даже половину от этой суммы.
Конечно, эта сумма не позволила бы им приобрести легендарные артефакты, однако вполне позволяла купить дом и установить себе вполне комфортный уровень жизни.
Таким образом, от обилия новичков в библиотеке Моры было не протолкнуться. Они сканировали своими пронзительными взглядами все имеющиеся книги и свитки.
Не сидели без дела и авантюристы. Когда Империя Хэйвен доминировала на Центральном Континенте, они даже мечтать не могли о выполнении каких-либо крупных заданий без получения её одобрения, так что теперь с радостью ухватились за предоставленную им возможность отличиться.
– Eсли это приключение связано с драконом, то я в деле.
– Разве обычное принятие задание не означает, что я смогу путешествовать вместе с Виидом?
– Да уж, это будет просто удивительно. Каждый наш день будет транслироваться в прямом эфире.
После того как Империя Aрпен установила контроль над центральными регионами, авантюристы получили возможность свободно посещать любые охотничьи угодья и подземелья, а потому незамедлительно принялись выполнять задания, которые уже давно хотели пройти.
Предметы, которые годами пылились в их инвентарях, наконец-то были доставлены куда следует, благодаря чему авантюристы смогли перейти к следующим этапам.
Раскопки реликвий, сундуков с сокровищами, древних свитков, книг навыков и экипировки вызвали самый настоящий экономический бум.
Специальные артефакты, которые способствовали повышению урожайности или увеличению эффективности горной промышленности, продавались за несколько секунд после выставления на аукционе.
И всё это очень позитивно сказалось на развитии Империи Арпен, контролирующей Центральный Континент.
– Отправиться в приключение вместе с Виидом – настоящая честь. Я тут же стану самым известным игроком континента.
– Разве Виид не завершит это задание сразу же, как только плотно за него возьмётся? Если честно, я сомневаюсь, что он вообще человек. Виид может сделать что угодно. Он преодолевает любые невзгоды.
– Здорово даже просто помогать ему в чём-то.
– Особенно, если за это платят деньги! Вы слышали о миллионном гонораре? Да за эти деньги можно купить дом и машину! Если повезёт, можно стать богатым человеком!
– Верно. Мы, вероятно, заработаем несколько миллионов.
– Да уж, такая возможность может больше и не представиться.
Благодаря доходам от рекламы и выплатам от телестанций Виид получил возможность привлечь известных авантюристов со всего континента не только славой и честью, но ещё и деньгами.
Другими словами, на данный момент трудно было найти человека, который бы так или иначе не способствовал в противостоянии Кэйберну.
\*\*\*
– Это катастрофа… – пробормотал Лефей, вернувшись в Крепость Фения.
Это была неофициальная западная столица бывшей Империи Хэйвен, которая некогда могла похвастаться своими огромными размерами и высочайшим уровнем развития. Теперь же она была совершенно пустой.
Нет, если быть точнее, внутри города бродили только местные жители и члены Гильдии Гермес.
– …
Практически все игроки, ведущие свою активность на территориях Империи Хэйвен, приняли решение о переходе в Северный или Центральный Континенты, поскольку им не хотелось находиться на борту утопающей страны. Поскольку Фения граничила с территорией Империи Арпен только своей северной частью, Лефей принял решение перекрыть границу, но… это оказалось совершенно бессмысленно.
– Такси из города. Всего 5 золотых.
Благодаря игровым форумам игроки, которые хотели поскорее убраться отсюда, получили прекрасную возможность сделать это, воспользовавшись услугами авиаков. Естественно, авиаки не доставляли их на далёкие северные территории, а всего лишь переносили через границу, что было совершенно несложной задачей.
От этой дополнительной подработки авиаки получали достаточно большую прибыль, в то время как игроки, некогда проживавшие на территории Империи Хэйвен, получили возможность сбежать. Это был самый настоящий побег.
Игроки не хотели отказываться от яркой, динамичной атмосферы и свободы Империи Арпен.
– Эх-х… – опершись о стену, тяжело вздохнул Лефей.
Ясное, яркое голубое небо и отличная погода вызвали у него горькую улыбку.
По его расчетам, появление Кэйберна должно было помочь им в битве, а не оказаться причиной, сплотившей всех игроков.
Теперь же на территориях региона Хэйвен остались только игроки Гильдии Гермес.
– Вот такая наша история…
\*\*\*
Тем, кто получил наибольшую выгоду от подготовки к убийству Кэйберна, естественно, оказался сам Виид.
– Вы получили новый уровень.
– Текущее значение Призыва Нежити достигло максимального значения и перешло на высший уровень!
Теперь Вы можете призывать легендарную нежить и поднимать специальные трупы (эльфов, духов и т.д.).
Отныне вся нежить и низкоуровневые монстры будут смотреть на Вас, как на истинного Тёмного Властелина! Обладая достаточным количеством Славы, Вы сможете командовать бесчисленными ордами живых мертвецов.
Вы можете начать исследования по превращению в лича. Личи – существа, преодолевшие человеческие ограничения и обладающие способностью поглощать Здоровье и ману других живых существ. Личи не слабеют от лучей солнечного света. Тем не менее, став личем, Вы начнёте ощущать непреодолимый зов тьмы.
– Вы можете приступить к выполнению заданий, оставленных расой демонов.
– Вы получили колоссальное просветление в магии.
Скорость восстановления маны увеличилась на 25%.
Интеллект и Мудрость навсегда увеличились на 10.
Проницательность увеличилась на 5.
– Вера уменьшилась на 120.
Высший уровень призыва нежити!
Сменив класс на воинский, Виид существенно расширил свой арсенал боевых навыков. Тем не менее даже после этого он то и дело прибегал к призыву нежити.
Итак, полностью довольный собой, он принялся осматривать павших от его руки монстров.
«Легкотня. Всё, что мне нужно сделать, так это добить замедленных и раненых монстров после того, как над ними поработали маги».
Как только время перезарядки навыка подходило к концу, он тут же призывал новую нежить, расчищая тем самым поле боя. Маги, принимавшие участие в битве, не имели к подобной тактике серьёзных претензий, поскольку нанесение урона монстрам позволяло им прокачивать свои заклинания.
Помимо этого, Виид время от времени наслаждался ближним боем с Мечом Лоа в руках. Его целью были монстры 500-го уровня, которые время от времени появлялись.
Благодаря своему боевому опыту и разнообразным навыкам он никогда не попадал в опасные ситуации. Кроме того…
– Сила святого духа, спаси этого человека от боли. Исцеляющее Прикосновение!
Сотни лучей света оберегали его даже от малейшей травмы.
И стояло за этим подразделение жрецов, парящее верхом на авиаках и поддерживающее Виида с воздуха.
А затем совершенно внезапно появился монстр, обладающий примерно 600-ым уровнем. Чудовище было похоже на гладиатора, с которым Виид встретился в Колизее, и…
– Человек. Я отрежу твою голову и заставлю осознать, насколько ты слаб, – провозгласил монстр, стоя среди трупов своих убитых сородичей.
«Если сражаться с ним один на один… Это будет пустой тратой времени, но я должен подыграть ему».
– Что ж, попробуй, – пожал плечами Виид, уперев кончик меча аккурат в землю и пристально глядя на существо, напоминающее собой что-то среднее между человеком, птицей и демоном.
Позиция Виида была очевидно насмешливой, а потому побуждала монстра действовать.
«На меня сейчас смотрят сотни тысяч зрителей… Будет нехорошо, если я проиграю кому-то, кроме Бадырея».
Конечно, проиграть монстру было не зазорно. Однако, с учётом положения Виида, его гордость будет смята, как лист бумаги.
С Бадыреем у них были глубокие отношения, которые выстроились во время многолетнего соперничества. В долгосрочной перспективе Виид воспринимал их скорее как состязание за власть, а потому не испытывал особого давления.
Даже если бы он сейчас проиграл Бадырею, то, учитывая ситуацию Гильдии Гермес, Империя Арпен всё равно сохранила бы прочные позиции.
Однако проигрыш монстру продемонстрировал бы его пределы.
Если он, пытаясь избавиться от Кэйберна, не сможет победить даже его пешку, то игроков постигнет огромное разочарование.
И вот, в тот самый момент, когда монстр исчез с поля зрения, он бросил своё тело в сторону.
«Кажется, мне предстоит битва с невидимым противником».
Монстр и вправду обладал способностью к маскировке, которая скрывала его от посторонних взглядов на 10 секунд! Кроме того, чудовище обладало крыльями, что позволяло ему наносить удары с воздуха.
В общем, это был сложнейший противник, с которым бы не захотел сражаться ни один, даже самый храбрый воин. И вот, когда Виид бросился в сторону, мимо его ушей просвистел порыв ветра.
Судя по всему, когти монстра пронеслись аккурат там, где он стоял всего секунду назад.
– Техника секущего ножа лунного света! – взмахнул мечом Виид, и свет с его клинка тут же врезался во что-то невидимое.
Эффект навыка разлетелся на миллионы частиц, и на короткое мгновение гротескный облик птице-демона раскрылся.
Одновременно с этим чудовище выбросило вперёд свою огромную лапу. Движение было практически неуловимым, однако Виид примерно знал, куда оно собирается атаковать.
«Учитывая расстояние и размеры его тела, удары наносятся сверху вниз, так что с наибольшей вероятностью оно целится в голову и плечи», – подумал Виид, после чего поднял клинок и заблокировал лапу монстра.
\*Скжр-р-р-р!\*
Столкновение с когтями вызвало неприятный полуметаллический скрежет.
Чудовище было способно к магии, левитации, быстрому перемещению и маскировке, однако у него была фатальная слабость, которая заключалась в низкой силе.
Несмотря на это, Виид даже не думал о том, чтобы попытаться оттолкнуть его назад. Куда выгоднее было использовать более высокую мощь, чтобы нанести сокрушительные удары.
Конечно, использование подавляющей силы часто позволяло победить, но… но данная тактика была хороша лишь для безрассудных сражений.
Таким образом, Виид без раздумий активировал один из своих навыков.
– Божественное Пламя!
Священное пламя, благословлённое Богиней Гестией, тут же окутало Меч Лоа, после чего скользнуло вперёд и атаковало монстра.
Против таких созданий, как это, пламя было в пять раз эффективнее обычных ударов.
– Гр-р-рах! Я презираю пламя! – взревело чудовище.
Человеко-птице-демон… больше всего на свете оно ненавидело пламя и священную силу.
И вот, в результате этого подожженное святым пламенем тело монстра стало полностью видно. Тем не менее сдаваться монстр не планировал.
– Токсичный Взрыв! – воскликнул он, метнув во все стороны шарики, которые тут же взорвались и окутали окружающее пространство ядовитым туманом.
– Вы были отравлены.
Ваше закалённое тело сопротивляется эффекту отравления.
Каждую секунду Вы будете терять 960 единиц Здоровья.
– Доспехи Небесного Повелителя подавили эффект паралича.
Будь на месте Виида другой игрок, он бы терял каждую секунду по 7,000 единиц Здоровья. Однако благодаря своим высоким характеристикам и экипировке скульптор свёл получаемый урон к минимуму.
– Река Лавы!
Как только Виид активировал это умение, земля взорвалась, извергнув целые потоки лавы, окутавшие тело монстра и нивелировавшие действие яда.
– Гра-а-а-а-а!
Одновременно с этим активировалось сопротивление чудовища, отражающее часть всего получаемого урона.
– Отныне Вы будете ежесекундно получать 1,800 единиц урона от огня.
Благодаря эффекту Грааля Святого Пламени Вы невосприимчивы к урону от огня.
Земля треснула, и отовсюду начал исходить пар.
Уровень подобных разрушений сильно отличался от тех, которые сопутствовали предыдущим сражениям. Мощь Виида была усилена божественным пламенем, а к его ударам был добавлен эффект Грааля Святого Пламени.
Земля прямо-таки таяла под ногами, от чего скульптор невольно вспомнил свою битву с демоном промежуточного класса, Даламом.
«Нет ничего более раздражающего, чем особые способности демонов».
По сути, уровень демонов ещё ни о чём не говорил. Эти существа обладали высокими показателями Здоровья и обладали характеристиками, которым было чрезвычайно трудно противостоять.
По сравнению с другими монстрами 600-го уровня, демоны могли продемонстрировать боевые способности, сопоставимые с несколькими десятками чудовищ подобного типа. Против них не работал даже такой мощный боевой инструмент, как высшая нежить.
Другими словами, наиболее эффективным типом сражения с ними было использование чистых боевых способностей.
И вот, пока горящий монстр продолжал размахивать своими огромными лапами, Виид прошёл сквозь плавающие в воздухе пространственные врата и активировал ещё одну способность:
– Техника Клонирования Меча!
Зрелище было достаточно эффектным. Всего секунду назад Виид вошёл в одни-единственные пространственные врата, а вышел уже из пятидесяти вместе с таким же количеством клонов.
А затем воздух пронзил целый шквал мечей, рассекающих тело наполовину демона.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12. План по аннигиляции (часть 3)**

– Hу, и дeла…
– Это просто потрясающе.
Наблюдая за битвой между Bиидом и монстром, игроки не переставали удивляться. В одиночку противостоять боссу такого уровня было просто невозможно. Тем не менее преимущество явно было за скульптором.
Высокие навыки владения мечом и секретные техники, вершиной которых стал вызов кипящей лавы, вызывали неподдельное уважение у каждого из присутствующих.
Да и в общем, сцена сражения против босса-монстра была мечтой всех воинов без исключения.
– Теперь я действительно понимаю, насколько Виид силён.
– Вблизи всё выглядит совсем не так, как по телевизору. Kогда Виид выполнял свои задания, мне казалось, что он борется чуть ли не за каждый шаг вперёд, но сейчас я начинаю понимать, что он и вправду хорош.
– Неудивительно, что он преуспел во всех этих заданиях.
Впрочем, не менее удовлетворённым был и сам Виид. По правде говоря, до недавнего времени он был не таким сильным. В зависимости от того, как использовались его перчатки, он мог как ускользнуть от опасности, так и получить возможность атаковать, повышая тем самым свой боевой уровень в несколько раз.
Не следовало забывать и про доспехи, вышедшие из-под рук сразу двух кузнецов-мастеров. Cозданные из гелия, они постоянно регенерировали его ману и обладали первоклассной защитой.
Ну, и в завершении – благословления богов!
В битве с демонами такие дружественные боги, как Фрея и Гестия, всегда наделяли его благословлениями.
«Божественное благословление. Нет никаких сомнений в том, что это результат веры, очков вклада и высокой Чести».
Конечно, данное утверждение пока что находилось на уровне теории, однако Виид был в этом уверен.
Кроме того, дополнительный эффект предоставлял ещё и титул «Тот, кто победил демона».
Это был редкий титул, полученный им после убийства демона средней категории, Делама, а его эффект состоял в шестнадцатипроцентном усилении атаки при вступлении в битву с монстрами и прочими существами, связанными с демонами.
Кроме того, титул позволял выявлять их слабые стороны для произведения более эффективных атак.
Другими словами, Виид мог стать как минимум вдвое сильнее, чем когда он сражался с обычными монстрами.
– Вы получили новый уровень.
Воин из демонического Клана Страданий обрёл вечный покой.
Благодаря данному боевому достижению, Ваша Слава увеличилась на 3,500.
Ваша Xаризма увеличилась на 1.
Ваша Сила увеличилась на 1.
Как и следовало ожидать, за победу над таким противником Виид получил дополнительные очки характеристик. Он даже подумал, что неплохо было бы сосредоточиться на охоте именно за такими, демоническими, существами.
Вполне вероятно, что по всему Версальскому Континенту были разбросаны подземелья, так или иначе связанные с демонами. Правда, поскольку такие подземелья, как правило, были хорошо спрятаны, ему понадобилась бы помощь опытных авантюристов и воров, которые смогли бы их отыскать. A это было уже не совсем хорошо, поскольку представители данных профессий работали только за хорошее вознаграждение.
«Ладно, пора переходить к следующему месту».
Выстроившись в идеальном порядке под командованием Виида, игроки забрались на спины авиаков. Они спокойно летели над Версальским Континентом, убивая каждого монстра, который попадал в их поле зрения.
Время от времени вспыхивало воздушное сражение, и на огромные полчища монстров обрушивался поток магических заклинаний.
Беспощадная сила магии и стрел быстро превращала монстров в груды трупов, однако… весь этот процесс был сильно утомительным и для самих игроков.
– Уф-ф… Кажется, я сейчас умру.
– Я больше не могу идти дальше.
Впрочем, пока обессиленные маги лежали на спинах авиаков, монстры продолжали уничтожаться нежитью Виида.
Они получали опыт от смерти раненых ими монстров, а вся добыча успешно подбиралась вспомогательными отрядами авиаков.
Всё, что нужно было делать магам – это произносить заклинания, когда у них восстанавливалось достаточно маны.
– Не знаю, как у вас, но мой опыт растёт в девять раз быстрее обычного.
– Всё-таки недаром я закупился зельями восстановления маны. У меня этот процесс идёт в тринадцать раз быстрее.
– В тринадцать!?
– Угу. Я использую наступательные широкодиапазонные заклинания сразу же, как только это позволяет моя мана. Да и перерывов практически не делаю.
– Eсли бы мы делали так с самого начала, Гильдия Гермес попросту бы не дожила до битвы на Гарнавской Равнине.
Игроки-маги были в восторге от стиля охоты Виида.
Впрочем, это был и вправду чрезвычайно эффективный метод очистки земель, захваченных монстрами.
– Не лежать! Mы будем сражаться, пока последний монстр не будет убит!
– Посмотрите на врага, точно прицельтесь и стреляйте. Поставщики стрел сделают всё возможное, чтобы они у вас никогда не кончались!
В отличие от магов, лучники не отдыхали и продолжали бесконечный обстрел. Солдаты дракона и могущественные монстры, как правило, обладали высоким сопротивлением к магии, а потому за их ликвидацию отвечали именно лучники.
– Мои руки больше не могут держать лук…
– Терпи!
– Я не могу. Я всё.
– Нас снимают! Терпи, кому сказал!
– Хнык…
Через боль и слёзы лучники продолжали охотиться. В конце концов к ним присоединился даже Виид, начав обстреливать монстров, которые были заняты противостоянием с нежитью.
– Он стреляет так же хорошо, как и мы. Видеозаписи определённо не были отредактированы.
– Никаких особых способностей он не использует. Просто базовая стрельба из лука.
– Тем не менее, он такой же точный, как и мы.
– Да… Он хорош.
– Он умеет использовать магию и превосходен в дальнем бою. Если честно, мне как-то страшно…
– Не забывайте, что он ещё и скульптор, кузнец, портной и повар.
– Я слышал, что Виид ещё и кораблестроением занимался.
Таким образом, проблема с большими группами монстров на Северном и Центральном Континентах была решена, и города стали немного безопаснее.
И благодарить за это стоило 400,000 игроков, рискующих своими жизнями.
Рисковал и Виид. Получив класс воина, он прыгал в самую гущу боя. Он собственноручно убивал боссов и побеждал остальных, вызывая нежить!
– Вы получили очки опыта.
– Вы получили боевое достижение и удостоились титула «Храбрый Воин».
Максимальный запас Вашего Здоровья увеличился на 50.
Ваша Сила увеличилась на 1.
– Ла-ла-ла!
– Если честно, я начинаю сомневаться, что он является человеком.
– Чтобы выиграть у Гильдии Гермес, нужно быть таким же суровым, как он…
– Если я попробую жить так, как он, то умру уже на второй день…
Игроки постепенно начали приходить к пониманию истинной личности Виида. Издалека он, казалось, изо всех сил пытался защитить континент от монстров, однако вблизи становилось ясно, что Виид просто наслаждается бесконечной охотой и ростом.
– Впрочем, никто не мешает делать то же самое и нам.
– Согласен.
А тем временем некромантка Жанна и другие маги объединили свои усилия с авиаками, организовав собственный охотничий отряд.
Их боевой уровень нельзя было сравнивать с теми войсками, которые возглавлял Виид, поскольку их собралось всего лишь около ста-двухсот человек. В связи с этим, они не могли охотиться на полчища монстров, среди которых присутствовали солдаты дракона, однако им всё же удалось убить значительное количество чудовищ.
Не менее активно действовали и другие игроки, разбросанные по Северному и Центральному Континентам.
\*\*\*
Пока Виид руководил огромным количеством игроков и уничтожал монстров, деятельность Кэйберна продолжалась.
Был разрушен Замок Теневой Вершины, являвшийся бывшей столицей Королевства Идерн, а от вторжения монстров пало 27 деревень и 4 города.
– Это просто чудесная защита.
– Да. Урон невелик даже несмотря на то, что монстры продолжают громить Версальский Континент. Потери намного ниже, чем предсказывали игроки из Гильдии Гермес.
– Они считали, что каждую неделю будет разрушаться как минимум по двадцать городов.
– Верно. Тем не менее, Виид и другие игроки значительно сократили популяцию монстров и благодаря прочным стенам организовали отличную защиту.
– Конечно, за пределами городских стен творится настоящий ужас, но… не всё так плохо, как могло быть.
Осада происходила одновременно в более чем ста местах, что неизбежно привело к определённым потерям. И вот, спустя несколько дней…
– Внимание, духи и феи предупреждают, что через неделю Кэйберн отправится в Гером.
Замок Гером старого Королевства Нест.
Следующей целью стал испытанный временем замок, через который протекала прекрасная Река Верона. А после того, как он превратился в руины, вся окрестная область стала попросту кишеть монстрами.
Сколько бы усилий не прилагал Виид, проблема не устранялись. Страдал даже Северный Континент, который игроки защищали уже чуть ли не из последних сил.
«Рано… Ещё рано».
Виид чувствовал, как в его сердце закипает ярость, но он решительно подавил её.
«Просто потерпите, пока я не закончу охоту. А потом я разберу этого дракона на части. Он будет моим, начиная от клыков, заканчивая хвостом».
Несмотря на то, что время тикало, Виид тоже набирал уровни. Правда, безопасность Империи Арпен ухудшалась, и участились случаи нападения на торговые караваны и путешествующих игроков.
«Я должен двигаться более эффективно…».
– Вы получили новый уровень.
524-ый уровень.
Виид уничтожал группы монстров и качал как своего персонажа, так и других игроков.
Тем временем в библиотеке Моры продолжался тщательный поиск записей о Кэйберне.
Манауэ: – я получил 37 записей, связанных с чёрным драконом.
Получив сообщение своего коллеги, он тут же послал за ними Юрин и вскоре уже внимательно осматривал.
– Вы получили важную информацию о Кэйберне, также известном как Тиран и Чёрный Дракон.
По некоторым оценкам, этому дракону около 1,700 лет. В молодости он любил путешествовать по континенту и принял участие в некоторых исторических событиях:
Кровавая Баня Папуакина (запись подтверждена).
Презрение Генерда (запись подтверждена).
Уничтожение (запись подтверждена).
Чёрный Воин (запись не подтверждена).
Синий Мох (запись не подтверждена).
Рождение Тёмной Магии (запись не подтверждена).
Падение Империи Нифльхейм (запись подтверждена).
Кэйберн горд и жесток. Он любит драгоценности, напитки и вкусную еду.
Время от времени он нарушает свои же соглашения, а потому ему ни в коем случае нельзя доверять.
Текущий прогресс получения заданий, связанных с Кэйберном: 62%.
Кровавая Баня Папуакина и Презрение Генерда представляли собой исторические события, хорошо известные истории Версальского Континента.
Несколько городов исчезло всего лишь за один день. И связано это было с Кэйберном.
Взять, к примеру, записи известного летописца «Кровавая Баня Папуакина #2».
[Это был сущий ад. Казалось, что само небо решило покарать людей.
Повсюду пылало чёрное пламя, а величайшие крепости, замки и стены сгорали дотла за считанные минуты.
И причиной тому был чёрный дракон, спустившийся с небес и заявивший:
– Соберите золото и постройте в мою честь новый замок. Тогда я вознагражу вас всех силой покорить другие королевства. Если вы откажетесь и не принесёте мне дань, то столкнётесь с серьёзными последствиями. На всё про всё у вас год.
Мэр Манхарт, дрожа от страха, сразу же принял это предложение.
В конце концов, кто мог пойти против мощи дракона?
Люди расплавили всё имеющееся золото и приступили к строительству замка. Увы, спустя год была завершена лишь половина того замка, который хотел увидеть Кэйберн.
Затаив дыхание, люди уставились в небо, и…
– Бесполезные людишки. Вы не смогли исполнить даже самый простой приказ. Но даже несмотря на то, что вы нарушили своё обещание, я пощажу вас.
Всемогущий Кэйберн пощадил их. Конечно, люди лишились всех золотых запасов, однако смогли живыми вернуться к своим перепуганным жёнам.
Но вот, когда они уже почувствовали себя в безопасности и зажили счастливой жизнью… Тогда Кэйберн вновь прилетел к ним.
– Ваш вид заслуживает уничтожения!
– О, могучий дракон… Ты сказал, что не станешь наказывать нас!
– А я наказываю вас вовсе не за нарушение обещаний. Просто вы – существа, которые заслуживают исчезновения.
Возразить на это мэр Манхарт не успел, поскольку уже через мгновенье был мёртв.
И тогда всем остальным стало понятно: план дракона с самого начала не предполагал их выживание].

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13. На перекрёстке заданий (часть 1)**

Читая записи о кровавом побоище в Папуакине, Bиид чувствовал некоторую подозрительность.
«Kайберн имел обыкновение нападать на людей даже в прошлом…?»
Чёрный дракон. Учитывая историю этого существа, вывод напрашивался сам по себе – ему никогда и ни в чём нельзя было доверять. В глазах Виида он выглядел закоренелым преступником, который кроме насилия и воровства больше ничего не знал.
А через пару дней Вииду пришло сообщение с Центрального Континента. Oно касалось наёмника по прозвищу Чёрный Воин, который некогда служил Кэйберну.
Чёрный Воин был связан с Культом Земли, украв у них священный артефакт, Молот Земли. Eстественно, сделал он это по приказу своего господина, Кэйберна.
«Он действительно жил только для себя…».
Итак, с помощью игроков удалось собрать информацию, которую Виид бы не получил даже за несколько месяцев упорных поисков.
А затем перед его глазами всплыло информационное окошко.
– Вы успешно выполнили задание «Истинный Воин».
– По мере того, как Вы углубляетесь в прошлое чёрного дракона Кэйберна, Вы начинаете осознавать его ужасную натуру. Ущерб, нанесённый им человечеству и другим расам, поистине огромен.
Каждое разумное существо мечтает избавиться от Кэйберна.
Воин… Вы всё ещё можете остановить чёрного дракона. Однако сперва Вам следует поговорить с мудрецом Брио из Октурна.
В качестве награды за выполнение этого поручения все Ваши характеристики увеличатся на 5 пунктов.
После разговора с Брио Вы получите доступ к следующему этапу задания: «Pешение Воина».
– Октурн, значит…
Виид чувствовал себя несколько обеспокоенным, поскольку Октурн, где проживал Брио, являлся одним из городов, расположенных в регионе Xэйвен.
– Гильдия Гермес не позволит расхаживать мне по своим владениям. И что же тогда делать? Собирать войска?
– Это возможно, – ответила стоящая рядом Лимона. Она считала, что ради уничтожения Чёрного Дракона люди не побоятся вторгнуться даже в земли Гильдии Гермес.
Конечно, им не удастся мобилизовать столь значительную силу, как для битвы на Гарнавской Равнине, но и гермесовцы были серьёзно ослаблены.
Она считала, что территории Хэйвен могут быть легко завоёваны. А это, в свою очередь, будет означать полное объединение континента.
И Виид это прекрасно понимал. Он помнил, что Корпорация Юникорн пообещала главный приз тому, кому удастся сделать это. Ну и, помимо всего прочего, звание первого Императора, сумевшего добиться полного единства, несло в себе неоспоримую славу и честь.
Конечно, Виид был очень честолюбив, но, опять же, ничто не было столь опасно, как недооценка противника.
Если загнать гермесовцев в угол и поставить под угрозу само их существование, игроки Гильдии Гермес будут вести ожесточённое сражение за каждый клочок земли.
Да, Гильдия Гермес проиграла битву на Гарнавской Равнине и отказалась от господства над континентом, однако территория бывшего Королевства Хэйвен была её изначальным и естественным оплотом.
«Если мы будем атаковать безрассудно, то вероятность уничтожения континента Кэйберном или монстрами сильно возрастёт. Это как богомол, преследующий цикаду и не подозревающий об иволге позади себя», – подумал Виид, окончательно определившись со своими приоритетами:
– Нет. Я считаю, что мы не должны терять время. Гильдия Гермес подождёт. Я отправлюсь туда один.
Итак, взяв Юрин, Виид проник в Октурн благодаря её картинной телепортации.
Октурн, альма-матер всех учёных, представлял собой тихий городок, где игроки были ещё большей редкостью, чем НПС-жители.
Население Хэйвена в последнее время резко сократилось. Да и сам город никогда не был популярен среди тех, кто не являлся искателем приключений, заинтересованных в создании карт, биологии растений, изучении характеристик монстров или истории.
Что касается мудреца по имени Брио – он жил в огромном особняке, а потому найти его не составляло труда. Довольно легко Виид миновал и пост стражи, выставленный у его ворот.
– Чего Вам здесь на… Боже мой! Это же авантюрист, который переписывает саму историю!
– Здравствуйте. Что ж, если вы меня узнали, я войду?
Слава Мастера-Скульптора легко провела его через ворота, и вскоре он увидел самого мудреца Брио.
Как выяснилось, это был старик с абсолютно седыми волосами.
– Наконец-то Вы здесь. Молодые действительно во всём превосходят стариков…
– Для меня большая честь встретить настоящего мудреца. Меня зовут Виид.
Несмотря на то, что Виид был правителем Империи Арпен, он не обмолвился об этом ни единым словом. Tитул императора означал, что он мог вести себя надменно и даже отдавать приказы, но… в таких ситуациях Виид привык полагаться не на регалии, а на лесть.
– Чёрный дракон Кэйберн вгоняет мир в хаос. Я пришёл к Вам, чтобы остановить его, – всем своим видом показывая обеспокоенность, произнёс скульптор.
– Да, он должен быть остановлен вне всяческих сомнений. Тем не менее, остановить дракона – непростая задача как для человека. Это опасно… очень опасно. Даже если у тебя самый острый меч, – ответил Брио, после чего рассказал несколько историй о Кэйберне.
Все они были примерно одинаковыми, за исключением одной. Той, где упоминалось о Королевстве Тор – стране гномов, расположенной неподалёку от логова Кэйберна, и о сокровищах, которые в этом самом логове скрыты.
– В эпоху войн многие королевства предлагали дракону сокровища в обмен на его помощь. Гномы же делали это поневоле, отдавая дракону все богатства, которые им удалось накопить, получая взамен силу.
– Силу?
– Да, Кэйберн оказал им небольшую ответную услугу, благодаря чему гномы стали физически сильнее, а во многом даже умнее представителей других рас. Но это не главное. Главное то – что в логове Кэйберна куда больше сокровищ, чем у любого другого дракона.
Услышав это, Виид невольно сглотнул, тогда как поглаживающий бороду Брио продолжил рассказ:
– Возможно, в этом логове можно отыскать даже заклинание, возвращающее молодость.
– Магия молодости?
– Это особое волшебство, способное вернуть человека на пик его жизни. Кроме того, все эти сокровища, сложенные в логове, могут превратить его в самого богатого человека на континенте…
\*Гульп! \*
\*Гульп-гульп! \*
На этот раз Брио и Виид сглотнули почти одновременно.
Мудрец Брио! Поговаривали, что он был одним из самых выдающихся учёных, но… по факту Брио оказался обычным скрягой.
«Похоже, слухи об этом старике правдивы», – ухмыльнулся Виид. На самом деле, тяга к знаниям была недалека от банальной жадности, а потому Ли Хэн считал, что лучше быть корыстным эгоистом, чем переоценивающим себя упрямым мудрецом.
– Хм-хм. Сокровища собирались на протяжении нескольких сотен лет, однако получить их очень нелегко. Итак, есть только два способа, позволяющих остановить Кэйберна.
– Два, говорите?
– Первый – это острый меч, которым Вы так прекрасно владеете, тогда как другой – компромисс.
– Компромисс…
– Лишь одним Кэйберн дорожит больше всего на свете. Сокровищами. И если Вы принесёте ему сокровище, достаточно редкое и ценное, чтобы угодить ему, континент будет спасён.
\*Дзынь! \*
– Вы оказались на перекрёстке выбора.
Чёрный дракон, Кэйберн, – это существо, которое невероятно сложно победить усилиями человеческой расы.
Чтобы спасти мир, Вы можете либо противостоять ему, либо принести драгоценные сокровища и попросить забыть грехи людей.
Дальнейшее прохождение задания зависит от Вашего решения.
«Хм. Кажется, я должен выбрать между борьбой и предложением взятки…».
Размышляя об экономической эффективности, Виид подумал, что компромисс, благодаря которому города перестанут разрушаться, определённо более стоящий выбор, чем продолжение войны.
Успокоение Кэйберна и завоевание региона Хэйвен принесёт ему долгожданный результат. При этом, отдав Кэйберну сокровище, никто не помешает ему в будущем забрать его обратно.
«Я стану сильнее и однажды своими собственными руками прикончу эту мерзкую ящерицу. Да, кажется, такой сценарий наилучший…».
Кэйберн был чрезвычайно могущественным, и вариант с избеганием битвы был невероятно заманчивым.
– Но мне вот что любопытно.
– Что же?
– Какое сокровище удовлетворит Кэйберна?
В ответ Брио погладил бороду и, переведя взгляд на красивый сад, задумчиво произнёс:
– Чтобы удовлетворить жадность дракона, Вам придётся заполнить весь этот сад стопками из золота.
– Стопками из золота?
– Проще говоря, Вам понадобятся горы золота.
– …
– Если же таковых у Вас не имеется, Вам нужно будет предложить двести самых ценных вещей. Драгоценные камни, произведения искусства, магические предметы… Также Кэйберн примет доспехи и меч, которые носит Ваше Величество.
Виид только что вернулся из очередных охотничьих угодий, а потому под простеньким плащом и робой скрывались Доспехи Повелителя Небес, уменьшенные в размерах под его человеческий облик.
Кроме того, Виид не расставался с Мечом Лоа – лучшим клинком из когда-либо существовавших.
«И мне придётся всё это отдать…?».
Среди всего обширного списка дорогостоящего снаряжения и прочих сокровищ Виида, те, которые могли удовлетворить дракона, ограничивались примерно двадцатью предметами.
«Даже если я отдам их, этого будет недостаточно».
Конечно, он мог добавить сюда скульптурные шедевры из художественной галереи Моры, а также, во имя мира, обложить налогом авантюристов и торговцев.
Тем не менее, всё это было очень затратно. В торговле с Манауэ расчеты велись вплоть до одного процента.
«Учитывая налоговые поступления в Империю Арпен, мне придётся отдать всё, включая свои личные резервы».
Это было похоже на пиршество, заказанное на все имеющиеся деньги с последующим дозаказом жареной свинины и целой курицы!
«Этот дракон – обычный преступник, а этот мудрец… Он предлагает компромисс, словно какой-то посредник, что уже является подозрительным. Нет ни одного человека, которому я могу доверять».
Мудрецы Версальского Континента были знающими и умными существами, но далеко не все они были добродушными.
«В реальном мире всякие умники тоже любят обдирать обычных людей».
Никто не заслуживал доверия, к тому же Виид не мог исключать возможности мошенничества с доставкой вышеописанных сокровищ.
Если у мудреца Брио была совесть, он украдёт всего один или два предмета. Но если его намерения были грязными, то он мог забрать вплоть до половины.
«Что-то здесь не так. Вся информация, которую мы собрали о Кэйберне… Практически в каждой истории говорится, что чёрный дракон любит загонять людей в ловушку».
Итак, тщательно всё обдумав, скульптор пришёл к выводу:
– Мы пролили слишком много крови. Я не уверен, что смогу убить Кэйберна этим самым мечом, но и отступать я не собираюсь.
– Подумайте как следует. Дракон – это слишком серьёзный противник. Небольшая уступка не повредит Вашей высокой репутации.
– У людей нет причин подвергаться жестокому обращению. Если мы уступим Кэйберну здесь и сейчас, это не гарантирует конец его жадности. Мы будем бесконечно эксплуатироваться, как гномы Тора.
\*Дзынь! \*
– Вы приняли важное сюжетное решение.
Во имя мира Вы поклялись сражаться с чёрным драконом Кэйберном.
– Кэйберн – опасное существо, которому нельзя доверять.
Основываясь на собранной информации, Вы приняли правильное решение.
Ваша Проницательность навсегда увеличилась на 15.
– М-м…
К счастью, Виид не повёлся на более простой вариант.
«Да уж, доверять и вправду никому нельзя», – подумал он, тогда как Брио с ноткой сожаления в голосе произнёс:
– Битва – не всегда хороший ответ. Я уверен, что успокою Кэйберна, если пойду к нему и всё объясню…
– …
На мгновение Виид задумался.
«Почему бы не убить этого парня прямо сейчас? Могу поспорить, что если обыщу подвал этого здания, то найду много сокровищ».
Разница между вором и мудрецом была незначительной.
Но, к счастью для Брио, он тут же перевёл тему на историю, связанную с заданием.
– Острый меч притупляет глаза и разум воина. Это безрассудный путь, но уже была одна женщина, которая также решила использовать свой меч против Кэйберна. Это полуэльфийка по имени Вишур. Тем не менее, она ушла в Лабиринт Зода, и с тех пор её больше никто не видел.
– Она не вернулась?
– Да. Она исчезла. Если ты сможешь её спасти, она окажется большой переменной в битве с Кэйберном.
Полуэльфийка Вишур. Это была полукровка – героиня, прекрасно владеющая как мечом, так и магией призыва духов, которая давным-давно обнажила свой меч против чёрного дракона.
Она чувствовала, что от жестокости Кэйберна больно цветам и деревьям. Девушка понимала, что дракон должен быть остановлен, прежде чем мир не подвергся ещё большей угрозе.
– «Поиски исчезнувшей Вишур».
Сложность: S.
Отправляйтесь в Лабиринт Зода и отыщите пропавшую полуэльфийку.
Ограничения:
Только для Спасителя Мира.
Наивысший уровень Славы.
– Вы не можете отказаться от данного задания.
– Вы приняли задание.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14. На перекрёстке заданий (часть 2)**

«Поиски полуэльфийки Bишур означают поиски пропавшего героя эльфийской расы. A, значит, это касается эльфов» , – подумал Виид, воссоединившись с Юрин и покинув Oктурн.
Затем он встретился с Манауэ и попросил его разослать всем игрокам следующее сообщение:
– Мы собираем всю доступную информацию о полуэльфийке Вишур и местонахождении Лабиринта Зода, поскольку это прямо касается битвы с Кэйберном. Любой, кто предоставит жизненно-важную информацию, получит вознаграждение.
Как и следовало ожидать, эльфийские игроки мгновенно принялись докладывать всё, что знали о целевом объекте.
– Это не точно, но эльфийский старейшина рассказывал, что среди нас была одна славная мечница – наполовину-человек, наполовину-эльф.
– Поговаривают, что сильнейший из эльфов родился в восточном лесу.
– Я тоже слышал эту историю. Эльф, который овладел луком и был благословлен как землёй, так и ветром.
– Кажется, эльфийку, которая разрешила инцидент с духом Tанномы, как раз звали Вишур.
– Cогласен. Пока я выполнял задания F и E ранга в Танноме, мне пару раз попалось имя Вишур, выгравированное на отмершем корне одного из деревьев. Поначалу я не придал этому особого внимания, но когда антикварный магазинчик выкупил у меня этот корень за 30,000 золота, я пришёл в настоящий шок.
– Привет. Меня зовут Xаруна, я эльф 510-го уровня. Всё это время я проживала в лесу, а потому хорошо знакома со старейшинами. Прошу прощения за то, что не смогла принять участие в битве на Гарнавской Pавнине, поскольку мне поручили важную миссию по защите цветов. Но на этот раз я решила помочь всем, чем могу. Я поговорила с эльфийскими старейшинами, и они рассказали мне о полуэльфийке, которая обрушивала свой меч на голову всякого, кто вредил природе.
Благодаря эльфам сбор информации о полуэльфийке Вишур произошёл достаточно быстро.
С Лабиринтом Зода всё оказалось несколько сложнее, поскольку это подземелье всё ещё было неизвестно миру.
– Что ещё за Лабиринт Зода? Никогда о таком не слышал.
– Я знаю Кукланский Регион как свои пять пальцев. Вокруг есть несколько подземелий 700~800 уровня, но ни одно из них не похоже на лабиринт.
– В Кипском Регионе тоже нет Лабиринта Зода. Я прошел через все подземелья, которые только здесь есть, и могу с точностью сказать, что ни одно из них Зодом не называется. В правдивости данной информации готов поклясться своим собственным именем. С уважением, Медведь-Авантюрист.
– Я пролистал каждую книгу в Великой Библиотеке. Упоминаний о Лабиринте Зода в нём нет.
– Разве мы не должны исследовать эльфийские леса?
– Здравствуйте, я – лесной эльф, Зоранг. Мои товарищи уже шерстят леса, но пока что ничего отыскать не могут.
Огромное количество игроков откликнулось на просьбу Виида предоставить хоть какую-то информацию, словно это был их собственный интерес.
К заданию во главе с Виидом присоединялось всё больше и больше людей, тогда как на форуме шло бурное обсуждение последних событий.
– Я маг по имени Джонте. Я начал участвовать в задании Виида и охотился на протяжении последних девяти дней. Сначала мне сказали, что это корейская программа по ускоренной прокачке. Я счёл её потрясающей, поскольку с тех пор набрал семнадцать уровней. Правда, всё это время я ел только ячменный хлеб, ягоды и травяную кашу. А иногда у меня и на еду времени не было.
– С вами лучник Бороктер. Я охотился вместе с человеком вышестоящего сообщения и хочу сказать, что эти дни были настоящим охотничьим адом. В первый день я хотел использовать все свои стрелы и отправиться отдыхать, но что вы думаете произошло под вечер!? Я увидел авиаков, тащащих на себе ещё 300,000 стрел!
– А я кузнец из Моры. В настоящее время я натренировался создавать десять тысяч стрел всего за 2 часа.
– Мы должны стать роботами и просто стрелять этими стрелами. Я даже не знаю, сколько уровней я поднял и как сильно вырос мой навык стрельбы из лука. Я просто продолжаю работать, как станок на заводе.
– Я американец и хочу спросить, у всех корейцев такая же философия, как у Виида? Помнится, в начале охоты он сказал: «Не беспокойтесь о том, что вы слабее окружающих людей. Просто тяжело трудитесь и однажды получите результат». А затем, когда все мы сильно устали, он добавил: «Представьте, что у вас осталось несколько минут перед финальным экзаменом. Вы должны запомнить как можно больше, а когда закончится, это будет просто хорошим воспоминанием. Вы будете испытывать только ностальгию. У вас выработаются упорство и уверенность, позволяющие сделать что угодно». А когда на следующее утро я хотел тайком убежать, Виид снова заговорил: «Тело может противостоять тяжелому труду. Стресс получает лишь разум. Отбросьте все мысли о том, чтобы остановиться. Ещё немного, и всё будет хорошо. Люди прекрасно адаптируются к любым условиям».
Это сообщение произвело сильное впечатление на американских форумчан. Они искренне восхитились логикой Виида, но быстро испугались.
– Прошлой ночью мне приснился сон, в которой Виид заставляет меня работать…
– Да-да! Со мной он тоже говорил во сне! И знаете, что он сказал? Вот что: «Разве это охота? Ку-хе-хе. Сейчас зачистим ещё два места, и тогда начнётся настоящая охота!».
– Виид! Вот кто настоящий дьявол, а никакой не Кэйберн!
– Я могу только восхищаться господином Пэйлом, который находится рядом с Виидом вот уже столько лет…
– Вы не правы. Каким образом Вииду удалось стать таким сильным, если секрет кроется не в его боевых навыках и даже не в правильном подборе охотничьих угодий? Всё дело в интенсивном труде. Он посвящал работе всё своё свободное время. И кто после такого может с ним посоревноваться?
– Не буду раскрывать своё имя, но… мы все рабы. Мы ни о чем не думаем. Мы просто охотимся…
Пользователи, которые участвовали в задании Виида, постепенно превращались в охотничьих рабов. Они не могли сбежать, поскольку весь этот процесс беспрестанно освещали средства массовой информации. Впрочем, даже несмотря на это, некоторые из них действительно наслаждались атмосферой.
Это было чрезвычайно утомительно и жестоко, но время от времени они ощущали чувство выполненного долга.
Сталкиваясь с невероятным количеством монстров, игроки перестали бояться. На самом деле, они с нетерпением ждали того дня, когда начнётся битва с Кэйберном.
Ячменный хлеб, на который они раньше даже не смотрели, стал безумно вкусным, а десятисекундная передышка с закрытием глаз делала их по-настоящему счастливыми.
– Я в одной из охотничьих групп. Нам очень сложно, но у нас есть надежда. Когда всё это закончится, мы станем настоящими героями.
– Я уже перестал чего-либо бояться! Бу-ха-ха!
– Моя семья и друзья завидуют тому, что я появляюсь в эфире. Вчера меня даже похвалили за скорость активации магических заклинаний. Ради Виида я готов пожертвовать своей жизнью. Конечно, нечто подобное выглядит глупо, но… Это сделало бы меня спокойным.
Превосходя муки, печаль и отчаяние, все эти люди находились в переходном состоянии.
Виид выбрал самых элитных игроков Королевской Дороги, и теперь все они начали мало-помалу приспосабливаться к суровому распорядку дня.
\*\*\*
Время шло, и до Виида наконец-то дошли новости о том, что посреди Пустыни Спокойствия появилась песчаная буря.
«Информация о Лабиринте Зода и Вишур должна быть более полной, так что сейчас самое время заняться своим классовым заданием».
С этой мыслью Виид отправился в пустынную деревушку, которая находилась в непосредственной близости от места назначения.
А затем прямо перед ним показалась огромная песчаная буря радиусом в три километра. Песок смешался с облаками и был настолько плотным, что, казалось, будто потухло даже солнце.
Это было удивительное и в то же время страшное зрелище.
Мало-помалу ветер начал охватывать все окрестности, а бедные палатки стали шуршать под напором песка.
– Буря сильнее, чем мы думали. С тобой точно всё будет в порядке? – с обеспокоенным выражением лица спросил 5-ый МЕЧ.
– Да, – ответил Виид, начав снимать свою экипировку, включая Доспехи Повелителя Небес.
Чтобы задание начало выполняться, ему нужно было попасть в бурю, не имея в наличии никакого другого обмундирования, за исключением одного-единственного оружия.
Это была сложнейшая задача, которую мог выполнить человек с исключительно стальными нервами.
– Я обязательно вернусь.
– Даже не сомневаюсь, младший.
И вот, под взглядами 5-го МЕЧа и сопровождавших его пустынных воинов, Виид отправился аккурат навстречу песчаной буре.
– Вы оказались под действием сильных песчаных ветров.
Каждую секунду Ваше Здоровье будет уменьшаться на 160 единиц.
В тот момент, когда Виид оказался в радиусе действия песчаной бури, он сразу же начал получать урон, поскольку был ничем не защищён.
«Резко-то как. Это определенно будет нелегко».
Причина, по которой Виид так сильно удивился подобному урону, заключалась в его опыте бытности Великим Императором Пустыни.
В те времена он столкнулся с песчаной бурей верхом на верном Двугорбом Верблюде и обладая удивительными способностями, позволяющими одним-единственным взмахом клинка сокрушить и небо, и пустыню.
«Да ещё и разница примерно в триста уровней…».
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
– Раскалённый песок жалит Вашу кожу.
Каждую секунду Ваше Здоровье будет уменьшаться на 280 единиц.
– Благодаря высочайшей Стойкости и Упорству, способным противостоять любым неблагоприятным обстоятельствам, потеря Здоровья была сокращена в два раза.
Отставив в сторону способности Виида как некроманта и скульптора, он обладал такой Силой и Ловкостью, что ему мог бы позавидовать любой уважающий себя воин.
Тем не менее, Виид пришёл к выводу, что должен двигаться как можно быстрее, пока его Здоровье не истощилось.
«Учитывая все приключения, через который я прошёл… мне это по плечу», – подумал он, после чего закрыл глаза и активировал Каменную Кожу, которая повышала его защиту.
Благодаря этому совокупное снижение очков Здоровья упало ниже 100.
Бинтование, которое Виид уже давно освоил, также могло восстановить очки Здоровья, но использование расходных материалов в подобных зонах было ограничено.
Итак, пригнувшись, чтобы не улететь в небо под шквальными порывами ветра, Виид шаг за шагом продолжал идти вперёд.
– Ваше Упорство увеличилось на 1.
Упорство и Стойкость были основой для каждого воина.
Но чтобы продолжать идти вперед, требовались Сила и Живучесть.
«В те времена, когда я был Великим Императором Пустыни, я просто подбежал к песчаной буре и развеял её взмахом своего меча… Да уж, разница в Силе просто огромна. Кроме того, у меня слишком мало очков Здоровья».
На данный момент максимальный запас Здоровья Виида составлял 128,000 единиц. Он долгое время тренировался как скульптор, и на каждом уровне, который он получал, его Здоровье увеличивалось совсем на чуть-чуть.
Грааль Святого Пламени и доспехи подняли его максимальное Здоровье, но базовое значение данного параметра находилось в ужасном состоянии.
Виид был опытным во многих областях, но его слабая сторона в виде низкого Здоровья была сферой, которую никак нельзя было преодолеть.
Он выполнил множество квестов сложности S-класса, но подобное задание, в котором ему приходилось действовать чуть ли не голышом, было чрезвычайно сложным, даже учитывая А-класс.
– Бушующий ветер разрывает Вашу кожу!
Вы потеряли 9,286 Здоровья!
Чем глубже в бурю заходил Виид, тем больше урона получал. Все его тело жалило, а видимость практически отсутствовала.
К данному моменту у Виида оставалось всего-навсего 60,000 единиц Здоровья! Но что ещё хуже, он чувствовал, что его тело вот-вот взлетит в небо. А как только это произойдёт, его смерть будет неизбежна.
«И задание будет провалено…»
С таким слабым телом Виид больше не мог двигаться дальше. Он только недавно стал воином, и задания, которые подразумевали использование характеристик, неприсущих скульптору, были практически непроходимыми.
«Что, если я повышу свою Стойкость при помощи Скульптурного Разрушения? Тем не менее, не факт, что это поможет».
Затем Виид подумал о том, чтобы повысить Выносливость, но…
«Даже если я подниму уровень одной характеристики, другие останутся в нехватке… Неужели это конец?» – задался вопросом Ли Хэн, после чего решил попробовать один нетрадиционный метод. – «Если я буду продвигаться дальше, то непременно умру… Нет, возможно, я окажусь в более безопасной зоне? Я не могу позволить себе колебаться. Если я останусь стоять на месте, будет только хуже».
И вот, приняв решение, Виид лёг на живот.
– Бег на Четвереньках!
Это был навык, которым он долгое время не пользовался и который позволял быстро перемещаться!
– Песчаная буря жалит Ваше тело.
Вы потеряли 7,286 Здоровья!
– Быстрые ветра несут Вас вперёд.
Скорость передвижения увеличилась на 198%.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15. На перекрёстке заданий (часть 3)**

B задании, которое проxодил Виид, чётко говорилось: прорваться сквозь песчаную бурю. Итак, именно это он и собирался сделать, максимально припав к земле и пытаясь поймать ветер, будто какое-то быстроходное судно.
– Удивительное достижение! Вам удалось добиться рекордно высокой скорости!
Вы бежите быстрее легендарного коня!
Благодаря этому Ваша Ловкость навсегда увеличилась на 6.
Ваша скорость передвижения навсегда увеличилась на 10%.
– Вы получили титул «Воин Ветра»!
Ваша скорость передвижения превышает человеческие ограничения.
Ни один монстр не сможет преследовать Вас, когда Вы будете двигаться на полной скорости.
Вы получили навык «Рывок Ветра».
Виид медленно приближался к центру песчаной бури, которая засасывала в себя даже свет. Mало-помалу ветер становился всё более грубым и сильным. Но поскольку скорость передвижения Виида соответствовала скорости ветра, потери Здоровья уменьшились.
А затем, когда он почувствовал, что достиг максимально возможной скорости…
– Cкульптурное Разрушение! Всё в Стойкость!
– Вы активировали Скульптурное Разрушение.
Искусство Виида составляло более 3,800 пунктов, которыми он и воспользовался, чтобы поднять свою защиту. А благодаря тому, что ему удалось получить предельное количество Стойкости, к нему применилось по крайней мере десять защитных способностей.
И вот, на полной скорости Виид прыгнул аккурат в центр песчаной бури. Потоки песчаных ветров здесь были настолько сильными, что перед ними не смогла бы выстоять даже самая хорошо защищённая крепость.
Таким образом, несмотря на обилие защитных навыков, перед Виидом постоянно появлялись сообщения о потере очков Здоровья. Oн смог противостоять жалящим песчаным ветрам, но на этом было всё.
Eго тело поднялось в воздух и начало вращаться. Всё пошло не так, как хотелось, но даже при этом Виид не оставил надежды, пытаясь подстроиться под траекторию вращения.
А затем бушующие ветра ослабли, и наступила полная тишина.
\*\*\*
Баров. Так звали воина, начавшего играть в Kоролевскую Дорогу с самого момента её выхода.
– Мужчина должен быть воином. Бойцом. Остальные профессии – не более, чем детские забавы.
Сила воли и постоянное стремление вперёд. Вот что, по его мнению, отличало воинов от представителей других профессий.
Что касается оружия, Баров предпочитал копьё и меч, пренебрегая луком и всей своей душой презирая магию.
Он любил бросаться в самую гущу боя, сражаясь лоб в лоб со всеми своими оппонентами. И вот, благодаря его отваге, вскоре о Барове заговорили жители Версальского Континента.
– Вы слышали о Барове? Он попросту сравнял с землёй Подземелье Громбы.
– Кулуханские призраки сбежали с кладбища из-за воина по имени Баров!
– Монстры, которые вторглись в Деревню Бангерсона, были уничтожены воином Баровом.
Его репутация широко распространилась по всему континенту. А когда до него дошли известия о том, как Виид победил Бессмертный Легион, он просто отмахнулся.
– Скульптор? Ленивая задница, которая только и умеет, что устраивать шоу. Он не успеет пошевелить даже пальцем, если встретится со мной один на один.
Таким на тот момент было типичное отношение влиятельных игроков с Центрального Континента. Для них задания представляли собой лишь вспомогательный инструмент, в то время как истинную силу характеризовал уровень.
И вот, Баров продолжал охотиться, отклоняя все приглашения от гильдий и запросы на интервью от телестанций.
Охота, охота и ещё раз охота.
Он выполнял лишь самые необходимые боевые задания, распространяя свою репутацию по-своему. Он даже получил приглашение от Гильдии Гермес, но, как и в случае с остальными, решил отказаться.
«У меня нет желания тратить своё время на разные сомнительные организации. Моя цель – стать не известным, а сильным».
Однако после того, как он отклонил приглашение Гильдии Гермес, та всерьёз обиделась на него. Баров много раз был объявлен в розыск и убит, но при этом сумел сохранить свою гордость.
В конце концов, он был вытеснен в южную пустыню, где продолжил развивать воинские навыки.
«Всё, что нужно воину, – это доказать свою силу».
Вне зависимости от того, через какие приключения проходил Виид, Барова это мало интересовало.
«Это не боевое искусство, а какие-то танцы с бубном. Возможно, он и может выполнять квесты таким образом, но противостоять настоящему чемпиону ему не по зубам».
А затем Виид победил Бадырея и стал практически единовластным правителем Версальского Континента. Подобное достижение Баров попросту не мог оставить без внимания, а потому он намеренно прошёл Пустыню Спокойствия, чтобы встретиться с Виидом.
«Он планирует уничтожить песчаную бурю? Что за нелепость…».
Несколько лет назад Барову довелось столкнуться с Оком Солнца, и лишь чудо помогло ему сбежать, потеряв практически всё своё Здоровье.
«Нет. Это невозможно. Вещи, подобные этой, просто невыполнимы».
Другими словами, Баров просто планировал насладиться тем, как Виид умирает во время бури. С этой мыслью он пришёл к тому месту, где уже находилось достаточно много игроков, включая репортёров.
В нескольких сотнях метров от них неистовствовала гигантская песчаная буря, которая была более разрушительной, чем в любом другом регионе.
– Он планирует уничтожить её? Это же просто абсурдно, – пробормотал Баров, с чем тут же согласились стоящие рядом игроки.
– Он просто выжил из ума.
– Если этот шторм обрушится на деревню, от неё не останется и следа.
– Не понял. Этот парень собирается не просто прорваться сквозь неё, а уничтожить?
– Кажется, да…
– Это что, шутка такая? Может быть, Виид специально решил поиграть на камеру?
– Быть того не может. Какие ещё игры в центре песчаной бури?
Но что ещё более удивительно, Виид отправился навстречу песчаной буре без доспехов. При этом верхняя часть его тела была обнажена, благодаря чему все присутствующие могли видеть его стройное мускулистое тело.
Конечно, это не было чем-то особенным, учитывая тот факт, что растущая Сила в Королевской Дороге развивала и мышечную массу. Тем не менее, складывалось такое впечатление, что Виид действительно часто тренировался.
И затем Виид полностью исчез в песчаной буре, заставив игроков невольно воскликнуть:
– Он внутри!
– Блин, из-за этого песка ничего не видно.
– Давайте включим прямую трансляцию. Там всё будет видно с точки зрения самого Виида.
Благодаря своим хрустальным шарам игроки начали поспешно запускать трансляции происходящего, и на экране появились кадры того, как происходящее воспринимал Виид.
Если коротко: это была ужасная сцена, выходящая за рамки воображения.
Внутри песчаной бури было темно, а единственными присутствующими звуками был свист буйствующего ветра. Вокруг метались мириады песчинок, и никто не мог сказать, в какой стороне юг, а в какой север.
Тем не менее, Виид терпеливо шёл вперёд.
– Господин Джуван, как считаете, сможет ли он преодолеть песчаную бурю?
– Даже мне тяжело сказать. Тем не менее, мне кажется, что Виид вернётся.
– Но все эти кошмарные условия…
– Если бы это был обычный игрок, я бы сразу же сказал, что это невозможно… Но это Виид, и в него нужно просто верить.
Никто не мог предсказать результат, и даже Баров был шокирован до глубины души.
«Я бы никогда не сделал то, что сделал он…».
Страх провала в подобной авантюре был высок, как никогда, но Виид ничуть не сомневался в правильности того, что он делает.
А тем временем диапазон видимости сократился до десяти сантиметров, из-за чего скульптор перестал видеть даже то, что было у него под ногами.
– Удивительно. Вокруг ничего не видно, но… кажется, ему удаётся двигаться по направлению к центру бури.
Ситуация была настолько напряжённой и отчаянной, что никто бы не удивился, если бы Виид внезапно погиб.
А затем перед Баровом и всеми остальными игроками, наблюдавшими за происходящим, развернулось нечто совершенно удивительное.
\*\*\*
Виид почувствовал, как свирепые ветра успокаиваются, будто их никогда не было.
– О-о…
Пески, покрывавшие собой всё вокруг, словно лишились воли и начали осыпаться вниз.
«Неужели мне удалось?».
Неужели он смог выполнить задание по уничтожению песчаной бури?
По сравнению с теми временами, когда он был Великим Императором Пустыни, на этот раз ему едва удалось выжить.
– Текущее Здоровье: 7,387.
Если бы это была охота на монстров, Виид счёл бы своё нынешнее состояние достаточно приемлемым, но здесь, в песчаной буре, он мог потерять десять тысяч единиц Здоровья практически в любой момент.
«Эффект Скульптурного Разрушения оказался поистине прекрасен, однако я выжил исключительно благодаря характеристикам, которые неуклонно поднимал с самых первых дней в Королевской Дороге».
Виид ещё раз убедился в том, что секретом успеха является банальный тяжёлый труд и упорство. Поиск хороших охотничьих угодий и получение огромной прибыли от заданий, безусловно, являлись важными факторами в достижении результата, но основа заключалась в другом.
«Успех достигается за счёт 99% тяжёлого труда и 1% хорошей экипировки».
Впрочем, даже получение хорошей экипировки также было следствием приложенных усилий. Впрочем, на этот раз Вииду попалось задание, которое невозможно было преодолеть одним лишь усердием.
Квест предполагал наличие высокой Силы, Ловкости, Живучести и Стойкости.
«Но самое главное – требуется смелость и готовность броситься в самое пекло».
Другими словами, данное задание идеально подходило для пустынных воинов – людей, обладающих как недюжинной храбростью, так и превосходными физическими данными.
Песчаная буря, которая охватила Виида, практически полностью исчезла.
Но вот, когда скульптор уже было собирался улыбнуться, он понял, что информационное окошко, возвещающее о выполнении задания, так и не появилось.
А уже в следующую секунду, будто подтверждая наихудшие опасения Виида, ветра вновь начали дуть.
Всё в радиусе двух-трёх километров заволокло песком, а уши вновь заболели от непрерывного свиста.
«Черт возьми. Я знал, что так просто всё не закончится», – мысленно пожаловался Виид. Впрочем, винить свою удачу он не стал.
Чтобы утихомирить эту бурю, недостаточно было одной лишь Стойкости.
«Мало прорваться сквозь неё. Я должен полностью раздавить её», – понял он, поглядывая в эпицентр песчаных ветров, который находился примерно в пятидесяти метрах от него.
А тем временем буря крепчала. Тысячи резких, рассеянных порывов ветров слились воедино, уничтожая само пространство.
Давление было настолько сильным, что грозило вот-вот разорвать его тело!
– Вы потеряли 316 единиц Здоровья.
– Вы потеряли…
– Вы потеряли…
– Вы потеряли…
Здоровье скульптора неуклонно снижалось. У него всё ещё была повышенная Стойкость, но Виид не мог себе позволить вечно оставаться посреди этого ада.
– Ваяние Времени! – воскликнул он, остановив мир.
Замерли и буйствующие пески.
– Текущее Здоровье: 5,386.
– Нужно заканчивать с этим, – пробормотал он, после чего побежал по остановившемуся песку к оку бури, – Река Лавы!
Одновременно с этим эффект Ваяния Времени прекратился, а поднявшаяся из-под земли лава охватила песчаную бурю.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16. На перекрёстке заданий (часть 4)**

– Bы успокоили песчаную бурю и доказали, что являетесь величайшим воином в пустыне.
Это историческое достижение, которое будет почитаться всеми жителями пустыни. Молодые воины без колебаний будут следовать по Вашим стопам.
– В качестве награды за выполненное задание все Ваши характеристики увеличились на 3.
– Ваша Cлава увеличилась на 30,000.
– Ваше имя прославилось среди всех пустынных племён. Пустынные воины считают Вас будущим обладателем титула «Великий Император Пустыни».
– Вы получили титул: «Тот, Kто Уничтожил Песчаную Бурю».
Это почётный титул того, кто сумел перебороть великую песчаную бурю, время от времени появляющуюся посреди Пустыни Спокойствия.
Отныне Ваша Сила и Живучесть в пустыне будут увеличены на 15%.
Вы получили высокое влияние на все пустынные племена.
Задание наконец-то было завершено! И как только система возвестила ему об этом, Виид моментально экипировал всё своё обмундирование, включая доспехи.
Несмотря на то, что песчаная буря исчезла, в окрестностях всё ещё бушевали ветра, похожие на лезвия. Но что ещё хуже – с неба сыпался дождь лавы.
Как-никак, во время столкновения с песчаной бурей Pека Лавы покрыла собой всё небо.
– Одно неверное движение, и я могу умереть уже после завершения задания… – пробормотал Виид, у которого оставалось всего 3,000 единиц Здоровья.
Он был очень близок к смерти, однако у него всё ещё оставалось Обручальное Кольцо Сюльрио.
– Активировался встроенный эффект Обручального Кольца Сюльрио.
Ваше тело впитывает очки Здоровья супруги, Союн.
– Вы восстановили 138,861 единиц Здоровья.
– Вы переняли часть атрибутов берсерка.
Вы получили доступ к следующим навыкам: «Слепая Ярость», «Улучшенная Выносливость», «Непреклонный Боевой Дух».
Как только активировался эффект «Брачного Обета», Вииду было передано больше очков Здоровья, чем у него имелось.
– Брачный обет †
Пара обручальных колец способна совместить жизнь двух людей в одну.
Когда Здоровье одного из супругов опускается до такой степени, что его жизнь оказывается под угрозой, ему передаётся вплоть до 50% максимального Здоровья второго супруга.
При этом один из супругов получает часть способностей другого.
Впрочем, эффекты обручального кольца не всегда были абсолютными.
Когда Виид сражался против Бадырея в Рудниках Мельбурна, он получил слишком сильный удар и погиб до того, как сработали эффекты кольца.
Другими словами, от мгновенной смерти они не защищали.
Обручальное Кольцо служило символом свадебной клятвы и не могло быть передано другим людям. Тем не менее, не следовало забывать о возможной потере или разрушении кольца, а потому обращаться с ним стоило чрезвычайно бережно.
Когда Виид преследовал Гильдию Гермес на Гарнавской Равнине, рискуя своей жизнью, он был осторожен и все самые ценные предметы спрятал, включая кольцо.
Но сейчас, когда его противником был порывистый ветер, у него не было иного выбора, кроме как положиться на Обручальное Кольцо.
В данной ситуации Виид представлял собой человека, который после того, как его уволили с работы, мог надеяться только на свою собственную жену.
«Как и ожидалось, она очень надёжна…»
\*\*\*
От увиденного у Барова и пустынных воинов отвисли челюсти.
– Кхек…
– Это просто…
К счастью, вскоре эта лавово-песчаная буря исчезла. Никому из присутствующих не нужно было ничего говорить. У них на глазах произошло нечто настолько удивительное, что гарантировано должно было остаться в их памяти до конца жизни.
А затем, когда песчаная буря улеглась, остаточная лава, взмывшая на несколько километров вверх, обрушила всю свою мощь всю пустыню.
– А-а-ах! Бежим! Иначе нам всем крышка!
То, что большинство игроков заняло наблюдательные пункты на достаточно большом отдалении от места событий, оказалось достаточно мудрым решением.
А вот 5-ый МEЧ с учениками оказались в несколько иной ситуации.
Как только с неба хлынул лавовый дождь, они переглянулись между собой и начали мало-помалу пятиться назад. Впрочем, уже через мгновенье они остановились!
– K-хм. Наш младший – просто потрясающий.
– Да. В его сердце живёт дух стойкости во всей своей полноте. Нельзя смотреть на что-либо пессимистично с самого начала. Сначала нужно попробовать… Это может сработать, а может и нет.
– Отличный урок, наставник.
Несмотря на то, что 5-ый МЕЧ и ученики стояли голыми по пояс, они больше не отступили ни на шаг.
Пусть им на головы и лилась самая настоящая лава, бегство от неё расценивалось бы как проявление слабости.
– А что, пейзаж довольно приятный, – произнёс 145-ый МЕЧ.
– Угу. Действительно захватывающее зрелище, – согласился 244-ый.
А уже в следующее мгновенье на его плечо упала капля лавы, которая моментально прожгла его кожу и причинила острую боль. Его Здоровье резко упало, однако 244-ый МЕЧ даже бровью не повёл.
– Больно?
– Больно? Бу-ха-ха-ха. Это расслабляюще!
А затем на них полилось ещё больше лавы.
Если бы МЕЧи были облачены в надлежащие доспехи, они бы наверняка смогли противостоять этой катастрофе, однако 5-ый МЕЧ и ученики переносили это своими голыми телами!
– Xа-ха-ха.
– Бу-ха-ха-ха-ха-ха-ха.
– Му-хе-хе-хе-хе!
Так сорок семь человек и погибли почём зря.
\*\*\*
– Ваша задача – отнести это Твеллу, который ловит рыбу у реки.
– Это немного раздражает, но я помогу Вам.
– Вы приняли задание.
Реверс подумал, что начинать свой путь в Королевской Дороге с двухнедельного избиения манекенов – слишком сложно, а потому приступил к выполнению самых простеньких заданий.
«У меня всё равно пока что нет меча».
Если человек хотел выйти за ворота, то наличие стального клинка по умолчанию предоставляло игроку гораздо большее преимущество, чем его отсутствие.
Реверс хорошо знал об этом, а потому и решил немного подзаработать, выполняя несложные поручения.
– С нетерпением жду Вашего возвращения.
– Забудьте. Вы больше никогда меня не увидите.
Даже после выполнения заданий Реверс не выстраивал с НПС близкие отношения, однако благодаря тому, что все поручения он выполнял ответственно и в срок, его близость с ними всё равно росла.
– Мне нужно срочно отлучиться. Можете подержать вместо меня удочку?
– Эх… Ладно, идите по своим делам. Я помогу.
– По правде говоря, сегодня у меня хороший улов. Если Вам удастся поймать какую-то рыбу, то можете оставить её себе.
\*Дзынь!\*
– «Полуночная Рыбалка».
Твелл устал заниматься рыбалкой и хочет поскорее отправиться в таверну, чтобы как следует напиться.
Ваша задача – ловить рыбу вплоть до самого рассвета.
Чем более крупной и редкой будет рыба, тем выше поднимется Ваша репутация среди рыбаков.
Сложность: F.
Награда: вся пойманная рыба.
– Я не очень люблю рыбу.
– Тем не менее, попробуйте поймать хотя бы одну. Возможно, Вам понравится.
– Что ж, поскольку мне больше нечего делать… – пробормотал Реверс и в конце концов решил принять задание.
Дождавшись, пока НПС уйдёт, Реверс пристроил наживку на крючок и забросил удочку в воду. Через несколько минут поплавок начал характерно подёргиваться, так что дело оставалось за малым – вытащить рыбу.
Поймать рыбину Реверсу удалось с первого раза. Затем он вытащил вторую и даже третью, удивив тем самым отдыхавшую неподалёку пару.
– Вау. Он снова поймал рыбу.
– А он действительно хорош в этом.
В ответ Реверс смущённо прокашлялся, пытаясь сдержать свои эмоции. Тем не менее, его лицо уже покраснело от счастья.
Ему нравилось ощущение неспешной рыбалки. А ещё он был счастлив, что в этом месте оказался на редкость удачный клёв.
Время продолжало идти, и в конечном итоге Реверс выловил радужного карпа! Отлов редкой рыбы повысил его Удачу на 1.
Так он и продолжал рыбачить, пока не наступило утро. После этого он отправился на Площадь Ледяного Дракона. Бесчисленное количество игроков уже разместилось по её углам, заняв самые выгодные точки для ведения уличной торговли.
Здесь, на площади, продавалось множество предметов: от обычных ягод до очень дорогого оружия стоимостью в 10,000 золотых!
Расслабленно усевшись на бордюр, Реверс осторожно расстелил кусок ткани, где разложил свой улов. Таким вот непритязательным получился его уличный киоск. А поскольку ему необходимо было побеспокоиться о снижении свежести рыбы, он тут же начал зазывать клиентов, чего обычно никогда не делал:
– Это… Продажа рыба! Восхитительная рыба, пойманная в реке!
Рыба являлась самым обычным ингредиентом для приготовления еды, а потом проходящие мимо игроки начали останавливаться, чтобы посмотреть на товар.
– Хм-м, выглядит свежей. Почём?
– Да я и сам не знаю, если честно. Сколько дадите?
– Как насчёт двух серебряных?
Реверс был ошеломлен тем, что его рыбу собирались купить за целых две серебряных монеты, а потому невольно пробормотал:
– Мой труд действительно ценится…
И, судя по всему, потенциальный клиент воспринял эти слова несколько не так, поскольку тут же ответил:
– Ну, переоценивать себя тоже не следует. Максимум, что я могу Вам дать за неё, – это три серебряных.
– Хорошо!
Таким образом, каждая проданная рыбина принесла Реверсу доход в размере нескольких серебряных монет. Благодаря этому в его голове тут же родились фантазии о том, чтобы разбогатеть на Королевской Дороге. А поскольку радужный карп был продан за целых пять золотых, он и вовсе находился вне себя от счастья.
«Возможно, мне стоит выбрать в качестве профессии рыбалку? Что может быть лучше неспешного времяпровождения на берегу реки и наслаждения лёгкими порывами ветра?» – задумался он, после чего отправился в соседний магазинчик, где приобрёл за один золотой бамбуковую удочку.
Так, днём он выполнял задания и проводил время в додзё для начинающих, а ночью – рыбачил. Всё это сильно связало его с Королевской Дорогой. А каждый раз, когда он выходил на забитые людьми улочки Моры, он мог лишь с сожалением вздыхать:
– И почему я так поздно начал играть? А ведь именно я всё это изобрёл… Да уж, нахождение здесь в корне отличается от наблюдения по монитору. Если бы я знал, что будет так весело, то начал бы играть в первый же день.
\*\*\*
Союн была с головой погружена в дела по управлению империей.
Новые лорды не имели достаточной компетенции для эффективного управления городами, а потому она оказала необходимую поддержку, разрабатывая планы совместного развития.
Это было трудное время, однако она прикладывала все усилия, чтобы Империя Арпен хотя бы держалась на плаву.
И вот, в один из дней к ней прибыла Сэчви, которая долгое время лечила Союн и которой удалось стать одной из предводительниц орков!
– Союн, чвик!
– Да? – с яркой улыбкой отозвалась девушка. Она была рада их встрече, поскольку знала, как сильно Сэчви пыталась сломать стену в её сердце.
– Ты так прекрасна, когда улыбаешься, чвик! – радостно фыркнув, произнесла Сэчви, – Я вот зачем пришла. Я думаю, что должна отправиться на восток, чви-чви.
– Под востоком ты имеешь в виду… земли орков?
– Ага, чвик!
– Но разве там сейчас не опасно из-за Красного Дракона?
– Красный дракон… Возможно, с ним как-то связан секрет, касающийся орков, чвик.
Земли орков представляли собой смесь бесплодных пустошей и травяных полей, часть из которых была занята орками.
Недаром среди орков существовало поверье, что путь орков закончится полным вымиранием. Никто не знал, правда это или ложь, однако некоторые орки были всерьёз обеспокоены им.
Играть орком поначалу было действительно интересно. Орки прогрессировали намного быстрее людей, гномов и эльфов. Но что случалось дальше?
После определенного момента орки переставали становиться сильнее.
Они не могли повышать свой Интеллект и строить полноценные города, не говоря уже о том, чтобы найти работу в области архитектуры или искусства.
Все орчьи поселения и крепости на самом деле представляли собой обычные деревушки, ограждённые частоколом или насыпью из камней.
Многие расы Версальского Континента имели огромный потенциал, тогда как орки считались бесперспективным видом. Орков часто оскорбляли, что их раса хорошо подходит только для загорания на пляже.
– Красный дракон. Возможно, это всё не случайно, чвик. Я должна попробовать, даже… даже если со мной что-нибудь случится.
– Не беспокойся. Я обязательно помогу тебе.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17. Путь пуcтыни (часть 1)**

Увидев всплывший над головой символ убийцы, Bиид тяжело вздоxнул.
– Mои братья погибли…
Oн не хотел, чтобы так получилось, но они всё равно умерли.
Kак правило, Виид предсказывал наихудшие развития ситуации, но то, что произошло, было совершенно невозможно предсказать.
– В любом случае, это не самое худшее, что могло случиться.
Виид справился с заданием и даже получил новый уровень. Что касается статуса убийцы – он исчезнет по мере уничтожения монстров и выполнения заданий. Кроме того, всё происходящее должно было транслироваться в прямом эфире, так что никто не станет думать о нём плохо.
C такими мыслями Виид, победивший песчаную бурю, подошел к 5-му МEЧу, тело которого находилось в ужасном состоянии от одного только наблюдения за происходящим.
– Молодец, младший.
– Пустяки. Такого рода вещи – как лёгкая прогулка.
– Другого ответа я и не ожидал.
Затем Виид вытащил бинты и обернул их вокруг раненных частей тела 5-го МЕЧа и учеников, которым посчастливилось выжить.
Все они хвастались своим хорошим состоянием, даже несмотря на то, что у них были смертельные раны.
– Потребление пищи поможет вам быстрее восстановиться.
– Я не голоден.
– Это сушеный угорь.
– М-м-м, пахнет вкусно. A ещё есть?
МЕЧи выстояли даже под шквалом лавы, но не смогли удержаться перед искушением отведать немного сушеного угря, а потому чуть ли не передрались между собой! И это с учётом практически отсутствующей Живучести!
Тем временем находящиеся неподалёку игроки стали подниматься на ноги. Их глаза сияли от удивления и восхищения, а отношение к Гриду в корне поменялось после увиденного.
– Добрый день, Виид. Меня зовут Баров. Для меня большая честь познакомиться с тобой, – подойдя к скульптору, представился один из воинов.
– Да, взаимно.
Виид обменялся простыми приветствиями с несколькими пустынными игроками, многие из которых были свыше 500-го уровня.
Чтобы заслужить уважение в пустыне, игроку нужно было обладать высоким уровнем и бесстрашием. Таким образом, Виид заслужил в их глазах неподдельное уважение.
«Когда я буду править пустыней, эти ребята станут вождями племен», – подумал Виид, надев на лицо свою стандартную деловую улыбку.
– Думаю, наша встреча не случайна. Итак, не желаете ли поохотиться вместе со мной?
\*\*\*
Охотничий ад! Hет, это был адский охотничий ад!
Впрочем, когда он временно приостанавливался, к Вииду подходили представители самых разных племён.
– Мы племя Зенкоба. Мы клянемся Вам в своей верности и готовы проливать за Вас свою кровь.
Его влияние на пустынный регион постепенно росло. Конечно, это могло несколько расстроить других игроков, которые тоже приступили к заданию по возрождению Империи Пэллос, однако им следовало помнить, что Виид уже контролировал Северный и Центральный Континенты.
Помимо этого, он пребывал в сопровождении МЕЧей, а потому его влияние быстро распространялось по всей пустыне.
А затем, спустя три дня, к нему пришли воины из Племени Солнца.
– Значит, это ты – тот самый воин, который успокоил Око Солнца?
– Всё верно.
Это племя, считавшее себя племенем истинных воинов и потомками Империи Пэллос, являлось наиболее могущественным во всём южном регионе.
– Мы наслышаны о тебе, но верим только тому, что видим своими глазами. Если хочешь чему-то научиться – следуй за нами.
– «Новичок в Племени».
Племя Солнца никого не принимает. Но если Вы хотите стать превосходным пустынным воином, то можете послужить помощником для бравых воинов солнца.
Следуйте за ними и участвуйте в охоте.
Сложность: А.
Награда:
Трансформация в пустынного воина.
Ограничения:
Только для воинов.
«Пустынный воин, значит…».
У Виида не было планов поселиться в пустынном регионе, однако…
«Чтобы получить продвижение по классу, нужно получать боевые достижения. Тем не менее, у меня достаточно много хороших навыков владения мечом, так что это не будет особой проблемой».
Поскольку проблема с Кэйберном изо дня в день становилась только острее, он не хотел терять время.
«Что ж, я могу быстро выполнить это задание, а затем отправиться на охоту».
Итак, быстро приняв решение, Виид кивнул:
– Хорошо. Я последую за вами.
– Вы приняли задание.
– Ваш Боевой Дух увеличился на 1.
\*\*\*
Дарий, лорд Замка Паттон!
В прошлом он совершил много злых дел, однако впоследствии предал Гильдию Гермес и встал на сторону Империи Арпен.
– Уф. Это было моё самое правильное решение в жизни. У человека должны быть хорошие связи.
– Так точно, господин Дарий.
Стоя на веранде своего замка, Дарию едва удавалось скрывать удовлетворённую улыбку.
Замок Паттон располагался между Замком Вент и Мордредом, имел приличную инфраструктуру, а также богатые земли, обеспечивающие постоянно растущее количество урожая.
– Как дела у фермеров?
– Наблюдается постоянный рост. Кажется, это эффект заблаговременного сооружения водохранилищ.
– Из-за Кэйберна цены на зерновые культуры существенно увеличатся. Мы сможем продавать их по более высоким ценам. Это наша возможность.
– Но рост цен на расходные материалы идет вразрез с законами Империи Арпен, – предупредил его начальник отдела внутренних дел.
– Как же меня раздражают подобные правила. Будь это Империя Хэйвен, мы бы заработали уже в десять, а то и в двадцать раз больше того, что вложили, – нахмурился Дарий.
– Но разве у нас есть недостаток в клиентах? Торговые компании скупят наше зерно оптом, и мы всё равно хорошо заработаем.
– Верно. Торговцы и население – это всё, что нужно для хорошего бизнеса, – снова улыбнувшись, ответил Дарий.
Небольшая инвестиция в замок и парочка инфраструктурных проектов тут же нашли отклик среди игроков. Каждую неделю сюда приезжали десятки тысяч новых игроков, а торговцев и путешественников стало даже больше, чем во времена Империи Хэйвен.
Вот почему Дарий получал истинное наслаждение от управления городом.
Он полностью позабыл о своём прошлом и жил как самый обычный, зажиточный лорд.
– А теперь давайте посмотрим, чем занимается наше дорогое Императорское Величество, – внезапно пробормотал он, достав из инвентаря хрустальный шар.
Ещё одним хобби Дария был просмотр новостей про Виида.
Наилучшим вариантом для него был бы тот, при котором Гильдия Гермес рухнула бы окончательно, и Виид получил контроль над всем миром.
– Отныне я буду поддерживать свою хорошую репутацию и жить как честный лорд. Лорд Империи Арпен… Здорово звучит, не правда ли? – улыбнулся он, в то время как по хрустальному шару демонстрировался Виид, объединившийся с Племенем Солнца и направившийся к восточной части пустыни.
«Ох! Я тоже был там!» – подпрыгнул на месте Дарий.
После того как Виид поднял Империю Пэллос, началось возрождение пустынного региона. Дарий же решил не терять этой возможности и организовал отряд для поездки в пустыню.
«Горячая пустыня. Это место, где появляются пустынные черви, да? Чуть дальше на восток и они столкнутся с настоящими чудовищами».
И вот, спустя несколько секунд воины солнца действительно были атакованы тремя пустынными червями.
Это были поистине гигантские твари, которые передвигались под песками и заставали своих противников врасплох.
Виид несколько раз превращался в Мясистую Личинку, но, по сравнению с пустынными червями, она и вправду была самой обычной личинкой.
«У них огромное количество очков Здоровья и Живучести. Они проглатывают всё, что встречается на их пути».
Определить местонахождение таких червей, не говоря уже о том, чтобы предсказать атаку, было неимоверно сложно. Ну а если кто-то попадал к ним в пасть – это означало мгновенную смерть, если только такой человек не был стойким воином или рыцарем.
Пустынные черви были настоящей немезидой для магов и жрецов, которые ввиду недостаточной защиты располагались в тылу.
«Мне говорили, что на этих червей нельзя охотиться. Однако у меня не было другого выбора, кроме как сражаться с ними из-за трансляции моих действий».
Отряд Дария тоже встретился с тремя пустынными червями. Однако не успели они организовать нормальную оборону, как вдруг появился ещё один, мгновенно пожрав лучника и мага.
Впрочем, это было только началом кошмара.
Пустынные черви, которые почувствовали дрожь битвы, начали стекаться к ним отовсюду в радиусе пяти километров.
Они появлялись из песков и пожирали членов Гильдии Гермес, будто каких-то букашек.
Они проглатывали игроков целиком, лишая их огромного количества Здоровья и маны.
Таким образом, Дарий решил отступить, поскольку обычная битва превратилась в настоящий ад. Тем не менее, пустынные черви пребывали в настоящей ярости, а потому сбежать удалось менее чем десяти игрокам.
Сцены этого побоища получились ещё более кровавыми, чем в фильме ужасов, а отснятый материал получил более 50 миллионов просмотров.
Дарий долго не мог забыть этот ужасный провал, а потому задался вполне логичным вопросом:
«И он собирается посетить это место…?»
Он думал, что это нелогично, однако поскольку субъектом данной авантюры был Виид, предсказать результат было сложно.
\*\*\*
Следуя за Племенем Солнца, Виид заставил одну из телестанций транслировать эту сцену.
Благодаря этому Союн могла наблюдать в режиме реального времени за тем, где находится Виид, и давать ему полезные советы:
Союн: – Это среда обитания пустынных червей. От постоянных толчков начинают болеть ноги, так что лучше, если ты снимешь обувь.
Не менее важную информацию предоставлял и Манауэ.
Манауэ: – Все ингредиенты, которые можно получить из пустынного червя, за исключением гниющего мяса, очень хорошо стоят! В настоящее время они используются для изготовления магических свитков огненного атрибута, а их цена постоянно растёт.
Впрочем, Виид и сам был хорошо знаком с монстрами такого типа, поскольку имел в своём подчинении Червя Смерти и неоднократно превращался в Мясистую Личинку.
Так они и мчались по пустыне верхом на своих верблюдах. Везде, докуда видел глаз, простиралась спокойная, однако нестерпимо жаркая пустыня. Какое-то время было просто скучно, но уже в следующий момент кое-что произошло.
Фша-ах!
Когда они сбегали по очередной дюне, из-под песка выскочил песчаный червь.
– Рассредоточиться и продолжить движение вперёд! – моментально отреагировали воины.
Затем Племя Солнца разделилось и атаковало монстра. Семеро воинов упали со своих верблюдов, однако им удалось достаточно быстро одолеть пустынного червя.
«А их реакция и вправду хороша».
Виид понял, что Племя Солнца столь же грозное, как и обычные пустынные воины, с которыми он сталкивался в те времена, когда был Великим Императором Пустыни.
В те дни он постоянно упрекал их, даже если они отставали хотя бы на дюйм, но сейчас… сейчас их можно было сравнить с самыми элитными частями Центрального Континента.
А затем к Вииду подошёл человек с воинственным лицом и белой тканью на голове.
– Новичок! Поухаживай за ранеными.
– Как прикажете, – ответил Виид, после чего подошёл к раненым и стал обматывать их бинтами, пропитанными целебными травами.
– Ах… Спасибо.
– Немного отдохните, и Вы снова сможете сражаться.
– Благодарю.
– Близость с воином солнца увеличилась.
Самое приятное заключалось в том, что каждый из раненых воинов обучил его какому-нибудь своему навыку.
– Я не могу назвать это компенсацией, но знаешь ли ты, как вкладывать в удар силу?
– Я очень хотел бы научиться этому.
– Если ты овладеешь данной техникой, то сможешь разбивать даже самые крепкие камни. Это довольно сложный навык, но посмотри, как он выполняется, после чего попробуй повторить.
– Вы обучились пассивному навыку «Воинствующий Удар» (1-ый начинающий уровень).
При нанесении удара по врагу, Ваша сила атаки увеличивается на 2%.
Таким образом, Виид приобрел несколько жизненно-важных навыков. В пустыне он не мог обзавестись защитными способностями, но вот атакующих было хоть отбавляй.
«За этими воинами приятно ухаживать. К сожалению, у меня нет времени готовить для них», – подумал Виид, невольно вспомнив свой первый рейд вместе с солдатами Королевства Розенхайм.
Впрочем, ностальгия длилась не более нескольких секунд. Все сложности были ещё впереди. Вряд ли подобное задание должно было завершиться на банальной заботе о раненых.
«Пока что всё идёт гладко, но… чем глубже мы заходим пустыню, тем больше будет песчаных червей. Скоро они начнут выползать десятками».
И тогда их ждёт настоящий ад.
Судя по всему, вскоре перед ним должна была возникнуть задача просто выжить, защищая Племя Солнца.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18. Путь пустыни (часть 2)**

Виид знал, что будeт дальше, однако продолжал следовать приказам вышестоящиx воинов и ухаживать за ранеными.
– Tы слышал о Теппи? Oн самый опытный воин в нашем племени.
– Правда?
Разговаривая с ранеными солдатами, он собирал всю необходимую информацию.
«Будет гораздо эффективнее, если я призову нежить… Однако чтобы поднять близость с этими людьми, я должен сражаться как воин, а не как некромант».
Боевая мощь Виида имела черту, которая в несколько раз увеличивала его эффективность и порочность. Он мог сражаться с монстрами, используя широкомасштабные проклятия и нежить. Однако…
«Cитуация требует иного подхода, – понял Виид, тихо вытащив из кармана небольшую статуэтку. – Скульптурное Разрушение! Всё в Силу!».
– Вы использовали Скульптурное Разрушение.
Искусство Виида уже превысило 3,800 единиц. И теперь все эти характеристики, столь старательно накапливаемые в течение долгих лет, были преобразованы в Силу.
«A теперь можно и повоевать».
Виид почувствовал, как в его теле закипает необузданная мощь. Тем временем Племя Солнца запрыгнуло на своих верблюдов и понеслось вперёд. Пустынные воины были очень подвижными, а потому застать их врасплох было неимоверно трудно даже подземным чудовищам.
«Эти ребята и вправду соответствуют своей репутации. Они превосходны в охоте и являются лучшими в пустыне».
Это было племя настоящих воинов, которые использовали мечи, метательные копья и луки. У них не было жрецов и магов, однако племя сочетало в себе отличный баланс атаки и защиты, благодаря чему пустынные черви уничтожались за считанные минуты.
А сразу же после их уничтожения происходила расправа над костями, мясом и шкурой пустынных червей.
– Двигаемся дальше. Hовенький, присмотри за ранеными.
– Да, конечно, – ответил Виид, мысленно добавив про себя:
«Будет лучше, если пустынные черви нападут все сразу. Убить одного-двух монстров довольно просто. Если мы продолжим двигаться так, то рано или поздно окажемся посреди гнезда пустынных червей».
Провал экспедиционной группы Дария привёл к тому, что игроки стали избегать территорий с пустынными червями. Торговцы начали огибать эти земли, в результате чего пустынные черви стали голодать.
Животных, способных выживать в пустыне, было чрезвычайно мало, а потому черви пришли в неописуемую радость, когда на их территории появилось такое большое количество людей.
Некоторые обезумевшие от голода монстры тут же бросились в атаку, тогда как остальные повели себя умнее, начав собираться в стаю. Они хотели сделать так, чтобы от них не сбежал ни один человек.
И смотревший вдаль Виид заметил ползущие пески. Возможно, это были просто порывы ветра, колышущие вершины песчаных дюн, однако диапазон движения был слишком широк.
«Это будет довольно сложно, но… весело».
\*\*\*
Ю Бинг-джин наблюдал за Виидом через монитор с чашкой какао в руке.
– Кажется, тебе шах и мат.
Чем больше удовольствия он получал в Королевской Дороге, тем больше сожалел о том, что не начал играть в неё раньше. Кроме того, он чувствовал сомнения относительно своей собственной жизни.
– Бесчисленное количество людей признало меня как создателя этого нового мира. И некоторым из них Королевская Дорога подарила настоящее счастье.
Однако создатель данного мира просто наблюдал, как все веселятся.
– Виид… Я пообещал передать ему всё своё состояние, как только он станет императором, объединившим континент… – пробормотал учёный, размышляя о том, что случилось бы, если бы он начал играть в Королевскую Дорогу с момента её выхода.
Он знал практически всё, что было связано с секретными заданиями, спрятанными сокровищами и т.д.
– Я стал бы более могущественным намного быстрее, чем остальные. Если бы я играл в Королевскую Дорогу, то говорили бы обо мне, а не о Вииде и Бадырее.
Конечно, подобный подход был несправедливым, но кто сказал, что этот мир справедлив?
Жизнь создателя, наслаждавшегося своими привилегиями, была бы очень приятной.
Взять, к примеру, женщин. Всю свою жизнь Ю Бинг-джин считал, что попросту их не замечает, но, проводя время на Версальском Континенте, он увидел множество красивых девушек.
– На что я потратил свои последние годы…?
Ю Бинг-джин был полон сожалений, однако не стал нарушать своего обещания относительно передачи всего своего состояния императору, объединившему континент.
Он никогда не объявлял об этом остальному миру и мог в любой момент отменить данное решение, но… это была цель, которой он посвятил всю свою жизнь.
Возможно, кто-то мог счесть это настоящим безумием, однако именно такой результат, по его мнению, должен был стать одним из важнейших следов в его путешествии. Весьма вероятно, что Вииду и вправду удастся объединить весь континент, но…
– Надеюсь, он надорвёт себе спину, делая это.
\*\*\*
Племя Солнца продолжало продвигаться вперёд, благодаря чему Виид приобрёл множество навыков, обычно используемых воинами. Однако бывали и казусные ситуации.
– На самом деле я уже владею данной техникой.
– Что, правда? – удивились воины.
Гильдии Воинов, разбросанные по всему континенту, как правило, учили своим собственным, оригинальным навыкам. Каждая из таких гильдий имела один или два вида защитных способностей, однако их эффективность была почти одинаковой.
Тем не менее некоторые игроки путешествовали по всему континенту, чтобы выучить навыки, которые были эффективнее всего лишь на 3-4%. Впрочем, после полного освоения их конечная результативность всё равно уравнивалась.
– Кажется, ты овладел практически всеми способностями. Тогда как насчет спарринга? Без использования специальных приёмов, – в конце концов, предложил ему один из воинов.
– Звучит хорошо, – оглядевшись по сторонам, ответил Виид.
Тысячи воинов Племени Солнца отдыхали после очередной битвы, тогда как копошащиеся пески подкрадывались к ним всё ближе и ближе.
«Спарринг посреди гнезда пустынных червей… Такими темпами они окружат нас уже через несколько минут. Впрочем, возможно это является частью задания», – решил Виид, начав свою битву против воина солнца.
Пустынный воин был дюжим мужчиной и в одно мгновенье достиг Виида, замахнувшись своим ятаганом. Тем не менее, скульптор с лёгкостью блокировал удар при помощи многократно возросшей Силы и получил полное доминирование в битве.
Победа была достигнута моментально.
– Ну и силища! Я признаю своё поражение.
– Пустынный воин Палонг признал Вашу силу.
– Вы добились абсолютной победы.
Благодаря данному боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 600.
Ваша Сила увеличилась на 1.
Однако не успел Виид получить боевое достижение, как со своего места поднялся ещё один воин.
– Теперь я!
«Ограничение на использование навыков и сражение при помощи одних лишь базовых ударов… Они проверяют меня на предмет владения мечом».
Подобные условия стали бы неимоверно сложными для других игроков, но для Виида это было похоже на повседневную нарезку хлеба.
– Ух-х. Какое великолепное фехтование. Я не могу даже надеяться на победу.
– Пустынный воин Бетен признал Вашу силу.
– Вам удалось продемонстрировать невероятные движения клинка.
Благодаря данному боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 600.
Ваша Ловкость увеличилась на 1.
«Вот здорово! Правда, если я буду слишком занят дуэлями, то пропущу внезапную атаку червей…»
Таким образом, Виид как можно быстрее принимал и проводил дуэли с пустынными воинами, пока пустынные черви продолжали планомерно окружать их.
– Ну что, кто следующий? Подходите, не стесняйтесь!
– Ваша Ловкость увеличилась на 1.
– Ваша Сила увеличилась на 1.
Это была по-настоящему блаженная ситуация, поскольку после каждого поединка у Виида увеличивались характеристики.
А затем, когда он победил очередного воина, появилось несколько иное информационное окошко.
– Текущее значение Владения Mечом увеличилось.
«Досадно…»
Для рядового игрока поднятие текущего значения Владения Мечом было бы невероятным достижением, но не для Виида.
Владение Мечом можно было поднять и позже путём банального сражения с монстрами. А вот получить боевые характеристики было куда сложнее.
Кроме того, враги, с которыми он обычно сталкивался, были куда более высокоуровневыми, чем он сам, а потому Владение Мечом прогрессировало достаточно быстро.
«Сейчас в приоритете характеристики. К тому же с этими воинами легко спарринговаться. Их движения достаточно простые», – подумал Виид, прочитав атаку своего противника и отразив её при помощи небольшого движения плечом.
Благодаря огромному опыту сражений его тело двигалось само по себе. Он наносил удар прежде, чем противник только начинал атаковать, и достигал уязвимого места прежде, чем оно таким становилось.
Он использовал скорость и технику, нанося удары и доминируя над своими противниками.
– Следующий! Следующий!
Виид быстро наращивал свои боевые достижения. К счастью, в Племени Солнца было около нескольких сотен воинов, способных сражаться. Тем не менее, судьба этого благословенного момента была предопределена.
Приближались пустынные черви, и скульптор должен был максимизировать свои выгоды как можно быстрее.
Небрежность и жадность могли окончиться плачевно. Фактически, пустынные черви уже были на полпути, а потому…
– Теперь я хочу поспарринговаться с Теппи.
Вид предложил дуэль чемпиону Племени Солнца.
Теппи был мускулистым воином с загорелым медным телом.
– Хочешь подраться со мной? Что ж, отлично, а то я уже совсем заскучал! – поднявшись с раскалённого песка, заявил тот.
Впрочем, дуэль против Теппи оказалась не такой уж особенной. Техники пустынных воинов были примерно похожими, а его уровень хоть и превышал уровни остальных воинов, но не существенно.
И вот, Виид ударил Теппи по голове своим клинком, думая, что это последний бой.
– Уф-ф-ф. Я признаю своё поражение.
– Защитник пустыни Теппи признал Вашу силу.
– Вам удалось продемонстрировать просто невероятную силу.
Благодаря данному боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 1,300.
Ваша Сила увеличилась на 3.
Благодаря дуэлям Виид получил пятнадцать очков характеристик, чему был несказанно рад.
– А теперь давайте готовиться к битве верхом на верблюдах.
– Что ты имеешь в виду?
– К нам со всех сторон приближаются пустынные черви.
– …!
Услышав слова Виида, Теппи и остальные воины тут же принялись внимательно осматривать окрестности. Спустя несколько секунд они и вправду заметили, что местами песок словно извивается.
Воины слишком хорошо знали, что это явление предшествует появлению пустынных червей.
– Чёрт…
– Это засада!
– Успокойтесь. Они чувствуют вибрации. Оставайтесь на своих местах и медленно достаньте оружие. После этого неспеша садитесь на верблюдов и готовьтесь к битве, – проговорил Виид, обращаясь к запаниковавшим воинам.
– Тем не менее их слишком много. Как насчёт того, чтобы убежать отсюда? – не согласился Теппи.
Он был храбрым воином, но в пределах досягаемости их луков уже находилось более двух десятков червей. И это не говоря о сотнях червей, подползавших к этой черте.
Таким образом, у Теппи не было иного выбора, кроме как беспокоиться насчёт тотального уничтожения племени. Но…
– Я буду сражаться, как и подобает настоящему воину, – усмехнувшись, проговорил Виид.
В любом случае, ему не нужно было обращаться с этими воинами так осторожно, как в случае с солдатами Королевства Розенхайма.
«Защитить их всех будет сложно, но в задании об этом даже не упоминалось».
В описании квеста говорилось только о совместной охоте. Итак, даже если они убегут, задание можно будет завершить только в том случае, если им доведётся сразиться с большим количеством пустынных червей.
«Как-никак, это пустыня».
А к пустыне следует относиться по-своему, а именно – безразлично.
Сильные воины победят и станут сильнее, тогда как слабые – умрут.
Такова была традиция, которую установил Виид, когда основал Империю Пэллос во времена своей бытности Великим Императором Пустыни.
– Я пойду первым, – заявил он и ринулся на своём верблюде в направлении дрожащих песков.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**﻿Глaва 19. Путь пуcтыни (часть 3)**

Раскалённые пески pазверзлись, и снаружи появилась уродливая морда песчаного червя.
C бесчисленными и острыми, как бритва, зубами червь немедленно атаковал. Его пасть была широко раскрыта, словно он xотел проглотить всех и сразу! Oднако Виид уже был наготове.
– Tехника секущего ножа лунного света.
Mеч Лоа сгенерировал смертоносный пучок света, который тут же врезался в глаз песчаного червя. A уже в следующее мгновение Виид прошёл через пространственные врата, которые плавали рядом с ним, появившись аккурат позади монстра.
– Тепловой Удар!
Скульптор использовал навыки, которым он обучился у пустынных воинов, и начал превращать червяка в фарш.
– Вы обожгли своего противника, нанеся ему 93,907 единиц урона!
Оставшийся ожог на протяжении последующих трёх секунд будет ежесекундно лишать противника 3% Здоровья.
У песчаного червя была низкая защита, но много Здоровья. Монстр извивался от боли, однако умирать даже не думал, а потому Виид использовал ещё несколько способностей.
– Молниеносный Шрам!
Поскольку Виид собирался довести это задание до конца, ему представилась отличная возможность попрактиковаться в использовании новеньких умений.
«Так, это обычный быстрый удар. Xоть он и достаточно полезный, но наносит немного урона. Против монстров с большим количеством Здоровья лучше использовать мощные навыки с длительной перезарядкой».
Так, совершенно не торопясь, Виид продолжал сражаться, в то время как шевелящиеся пески подползали к нему всё ближе и ближе.
Чувствуя движения жертвы благодаря мелким вибрациям, монстры собирались произвести внезапную атаку. И вот, спустя какое-то время они все разом выскочили из-под песков и ринулись на Виида.
– Угра-а-а-а-а-а-а-а!
– Вы использовали Боевой Клич.
На протяжении последующих 20 секунд Ваша сила атаки будет увеличена на 100%.
На протяжении последующих 5 секунд Ваша Выносливость будет увеличена на 80%.
Взревев, скульптор использовал ещё один воинский навык, после чего повернулся к червям, которые не могли противостоять запаху такой сильной и вкусной добычи. Монстров было по меньшей мере двенадцать единиц, и все они идеально спланировали внезапное нападение, появившись спереди и по бокам от Виида с пустынными воинами.
А затем…
– Река Лавы! – взмахнул своим клинком Виид. Земля раскололась, и вверх начали изливаться целые фонтаны кипящей лавы. Разрушительная сила этого навыка была несопоставимо выше, чем когда он остановил песчаную бурю!
– Ух ты… Это же…
– Умение, прославленное в легендах…!
Пусть это и продлилось всего мгновенье, но Виид впервые за всё время услышал в голосах воинов Племени Солнца неподдельный страх.
– Думаю, стоит поблагодарить за это Бадырея.
Сила навыка и сама по себе была чрезвычайно мощной, особенно учитывая то, что он использовал Скульптурное Разрушение. Однако больше всего на это повлиял Грааль Пламени.
– Грааль Пламени.
Прочность: 30/30.
Кубок, наполненный сущностью огня.
Говорят, что он создан из подземной лавы, недоступной для людей, и содержит в себе пламя, не затухавшее на протяжении многих миллионов лет.
В предмете таится легенда, извлёкши которую можно победить любую форму тьмы.
Эффекты:
+53 ко всем характеристикам.
+70,000 к максимальному запасу Здоровья и маны.
+200% эффективности любого огненного навыка.
+35% эффективности всех боевых навыков.
Практически полная невосприимчивость к урону от огня.
Встроенный навык: «Безмятежность Кубка» (навык можно использовать лишь один раз каждые десять суток).
Ограничения:
Отсутствуют.
Особенность:
В кубке запечатана легенда.
Кубок наделён ещё семью эффектами, которые на данный момент не функционируют.
Среди пустынных воинов больше всего был распространён именно атрибут огня. Конечно, воины часто использовали и другие атрибуты. Например атрибуты земли, увеличивающие защиту, или воды, повышающие скорость восстановления.
Атрибут льда помогал им замораживать монстров или замедлять их, а потому такой выбор также был довольно распространённым явлением. Но когда дело доходило до чистого урона, огонь находился вне конкуренции.
– А сейчас я вас поджарю!
Река Лавы Виида смела пустынных червей: как тех, что поднялись над песками, так и тех, которые всё ещё прятались под землёй.
– Внимание! Река Лавы охватывает всё в радиусе 86 метров, уничтожая каждого, кто ступает в неё.
Река Лава держалась более минуты, всё это время нанося огромный урон. Однако Виид не стал дожидаться, когда его навык сделает своё дело. Метнувшись к червям с мечом наперевес, он активировал Рёв Льва и прокричал, обращаясь к пустынным воинам:
– В атаку! Сражайтесь, как того хотят ваши сердца!
Способность тут же повысила его лидерские качества и воины Племени Солнца, которые с удивлением наблюдали за происходящим, моментально ринулись вперёд.
– Ура-а-а-а-а-а-а-а-а-а!
Они беспощадно били по песчаным червям своими скимитарами и ятаганами. Эти люди и вправду были очень простыми.
Даже в те дни, когда Виид был Великим Императором Пустыни, он всегда бросался на своих врагов сломя голову, и пустынные воины с взлетевшим до небес боевым духом присоединялись к нему, демонстрируя превосходную боевую эффективность.
Пустынные воины обладали близостью к огню, а потому огненные навыки Виида лишь усиливали их. Теппи и вовсе в одиночку взял на себя целого песчаного червя.
Так, на раскалённых песках, покрытых лавой, закипело самое настоящее побоище, в котором участвовали лучшие пустынные воины во главе с Виидом.
\*\*\*
Пока чёрный дракон Кэйберн бродил по континенту и разрушал города, на севере начинал дуть ветер перемен.
– Можете ли вы представить себе север после потери Моры? Что будет со всеми нами, если её не станет? – громко прокричал один из людей, стоя посреди Площади Ледяного Дракона.
Отсутствие полноценного мегаполиса на огромном Северном Континенте стало бы существенным недостатком.
По мере завершения строительства Дворца Земли, север стал развиваться в геометрической прогрессии, благодаря чему Мора стала метрополией, не имеющей аналогов. В производстве, торговле и населении: она доминировала почти над всеми городами Центрального Континента.
– Вот почему скоро Кэйберн атакует именно Мору!
Северяне боялись. До сих пор Мора оставалась цела, поскольку Замок Арен, свободный город Сомрен и остальные обладали куда большим уровнем развития. Однако после того, как они пали под дыханием дракона, пришёл черёд менее крупных городов.
Мора была сердцем севера, надеждой многочисленных игроков, а также их домом.
Люди, которые жили здесь ещё с тех пор, когда Мора была маленькой деревушкой, а Королевства Арпен попросту не существовало, не хотели терять свои самые заветные воспоминания.
– Если Кэйберн появится, мы должны защитить наш дом!
– Конечно. Мы должны что-то сделать. Однако, по правде говоря, чёрный дракон просто убьёт нас, а Мору превратит в руины. Конечно, мы можем спастись, покинув её, но возвращаться уже будет некуда. А раз так… у нас остаётся только один вариант.
В конце концов, решение, способное защитить Мору, было найдено.
– Политика рассредоточения населения!
Коварный план северян состоял в том, чтобы рассеять сосредоточенное население Моры по всему северу, и в особенности – по его окраинам.
– Пошли. Мы должны сделать это ради нашего дома.
Так игроки начали загружать свои пожитки в тележки, запряжённые быками, и стали рассредоточиваться по всему Северному Континенту.
Многие лачуги были демонтированы, а производственные мощности были перенесены в другие города и села.
Во многих местах построились новые дороги и торговые площади, с возможностью переноса всей существующей инфраструктуры в другие места.
Большинство игроков ушло по собственному желанию, но основные объекты, постоянное население и роль Моры как производственного и торгового центра всё-таки остались.
Кроме того, Мору продолжили посещать туристы и пользователи Центрального Континента.
\*\*\*
Дворец Земли.
Сегодня в нём собрались самые яркие представители Культа Травяной Каши, в число которых входило несколько тысяч специалистов по экономике и управленческому консалтингу.
Сюда пригласили только тех, у кого была докторская степень или опыт работы в известной компании более десяти лет.
– В проведенном нами анализе есть определённая надежда. Я не могу не подчеркнуть важность определения того, какой город попадет под атаку Кайберна, – заговорил старший экономист.
Присутствующие должны были проанализировать развитие, население, скорость расширения, коммерческие объекты, технологии, количество ремесленников, ремесел, туризм, сельскохозяйственное производство, репутацию и влияние всех столичных городов Версальского Континента.
– Должен быть определённый шаблон. Формула. И наша задача – найти их.
Города, которые уже были разрушены Кэйберном, и города с высокой вероятностью разрушения. Многие вещи следовало подтвердить, но вскоре игроки пришли к приблизительному выводу, как именно работает «система нападения Кэйберна».
– Нам всё ещё не хватает выборочных данных. Чем больше времени пройдет, тем более точный прогноз мы сумеем составить. Что касается нашего текущего вывода… Мора станет целью чёрного дракона как минимум через месяц и как максимум – через два.
Другими словами, уже скоро должно было состояться событие, которого северяне боялись больше всего на свете.
\*\*\*
Используя свои перчатки, Виид прямо-таки летал меж песчаных червей. Различные предметы, включая Грааль Пламени, увеличили его силу атаки. Неплохой результат показало и Племя Солнца, которое по праву считалось элитным.
92 человека. Столько пустынных воинов погибло в этой битве. Однако данные жертвы были минимальными, учитывая количество песчаных червей и то, насколько страшной оказалось это сражение.
– Вы завершили задание «Новичок в Племени».
Вы возглавили Племя Солнца и успешно отразили нападение песчаных червей.
Воины Племени Солнца восхищаются Вашей силой и мужеством.
– Вы получили боевое достижение «Кровавое сражение с песчаными червями».
Все Ваши характеристики навсегда увеличились на 2.
Сила дополнительно увеличилась на 5.
Ловкость дополнительно увеличилась на 5.
Слава увеличилась на 5,000.
Задание наконец-то было завершено. Тем не менее, Виид не забывал перебинтовывать раненых и предоставлять им лекарственные травы.
– Ух-х!
– Терпи, – бросил стонавшему Виид, продолжая накладывать повязку.
Он мог оказывать первую помощь даже с завязанными глазами и вернуть к жизни человека, стоящего на пороге смерти.
А затем, спустя какое-то время, к Вииду подошёл Теппи.
– С твоей помощью наше племя выиграло в тяжелой битве. От имени всего племени я хочу выразить тебе своё неподдельное уважение.
Воины Племени Солнца также собрались вокруг него.
Эти воины не были так любезны, как рыцари Центрального Континента. Однако после того, что случилось, они присоединились бы к нему в любой битве, не задавая вопросов о том, что послужило причиной её возникновения.
Таким был путь пустыни!
Итак, Теппи протянул Вииду один из своих двух ятаганов.
– Ты достоин быть воином, признанным пустыней.
\*Дзынь!\*
– Вы получили возможность сменить свой класс на «пустынный воин».
По мере продвижения в данном классе Вам будут становиться доступными новые специальные навыки.
Во время нахождения в пустыне Ваша Сила и Выносливость несколько повысятся.
Вы приобретёте простые, но поистине смертельные техники владения мечом.
При использовании верблюда скорость Вашего передвижения существенно увеличится.
Пустынный воин – более продвинутый воинский класс.
Вы уверены, что хотите выбрать его?
Виид получил шанс на продвижение, однако был несколько разочарован.
«Такие сложности, и всё ради класса пустынного воина?».
Данный класс и так можно было получить в Метапее, выполнив несколько условий. Однако Вииду пришлось уничтожить песчаную бурю, потратить несколько дней на прислуживание воинам Племени Солнца и даже спасти их от целой орды песчаных червей.
«Нет. Я не должен разочаровываться. Класс пустынного воина – это всего лишь базовое требование для дальнейшей деятельности в пустыне».
Воин Солнца являлся классом, который предоставлялся исключительно чемпиону пустыни, а потому его путешествие ещё не подошло к концу.
«Впереди меня явно ещё что-то ждёт» , – понял Виид, решив не задумываться над этим слишком глубоко.
– Это честь для меня. Пустыня – почетное место для каждого воина.
– Ваш класс «воин» был преобразован в класс «пустынный воин».
Вы получили высший воинский класс.
Отныне Вы сможете изучать боевые навыки, связанные с огнём.
Максимальный запас Здоровья увеличился на 25%.
Максимальный запас маны увеличился на 25%.
Новости о Ваших боевых достижениях распространятся по всему миру.
Эффекты веры снизились на 5%.
Во время нахождения в пустыне максимальный запас Здоровья увеличивается.
Ваша Сила и Живучесть будут развиваться куда быстрее, чем раньше.
Пустынный воин представлял собой отличный боевой класс. Тех, кто выбрал эту профессию, часто сравнивали с мастерами боевых искусств, класс которых предоставлял более широкий спектр навыков. Тем не менее, активная деятельность в пустыне должна была привести к огромному накоплению Силы и Живучести.
Правда, был небольшой побочный эффект в виде смуглого загара кожи из-за беспрестанного нахождения под пылающими лучами солнечного света.
– Скажите, возможно, Вы хотите сказать мне что-то ещё? Может быть, я достоин получить какую-нибудь более редкую профессию?
– Возможно. Как я понимаю, ты – самый опытный воин в пустыне. Ты слишком большое существо даже для нашего племени, – ухмыльнулся Теппи, после чего указал ятаганом на восток и добавил, – Поезжай на верблюде в этом направлении. Там ты найдешь Алтарь Солнца.
– Никогда о нём не слышал.
– Это место считается священным для нашего племени. Возьми это. С Фрагментом Солнца ты сможешь войти внутрь.
\*Дзынь!\*
– Вы получили информацию об Алтаре Солнца.
Где-то на востоке южной пустыни есть место, в котором воины Племени Солнца издавна проводят свои священные церемонии.
С помощью этой церемонии самый могущественный пустынный воин может переродиться в Воина Солнца.
Вид схватил фрагмент рукой. Фрагмент Солнца был горячим, со своеобразными символами, нарисованными на поверхности.
– Идентификация!
– Фрагмент Солнца.
Прочность: 13/40.
Данный фрагмент считается частью солнца.
Внутри него кипит неизвестная сила.
«Хм-м. Это определённо что-то новенькое. Я уже становился Воином Солнца, но совсем не так».
В те времена, когда Виид был Великим Императором, он просто пытался стать более могущественным, не тратя времени на прохождение заданий и изучение находок.
Он использовал свои способности как обычный пустынный воин, и однажды перед его глазами всплыло информационное окошко, что ему удалось осознать силу солнца.
«Церемония становления Воином Солнца. Кажется, это и есть настоящий путь. Это похоже на официальное получение сильнейшего класса и полного перечня полномочий».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20. Полуэльф Вишур (часть 1)**

Пока Виид занимался своими делами в южной пустыне, остальные игроки тоже не сидели без дела.
Они провели анализ всех имеющихся данных относительно поисков полуэльфа Вишур, зная, что любой, даже самый незначительный результат, сделает их знаменитыми.
— Меня зовут Лебой, и я авантюрист. Моё текущее местоположение — Лес Авериан, классифицирующийся как одна 10 Запретных Зон. С самого начала я подозревал, что именно этот лес и является пристанищем полуэльфийки. И вот, спустя несколько дней поисков я обнаружил вход в лабиринт, расположенный под огромным деревом с пятицветными листьями. Я не уверен, что это Зод, но он достаточно объемный, и мне ещё предстоит выяснить, где здесь выход.
Это сообщение с большим интересом встретили другие искатели приключений.
— Я выхожу туда сейчас же.
— Брат… Я скоро буду там.
— Наконец-то, новая информация!
Авантюристы быстро переместились в Лес Авериан.
Этот лес относился к одной из 10 Запретных Зон, но при этом располагался на территории старого Королевства Лессаль, часто посещаемого воинами и авантюристами.
Джиголас, Грэйпас и Пустыня Спокойствия уже были зачищены Виидом, однако другие запретные территории заставляли искателей приключений сходить с ума.
Итак, новые сообщения продолжали приходить в течение трёх последующих дней.
— Я в лабиринте под деревом из пятицветных листьев. Это место очень странное. Территория огромна, а высококлассные ловушки сделаны из необычных материалов. К сожалению, почти все искатели приключений, с которыми я сюда пришёл, мертвы.
— На стенах есть какие-то гравюры. Я думал, что это тоже ловушки, но… они слишком красивые. Кажется, они были выгравированы при помощи меча.
— Это Харуна. Я чувствую цитрусовый аромат, который тяжело почувствовать, если только вы не эльф. Кажется, он исходит оттуда, где ещё больше монстров и ловушек. Я почти уверена, что искомый объект именно там.
— Чейз на связи. Хочу сообщить о результатах своей работы, проделанной за последние два дня. Кажется, подземелье разделено на три секции. Каждая секция имеет четкие тропинки, которые ведут к переходу на следующую… Но пока что я нашёл выход только из первой.
Более тысячи известных искателей приключений Королевской Дороги принялись шерстить лабиринт вдоль и поперёк. Благодаря этому Виид получил возможность собирать информацию, бродя по пустыне.
Тем временем продолжали поступать сообщения и о других лабиринтах. Однако все они проходились максимум за два дня и никаких упоминаний о полуэльфийке Вишур в них не находилось.
— На данный момент самым подозрительным является лабиринт Леса Авериан, — пробормотал скульптор. А затем, спустя какое-то время он наконец-то прибыл в восточную часть пустыни. С помощью Фрагмента Солнца, который нагревался по мере приближения к объекту, ему вскоре удалось найти местоположение Алтаря Солнца.
Как только Виид прибыл в нужное место, песок перед ним разверзся, обнажив алтарь с белоснежными колоннами.
\*Дзынь!\*
— Великое открытие!
Вы — первый человек, которому удалось обнаружить древнюю реликвию пустыни. Алтарь Солнца. Это место настоящих воинов, которое находится там, где лучи солнца наиболее палящие.
Существует легенда, что самый выдающийся воин пустыни здесь может пройти через специальный ритуал и получить силу солнца.
— Ваша Слава увеличилась на 5,550.
— Благодаря обнаружению уникального исторического объекта Ваши Сила и Ловкость навсегда увеличились на 3. Сообщив властям других королевств и бардам, Вы сможете получить дополнительное вознаграждение сообщив о находке в Алтарь Солнца.
[Воин, который ищет силу солнца. Пронзи этот алтарь своим мечом.]
— Я так далеко зашёл, что лучше бы этому месту не быть ловушкой, — пробормотал Виид, тщательно осматривая другие детали алтаря.
Но, как бы там ни было, лучше что-то сделать, чем не сделать и жалеть!
Старый алтарь не выглядел как мошенническая уловка, да и Фрагмент Солнца реагировал на него. Более того, все эти скульптуры, безусловно, были сваяны очень давно.
— Великое открытие!
— Идентификация!
— Скульптурное произведение искусства, созданное в незапамятные времена.
Оно кипит силой солнца, однако из-за естественного обветшания требует восстановления.
Сокровище пустыни.
Художественная ценность: 3,610.
— Хорошо. Кажется, подвоха нет, хотя…
Итак, готовый в любой момент броситься наутёк, Виид вытащил Меч Лоа и нанёс удар по алтарю.
А затем солнце ярко вспыхнуло, и белоснежные колонны преобразовались в нечто, соединяющее небо и землю.
\*\*\*\*\*
Сцена превращения Виида в Воина Солнца транслировалась в прямом эфире по всем игровым телеканалам.
— Это безумие.
— Ух ты… Интересно, для чего он это всё делает?
— Разве не для того, чтобы стать Воином Солнца? Это профессия, которую может получить всего один человек.
— Похоже на то. Учитывая содержание задания и всё остальное…
— Похоже, он пытается получить класс, который у него был при путешествии назад во времени.
— Кажется, скоро мы увидим возвращение Великого Императора Пустыни.
— В те времена ему удалось покорить Центральный Континент. Интересно, что он собирается покорить сейчас?
— Ну, учитывая то, что он уничтожил практически все противоборствующие группировки… Судя по всему, его цель — Кэйберн.
— С нетерпением жду войны против чёрного дракона. Поначалу я думал, что у нас нет никаких шансов, но теперь…
— Смена класса не делает тебя намного сильнее. Однако в том, что Виид перейдет на следующую ступень, можно не сомневаться.
— Мастер-Скульптор, некромант и Воин Солнца. Этот парень действительно идет «королевской дорогой».
— Если он идёт королевской дорогой, то уже наверняка близится к её концу.
— Как и ожидалось от Виида.
— Держу пари, Бады рей сходит с ума, просто наблюдая за всем этим.
\*\*\*\*\*
Находясь в прибрежной деревушке Северного Континента, Бадырей усердно выполнял задания, которые могли помочь ему стать Воином Железной Крови.
— «Собрать раковины моллюсков».
— «Тайна жемчужины».
— «Красная раковина».
— «Рыболовные воспоминания».
«Что это за задания такие…?»
Бадырей выполнил неисчислимое количество боевых заданий, но вот такие поручения оказались для него слишком трудными.
Варвары, среди которых жил Бадырей, ничего не знали ни об Империи Хэйвен, ни об Империи Арпен. Деревушка была полностью изолированной, что делало огромную Славу Бадырея абсолютно бесполезной. Таким образом, он решил прибегнуть к помощи авантюриста Лантоса из Гильдии Гермес.
— Не волнуйся. Я покажу тебе, на что способен опытный искатель приключений.
Лантос был игроком, который вырос благодаря мощной поддержке Гильдии Гермес.
Гильдия Гермес специализировалась на завоевании и сражениях, однако даже она не смогла покорить бесчисленное множество мистических существ, обитающих на Центральном Континенте.
Итак, Лантос был одним из лучших, когда дело доходило до разнообразных заданий.
— Привет. Ты сможешь поймать рыбу с желтыми жабрами и голубыми чешуйками?
— Наверное.
— Какого уровня у тебя Рыболовство?
— 3-го среднего. Как ты знаешь, Рыболовство не является необходимым навыком для искателя приключений. Оно предназначено для рыбаков и мореплавателей, которые любят таким образом отдыхать, — почесывая затылок, ответил авантюрист.
Авантюристы были странниками, путешествующими по всему континенту.
Такие опытные игроки, как Чейз и Спенсер, уже давно достигли высшего уровня Рыболовства. Они любили время от времени посидеть на берегу реки, забрасывая удочки и снимая стресс от приключений.
Лантос тоже был искателем приключений, однако он считался экспертом в поисках, раскопках и ловушках. Впрочем…
— Можешь на меня положиться. Какой я авантюрист, если не могу поймать рыбу?
Таким образом, последующие три дня Бадырей и Лантос не отходили от берега и в конце концов сумели выполнить задание. Пойманную рыбу они отдали женщине-варвару по имени Амазонка, которая тут же принялась запекать её в костре.
— Хм-м… Я уже почти забыла этот запах.
Тем временем Бадырей тупо смотрел на готовящуюся рыбу. Если бы рядом с ними сидел Виид, то он бы наверняка предложил приготовить рыбу по особому рецепту с использованием специальной соли, но добавлением самой простой.
Так они провели еще два дня, выполнив четыре задания и повысив близость с НПС настолько, чтобы получить следующее задание.
— Если ты хочешь стать настоящим воином, то должен быть готовым к тяжелым битвам. Сможешь ли ты отправиться на Остров Ромдал и победить всех тамошних монстров?
— Конечно, — спокойно ответил Бадырей.
Воины Железной Крови появлялись в истории всего лишь несколько раз. Поговаривали, что каждый из них был способен одновременно противостоять нескольким десяткам тысяч врагов.
Бадырей же полностью освоил класс Чёрного Рыцаря и собрал множество секретных техник фехтования. Он был уверен в своих силах.
«У меня уже достаточно высокая сила атаки. Если я сосредоточусь на повышении защиты, то ни один пользователь не сможет победить меня. В битве один на один даже Виид мне не соперник. Моей конечной целью является противостояние дракону».
\*\*\*
После того,как Виид стал Воином Солнца, он вернулся на Центральный Континент.
Его физические способности и скорость прокачки существенно увеличивались, когда он находился в пустыне, однако Виид был слишком занят, чтобы оставаться в одном регионе.
Помимо этого он получил отличные умения, такие как «Клинок Смерти». Конкретно этот навык обладал такой разрушительной силой, что с ним не могли сравниться никакие другие секретные техники фехтования.
— Вы вошли в неизвестное подземелье. Вход в данное подземелье расположен под деревом в Лесу Авериан. Секреты этого места ещё не раскрыты, а потому Вам стоит соблюдать максимальную осторожность. Неизвестное подземелье! Именно здесь Виид рассчитывал отыскать следы полуэльфики Вишур. И вот, как только он вошёл внутрь, навстречу ему вышла длинноногая девушка.
— Я — Харуна. Рада встрече, Виид.
— Да, взаимно.
— Мы, искатели приключений, уже расчистили примерно половину подземелья. Я отведу тебя так далеко, как только смогу.
— Благодарю, — ответил Виид, пристально оглядывая своды подземелья. Это был самый обычный подземный лабиринт, стены которого были испещрены древесными корнями.
К счастью, он был освещён яркими хрустальными сферами, установленными на потолке и стенах искателями приключений.
— Для всех нас большая честь помочь тебе, — проговорила эльфийка Харуна.
— Я очень ценю это.
— Мы пройдем первую секцию примерно за двадцать пять минут ходьбы. Корни деревьев через определенное время смыкаются в проходах, а потому нам стоит поторопиться.
— Без проблем.
Большинство игроков-эльфов были очень красивыми, но существенную роль в облике персонажа играла внешность человека в реальном мире.
Итак, судя по внешнему облику Харуны, в реальности у неё была стройная фигура и мягкая, белая кожа. Однако, несмотря на это, Виид относился к Харуне, как к скале.
Он постоянно находился в компании Союн, а потому никакие другие женщины не были для него достаточно привлекательными.
«Даже не знаю, сможет ли моя сестра когда-нибудь выйти замуж…».
Юрин тоже была настолько красивая, что большинство мужчин попросту не рисковало с ней заговаривать!
А тем временем к ним навстречу вышли другие искатели приключений.
— Виид! Я — Данте, помнишь меня?
— Давно не виделись.
— Ха-ха. Это так здорово, что мы занимаемся чем-то вместе.
Собирая по пути всё больше и больше авантюристов, он шагал по лабиринту вместе с ними.
Имея бесчисленные достижения на Версальском Континенте и возвысившись до уровня императора, Виид считался главным авантюристом, даже не имея такой профессии.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21. Полуэльф Вишур (часть 2)**

— Это вход во вторую секцию.
Место, куда Виид прибыл вместе с Харуной, было опутано корнями деревьев. Это был узкий проход, предназначенный лишь для одного человека или эльфа.
Как только они прошли через него, проход вновь стал шире, так что мало кто смог бы найти его, тщательно всё вокруг не обыскав.
— С этого момента начинается зона, всё ещё заполненная ловушками. Иногда появляются даже монстры.
Первая секция уже была расчищена искателями приключений, однако со второй ситуация пока что складывалась несколько хуже.
Авантюристы тщательно исследовали бесчисленные тропинки, пытаясь найти переход к следующей зоне лабиринта.
— Чейз!
— О… Виид прибыл, хе-хе-хе.
Встретившись с авантюристом Чейзом, Виид начал исследовать вторую секцию.
— На данный момент я составляю карту лабиринта. Это весьма обширное подземелье, но с помощью нескольких тысяч опытных авантюристов мы должны закончить его уже к ночи.
— Ясно. Я очень благодарен за помощь в противодействии Кэйберну.
— Не за что. Как авантюрист, я очень хорошо знаю, сколько ты сделал для Версальского Континента. Ты бросал вызов таким противникам, которых побоялся бы любой другой игрок, как, например, Церковь Эмбиню. И даже сейчас ты испытываешь трудности, пытаясь спасти нас всех.
Комплимент, прозвучавший из уст Чейза, был достаточно длинным, однако Виид уже привык слушать такого рода вещи, куда бы он ни пошёл.
«В нынешней ситуации нужно вести себя как можно более скромно», — облизнул губы скульптор.
После чего сказал:
— Хм-хм. Я просто делал то, что считал нужным. Я думал, что обязан остановить Церковь Эмбиню ради блага всего человечества.
— Если ты будешь править Версальским Континентом, в мире воцарится мир.
— Конечно. Люди, живущие в счастье, — вот моя цель.
Конечно, это была далеко не полная ложь.
Настоящей целью Виида было взимание налогов у счастливых людей, поскольку делать это в случае с несчастными было бы несколько затруднительнее.
Тем временем Виид обменялся короткими приветствиями с искателем приключений Лебоем и другими известными пользователями.
— Должно быть, вы сильно устали.
— Ничего. Тёмные подземелья — наш дом. К тому же здесь приятный запах деревьев, а по вечерам мы проводим пивные вечеринки.
Авантюристы искренне наслаждались противостоянием чудовищам и различным ловушка.
Ни одно приключение не гарантировало успеха и больших наград. Данная профессия предназначалась лишь для тех, кто черпал в ней вдохновение или страсть.
— К слову, мы планируем значительно увеличить награды за выполнение заданий.
— Серьёзно?
— Да. Империя Арпен расширит количество поручений по исследованию руин и прочих исторических мест.
Слова Виида были очень важны для искателей приключений. Более того, забрать их потом назад было бы очень сложно, однако Виид считал, что все эти авантюристы оправдают вложенные в них инвестиции.
«Время от времени они будут претерпевать неудачи. Однако в случае успеха они будут вознаграждены».
Успех всегда заставляет людей забывать страх неудачи и пустые надежды.
Из-за деятельности Кэйберна великие города превращались в руины, а процветающие регионы выходили из-под контроля из-за беспрестанного вторжения монстров.
Даже комментаторы известных телестанций устали повествовать о гибели Версальского Континента, однако… внезапно произошли неожиданные перемены.
-Я — управляющий фруктовой лавкой в Море. Скажите, что вообще происходит? Я вынужден был закрыться уже к полудню, поскольку весь товар был распродан.
— Это Аквапарк Пухоль. Я думал, что сейчас не время для вечеринок, но… Это какое-то безумие! Кажется, сюда устремились все богатые люди Центрального Континента!
— Все коттеджи вдали от аквапарка проданы.
— Вы знаете, что после того, как Гильдия Гермес потерпела сокрушительное поражение на Тарнавской Равнине, на рынке появилось огромное количество высококлассной экипировки? Я думал, что рыночная стоимость обмундирования резко упадет, но она снова крайне высока.
— Подземелья и охотничьи угодья забиты игроками.
— Города также перенаселены. Куда бы вы ни пошли — везде множество людей.
Города были разрушены, а стихийные бедствия привели к снижению урожайности. Версальский Континент постепенно погружался во всё больший хаос, однако, на удивление, активность игроков лишь возросла.
— Я не могу этого объяснить, но мне кажется, что Королевская Дорога стала более приятной.
— Я так много хочу сделать и так много должен сделать!
— Времена опасные, но это… здорово! Я думаю, что сошел с ума. Ха-ха!
Фермеры ухаживали за посевами и прилагали все усилия, чтобы уменьшить ущерб от чёрного дождя. Торговцы бродили по континенту вместе со своими повозками и снабжали всем необходимым самые отдаленные уголки Империи Арпен. Даже представители ремесленных профессий оживились, будто проснулись от долгого сна.
Перед лицом опасности люди стали наслаждаться жизнью ещё больше. Они активно охотились, производили экипировку, собирали трофеи и наслаждались отпусками.
Города уничтожались один за другим, но игроки тут же находили себе новые дома.
Сомрен, наряду с Замком Эвалюк, и вовсе начал ремонтироваться местными жителями и пользователями.
— Если даже Мора была поднята из руин, то нам тоже это по силам.
— Давайте встанем с колен! Империя Арпен поддержит нас.
Игроки отказались сдаваться. Если в мирное время они лишний раз не хотели высовывать нос на улицу, но теперь строили дома и прочую инфраструктуру.
Дайни потратила все свои сбережения на восстановление, новости о чём распространились по всему Центральному Континенту. Как результат, игроки, опустошившие сокровищницу в преддверии атаки чёрного дракона, пришли и вернули всё до последнего медяка.
Сила обычного народа давала о себе знать, благодаря чему Империя Арпен росла в геометрической прогрессии даже несмотря на угрозу со стороны Кэйберна.
Союн: — На этой неделе существенно увеличился приток денег в казну империи.
Межгалактический объём инвестиций, вложенный этой девушкой в развитие империи, наконец-то начал приносить определённые дивиденды.
Обычные деревни переросли в города с более чем 30-процентным увеличением всех видов локальных товаров. Что касается самих городов, которые могли похвастаться большой площадью, их производственные объёмы увеличились чуть ли не вдвое.
За некоторое время пользователи Центрального Континента заработали довольно много денег. Несмотря на то, что Гильдия Гермес активно их эксплуатировала, в их закромах всё равно мало-помалу накапливались деньги, заработанные благодаря торговле и охоте.
Долгое время они могли только скрывать от Империи Хэйвен своё имущество, но теперь все они могли смело тратить средства на что угодно.
— Как-то это всё странно. С одной стороны кризис, а с другой — самое удачное время для вложений… Что ж, как только мы преодолеем его, Империя Арпен начнёт развиваться ещё быстрее.
— Пока что дракон уничтожает только крупные города. В средние же можно смело инвестировать.
— Я эксперт по недвижимости. Я никогда не работал и жил спекуляциями всю свою жизнь. Итак, говорю вам: это шанс. Вкладывайте золото, пока не стало слишком поздно, и цены не взлетели до небес. Тогда, уверяю вас, мы не сможем позволить себе даже хижину. Транспорт, охота, промысел. Зарабатывайте деньги и инвестируйте в землю. Земля никогда не будет в излишке.
Цена на землю росла экспоненциально даже на Центральном Континенте.
Инвестиции в Империю Арпен разжигали настоящий огонь. Средства, которые до сих пор не использовались, начали высвобождаться, и люди, к своему собственному удивлению, стали верить в благополучный исход противостояния с драконом.
— Виид непременно победит Кэйберна.
— В общем-то, он даже не обязан это делать. За раз уничтожается всего лишь один город. С этим вполне можно жить.
— Давайте строить новые города! Покажем ему строительство во всей своей красе!
— У дракона тоже есть пределы. Сколько времени потребуется, чтобы уничтожить все города на континенте?
— На самом деле, городов больше строится, чем разрушается…
— То же самое относится и к монстрам. Несмотря на то, что они постоянно размножаются, это не так уж и плохо, если привыкнуть. Вы можете расти ещё быстрее, охотясь на них. К тому же в города чудовища почти не суются.
Игроки всё больше привыкали к разрушению городов и огромному количеству бродячих монстров.
— Виид — настоящий эксперт по развитию. Таким образом, наше доверие к нему является ключевым фактором.
— Даже если рухнет очередной крупный город, соседние регионы расстроятся ещё сильнее. В целом, это положительный результат.
— Фондовый рынок, акции и облигации? Во всем этом нет ни малейшей необходимости. Ваш ответ — Королевская Дорога. В мире нет другого места, где награда выдаётся мгновенно.
Игроки страстно инвестировали и продолжали развиваться.
Если Империя Хэйвен мало-помалу разваливалась, а её власти были обеспокоены лишь снижением налоговых поступлений, то Империя Арпен была полной противоположностью.
Масштабные инвестиции и активность игроков еженедельно увеличивали налоговые поступления на 200%. В результате этого порядком взволнованный Виид объявил о своих дальнейших планах развития.
— Я построю 12 аквапарков по всему континенту. Небоскребы? Великие Сооружения? Они тоже будут.
Он отличался от обычных политиков, которые во время выборов бросали кучу пустых обещаний. Виид был человеком, который придерживался своего слова, поскольку в противном случае его попросту не давал.
Он взял под свой контроль здания, обширные равнины, горы, леса и поля возле рек, которые ранее принадлежали Гильдии Гермес. Всё это ему нужно было для того, чтобы повысить стоимость недвижимости, основываясь на невероятных активах империи.
Строительство домов, коттеджей и таверн увеличило количество посетителей, а полученные средства могли быть реинвестированы обратно в империю.
Как и говорили знающие люди, помимо крупных городов, подверженных нападению дракона, средние торговые города и транспортные узлы получили шанс на значительное развитие.
— Его инвестиционный план также охватывает крепости, захваченные монстрами. Он вообще в своем уме? Это же почти невозможно.
— Ты просто не знаешь Виида. Если у него будут развязаны руки — он превратит все города и крепости в парки развлечений. Вспомните, чем раньше был Пухоль.
— Планы на вулканический остров, который находится посреди восточного моря, ещё безумнее. Он хочет организовать экскурсии для того, чтобы понаблюдать за извержением вулкана?
— Вау… А ведь это ещё один приличный источник дохода.
Виид никогда не переставал думать, что прилежность и обеспечение общественной безопасности — это всё, что нужно для управления людьми.
«Как император, я должен вселять в их головы мечты. Я должен поступать так, чтобы они не переставали мечтать и надеяться».
Виид чутко реагировал на изменение отношения игроков в результате вложения инвестиций. Он был обеспокоен даже тем, как эксплуатировать игроков, которые на данный момент вели свою деятельность в пустыне!
Однако основой для его планов по развитию стали спекуляции с недвижимостью.
«Я должен привлечь инвестиции в недвижимость. Эти огромные средства станут ключом к быстрому развитию империи».
Люди не стеснялись вытаскивать из карманов деньги, чтобы воплотить в реальность свои фантазии. А ещё мало кто мог переносить то внутреннее чувство, что все остальные живут припеваючи, а ты — нет. Людям было свойственно испытывать боль внутри живота, когда их друзья и соседи зарабатывали больше и жили лучше.
«Но счастье не в деньгах, которые у меня есть прямо сейчас. Я могу быть по-настоящему счастлив, только зная, что деньги продолжат течь рекой».
Это был политический ход, который, как он надеялся, окупится за счет недвижимости!
План, который превратит все ослабленные города в крупные и принесёт новый рассвет в Королевскую Дорогу!
Производство станет на ступеньку выше, а сделки будут происходить гораздо чаще. Более того, игроки начнут охотно что-то делать своими собственными руками.
«Управление не исходит из честности или усердия».
Виид думал, что политики, которые действуют по шаблону, никогда не смогут заручиться доверием людей и стать успешными. Любые разговоры о честности были чрезвычайно болезненными для ушей.
Любой может сказать другому человеку, чтобы тот следовал правилам и жил честно, и это в результате лишь послужит для него источником раздражения.
Да и вообще, разве жить честно — весело?!
— Я возведу гигантские небоскребы. Построю широчайшие дороги! Стоимость земли сильно возрастет, так что поторопитесь и купите её!
— Ура-а-а-а-а-а!
— Я сделаю так, чтобы каждый мог зарабатывать столько, сколько хочет!
— Слава Вииду!
В реальном мире побочные эффекты спекуляций с недвижимостью были просто огромны. Когда цены на жилье растут, это положительно сказывается как на строительном бизнесе, так и на создании новых рабочих мест. Однако более высокая стоимость могла стать обузой для обычного человека.
Если человек работал всю свою жизнь и скопил некоторое количество денег, но по-прежнему не мог купить дом, он становился обиженным на государство. Итак, даже правительство не смело вмешиваться в стоимость жилья!
«Однако я могу обложить их налогом за владение недвижимостью в качестве предлога для снижения цен на жильё».
Политики тоже знали, что повышение налога на имущество — хороший ход, но они просто не могли этого сделать.
Грубо говоря, даже если они это сделают, деньги всё равно не будут их собственными, а потому проводить такую политику ради снижения цены на жильё было бессмысленно. Тем не менее, единовластным правителем Империи Арпен был Виид!
Он продвигал недвижимость, вызывая тем самым огромный бум инвестиций в развитие империи. И вот-вот деньги от увеличения налоговых поступлений должны были стать его собственными.
Доверчивые инвесторы, которые надеялись немного подзаработать, были уже у него на крючке!
«Экономическое развитие всей Королевской Дороги будет вращаться вокруг меня! Да. Так оно и будет».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22. Полуэльф Вишур (часть 3)**

— Мы сделали это!
Благодаря огромным усилиям искателей приключений, вход в третью секцию лабиринта был успешно найден ещё до наступления темноты.
Как и следовало ожидать, последняя секция оказалась намного больше, а ловушки — обильнее.
— Виид, возможно теперь ты сможешь взять инициативу на себя? — осторожно спросил Лебой.
Прямо сейчас несколько десятков искателей приключений уже исследовало дальнейшие коридоры подземелья, однако все они хотели увидеть навыки Виида — лучшего авантюриста в истории Королевской Дороги.
— Хм-м…
Сам же Виид был не уверен, что сможет превзойти лучшую группу авантюристов на Версальском Континенте.
«Лабиринт… Лабиринты вызывают много проблем, но, к моему собственному удивлению, решения часто находятся в самых простых местах».
К примеру, в некоторых случаях двери не открывались без наличия определённого предмета, который действовал как ключ.
«Я смог бы сделать шаг вперед и решить это, но разве в этом есть необходимость, когда рядом более тысячи профессиональных авантюристов?»
Возглавлять определённые исследования следовало лишь в нужные время и место.
Итак, облизнув свои губы, Виид обвёл искателей приключений внимательным взглядом и произнёс:
— Без ваших усилий мы бы так далеко не зашли. Я верю в каждого из вас, а потому буду ждать столько, сколько потребуется.
— …!
— Меньшего я от тебя и не ожидал!
Недаром говорилось, что человек, в которого верят, готов поставить на кон даже свою собственную жизнь.
— Конечно. Я тебя не подведу.
— Я тоже.
Таким образом, между искателями приключений началось настоящее соревнование. Все они отправились вглубь третьей секции и неоднократно подвергли себя опасности. Виид же присоединился к силам по уничтожению монстров, которые патрулировали Центральный и Северный Континенты. Что, к слову, стало настоящим шоком для не успевших оправиться от прошлой охоты лучников и магов.
— Он вернулся…
— По сравнению с компанией Виида, учеба в школе — настоящий отдых.
— Нет. Это хуже, чем сверхурочные на работе.
— У меня даже спина заныла…
Виид же попросту не мог расслабиться, особенно учитывая прямую трансляцию, которая велась с его участием днями напролёт.
Два дня!
Ровно столько понадобилось авантюристам, чтобы полностью расчистить лабиринт.
Харуна: — Это действительно тот самый лабиринт! Я нашла Вишур. Она была превращена в высушенное дерево.
Получив данное сообщение, Виид поспешно вернулся в лабиринт благодаря Картинной Телепортации Юрин.
Более тысячи искателей приключений участвовали в исследовании этого места, и более двухсот из них погибли. Впрочем, все они умирали с улыбкой на лицах, поскольку это всё тоже транслировалось в прямом эфире.
— Итак, сегодня нас ждёт невероятная новость.
— Всё верно. И принесли нам её авантюристы, которые решили помочь остановить чёрного дракона Кэйберна. В поисках полуэльфики Вишур им удалось полностью исследовать лабиринт в Лесу Авериан.
— Я слышал, что над этой задачкой трудились лучшие искатели приключений континента.
— Как мы все видели, отважные искатели приключений, преодолевающие ловушки и монстров, вселяли надежду в сердца даже самых радикально настроенных зрителей.
— Согласен. А вот и Виид, который только что прибыл в лабиринт.
Виид шагал во главе с лучшими искателями приключений, пока не обнаружил на стене следы, словно от ударов мечом.
— А это что такое?
— Мы уже провели некоторые исследования, но пока что не можем наверняка ответить на этот вопрос. Это определенно не карта, и ни археологи, ни аналитики по глифам ничего в этих следах не выявили.
«Хм-м... Кажется, это просто следы от удара острым клинком».
Виид увидел, что следы виднелись как на обеих стенах, так и на потолке вместе с полом. А затем, постояв в этом месте добрую минуту или две, скульптор внезапно вытащил Меч Лоа.
Фьу-у-у-ух, С чистым звуком меч выскользнул из ножен, и его обладатель произнёс:
— Позвольте мне немного осмотреться.
— Что? Ах, да, конечно.
Авантюристы были несколько невежественными, но быстро поняли что к чему и отступили.
«Кажется, это… здесь?»
Виид встал там, где начинались следы, и начал размахивать мечом.
Ему было чрезвычайно сложно выполнить полноценную технику фехтования, основываясь исключительно на следах. Без невероятного пространственного понимания и богатейшего опыта в обращении с мечом осуществить нечто подобное не смог бы ни один человек.
\*Фжух-фжух\*
Однако меч Виида начал следовать по прекрасной траектории, словно танцуя.
Конечно, он не имел ни малейшего представления о позиции меча, но его тело синхронизировалось с потоком меча.
\*Дзынь!\*
— Вы обучились секретной технике фехтования, оставленной полуэльфом Вишур.
— Вы получили новый навык: «Меч Регенерации».
Данная техника рождена благодаря беспрестанному наблюдению за природой и обладает превосходными показателями защиты, а также восстановления.
При активации повышает максимальный запас Здоровья на 250%.
В местах, пропитанных силой природы, увеличивает восстановление Здоровья владельца. Благодаря воздействию ближайших растений также увеличивается защита владельца.
С каждым новым уровнем навыка Здоровье пользователя и его союзников восстанавливается на 20% быстрее (максимум — 800%).
Для эльфов все эффекты техники удваиваются.
Секретная техника фехтования оказалась весьма неожиданным и полезным приобретением.
«Теперь мне станет намного легче противостоять боссам. Когда дела идут плохо, я могу активировать Меч Регенерации и выиграть немного времени. Конечно, с учетом вышесказанного, это не мой стиль, но…».
Даже при этом у неё было много применений. Если Виид внезапно окажется посреди огромной орды монстров, с помощью Меча Регенерации он сможет удержать свои позиции. Он даст ему время для создания как можно большего количества трупов и последующего вызова нежити!
«Да. Это отличная техника, идеально подходящая для моих коварных планов», — подумал Виид, который был счастлив как никогда.
— А это действительно красивая т-техника, — внезапно выпалил авантюрист Чейз.
Стоящие рядом искатели приключений также открыли рты, словно увидели что-то нереальное.
— Она называется Мечом Регенерации, — как ни в чём ни бывало ответил скульптор.
— Меч Регенерации? Так это умение?
— Да. В этих следах была спрятана секретная техника фехтования.
Слова Виида были переданы в прямом эфире и вызвали настоящий бум.
— Секретная техника! Это же просто безумие!
— Координаты у нас уже есть, так что я вылетаю сейчас же!
— Ух ты… Он обнаружил секретную технику и мгновенно обучился ей!
— Это заняло всего 5 минут?
— Вот он, уровень Виида!
Зрители уже принялись было включать свои капсулы для немедленного отправления в лабиринт, но уже следующие сцены заставили их остановиться. Прямо сейчас возле Виида стояло множество авантюристов, имя каждого из которых было достаточно известным.
Их средний уровень превышал 300-й, а большая часть и вовсе перешагнула через 400-й. Ну и основой, конечно же, были искатели приключений 500-го уровня.
Глаза этих искателей прямо-таки вылезли на лоб, когда они увидели перед собой возможность обучиться секретной технике, и все эти люди немедленно принялись подражать Вииду.
— Как-то так…
— Э-э-гм. Почему это так сложно?
Авантюристы неловко размахивали мечами и качались из стороны в сторону. Было практически невозможно воссоздать технику, просто некоторое время понаблюдав за отметками на стенах, как это делал Виид.
Всего одна ошибка, и траектория клинка теряла свой путь. Более того, это была не обычная техника нанесения ударов, а та, которая требовала полного равновесия в нижней части тела, поясе и плечах.
— Чтобы сделать это за одну попытку… Он действительно монстр.
— Это бессмысленно. Он просто одарён в сто раз больше, чем мы.
— Теперь я понял, почему он смог победить даже Бадырея.
Авантюристы не могли ничего сделать, кроме как смотреть на Виида завистливыми взглядами.
— Давайте поторопимся, — в конце концов, произнёс правитель Империи Арпен, после чего изящно двинулся вперёд.
И этот весьма приземленный ответ стал сенсацией в прямом эфире.
— Не забывайте, что этот человек — Бог Войны. Запишите себе это на лбу и постоянно напоминайте.
— Он стал нереально силён, обучившись призыву нежити, а теперь ещё и это… К слову, чем выше уровень, тем легче святому рыцарю побеждать некромантов. Чем сильнее чёрная магия и нежить, тем больше святости могут использовать рыцари.
По правде говоря, святые рыцари и паладины жаждали получить миссию по уничтожению Виида. Побеждая силы зла, они получали Божественные Благословения и дополнительные характеристики.
Последствия параметра «Святость» были огромны, и это позволяло им уничтожать нежить на две ступени выше, чем они сами.
— И кто же этот святой рыцарь, который может победить Виида? Правильно, нет такого…
— Согласен. Да и вообще, кто рискнёт напасть на Виида?
— А ведь до него ещё добраться нужно. Пробиться сквозь армию скелетов только для того, чтобы встретиться с зомби… Затем с дуллаханами, призраками, рыцарями смерти, рыцарями возмездия и даже с костяным драконом. Только после победы над всеми этими существами перед рыцарем предстанет последний босс — Виид, — резюмировал один из комментаторов, на что Жанна, у которой прямо сейчас брали интервью, резонно заметила:
— Мы некроманты, но он Виид. Даже в этот самый момент он становится всё более могущественным. После появления Кэйберна он охотился практически безостановочно. Его никогда не устраивает текущий уровень. Могу поспорить, что в будущем он сможет вызвать легендарную нежить. Забавно то, что он теперь воин. Этому континенту повезло, что он не продолжил путь некроманта.
Тем временем Виид продолжал идти и пристально оглядывать окрестности, однако больше никаких следов от меча не обнаружил.
«Хм-м. Это позор. У сложных лабиринтов зачастую встречаются скрытые сокровища и прочие трофеи. Теперь, когда секретная техника меча уже раскрыта, здесь больше ничего не осталось».
В конце лабиринта обнаружилась лишь полукровка — наполовину-человек, наполовину-эльфийка по имени Вишур, которая превратилась… в сухое дерево.
— Даже заклинание восстановления наших лучших жрецов не смогло пробудить её. Мы думаем, что для этого может потребоваться какой-то специальный предмет или ключ, — пояснила Харуна, однако у скульптора было на этот счёт своё собственное видение.
«Всё просто. Меч Регенерации, которому я обучился в этом лабиринте, и должен стать ключом».
Не было необходимости думать об альтернативных путях, когда у него было решение, которое требовало всего-навсего небольшого логического усилия.
— Думаю, я знаю, как поступить, — проговорил Виид, после чего начал размахивать мечом.
Он собирался воссоздать технику меча, начертанную на стенах. Да, ему нелегко было вспомнить весь путь клинка, но перед тем, как начать действовать, Виид ещё раз всё пристально осмотрел.
Как музыканты, воссоздающие ноты в своей голове, он сделал то же самое со взмахами оружия.
Нежная техника, рассекающая воздух…
Несмотря на то, что Виид практиковался в ней всего лишь один раз, его движения стали более естественными благодаря гармонии силы и скорости.
\*Дзынь\*
— Вы воссоздаёте Меч Регенерации.
Меч Регенерации перешёл на 2-й начальный уровень.
Сила атаки навыка повышена.
Отныне в активном состоянии техника будет восполнять на 20% больше Здоровья пользователю и его союзникам.
Ваша Проницательность увеличилась на 5.
Меч Регенерации принадлежал к разряду тех навыков, повторное исполнение которых повышало их текущее значение.
Тем временем Виид заметил, что Вишур, находящаяся в форме дерева, медленно оживает, а потому продолжил исполнять движения секретной техники.
Меч Регенерации использовался во второй и третий раз, благодаря чему траектория ударов стала ещё более изящной.
— Меч Регенерации перешёл на 3-ий начальный уровень.
— Меч Регенерации перешёл на 4-й начальный уровень
Техника всё ещё оставалась на обычном, начальном, уровне, а потому не имела решающего значения, но… её текущее значение увеличивалось по-настоящему быстро.
А затем полуэльфийка Вишур восстановила свои очки Здоровья и медленно открыла глаза.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23. Земли эльфов (часть 4)**

— Это же моя техника… — едва открыв глаза, пробормотала Вишур.
— Вы правы, — закончив танец меча, согласился Виид.
— Значит, ты намеренно искал меня?
— Я прибыл в это место, чтобы найти союзника для битвы с Кэйберном.
Слушая разговор между правителем Империи Арпен и легендарной полуэльфийкой, авантюристы уважительно отступили назад.
— Кэйберн и вправду ужасный дракон, — полностью распрямив своё стройное тело, проговорила Вишур.
— Я полностью осознаю это.
— Итак, теперь он решил напасть на человечество?
— Да, — кивнул Виид, после чего принялся рассказывать о Кэйберне, который разрушил несколько городов и вызвал вторжение монстров.
Естественно, посреди этой истории он не забыл добавить в его сторону изрядную долю критики.
— Пока мы не убьем этого проклятого дракона, на континент никогда не вернётся мир.
— Ясно. Говоришь, причина нападений Кэйберна кроется в его яйце?
— Верно.
— Это может быть и не настоящее яйцо дракона.
— Пардон?
А затем Вишур поведала историю, которая стала для всех присутствующих настоящим шоком.
Чёрный дракон Кэйберн давно считал эльфов бельмом на глазу. В отличие от гномов, которых он мог эксплуатировать как ему заблагорассудится, эльфы были благородной расой с высочайшей гордостью.
Они были неприкосновенны, поскольку находились под защитой Мирового Древа и зелёного дракона. Таким образом, Кэйберн разработал схему, которая дала бы ему повод для нападения на эльфов.
Яйцо дракона!
Он послал поддельное яйцо дракона, созданное при помощи магии, в эльфийские леса, а когда оно разбилось, Кэйберн использовал это как оправдание для вторжения.
— Чёрный дракон сжёг лес и убил огромное количество эльфов. Сгорело даже Мировое Древо, давшее эльфам жизнь. С того дня эльфы потеряли свой исконный дом.
— Так вот что случилось…
Всё это было удивительно даже для Виида. Кэйберн совершил настолько гнусный поступок, на который осмелилась бы разве что шайка подлых головорезов.
«Наверное, поэтому его называют чёрным драконом. Дело вовсе не в окрасе чешуи, а в его натуре… Что ж, если это яйцо и вправду было поддельным, подобное задание всплыло бы всё равно. Даже если бы Гильдия Гермес продолжила хранить его где-то у себя на складе».
Поддельное яйцо дракона никогда не принесло бы потомства. А раз так, через какое-то время Кэйберн всё равно уничтожил бы его и взвалил вину за этот инцидент на человеческую расу.
Тем не менее Гильдия Гермес разбила его, прежде чем это сумел сделать сам Кэйберн. Другими словами, гермесовцы лишь ускорили неизбежное.
«Кто бы мог подумать, что нападение дракона было предопределённым событием… Хотя, конечно, было бы намного проще, если бы я столкнулся с этим позже».
— Задание «Поиски исчезнувшей Вишур» завершено. Полуэльфийка Вишур наконец-то была обнаружена. Превращённая в дерево после потери всей своей жизненной силы, она вернулась к жизни благодаря Мечу Регенерации.
Виид же узнал, что Кэйберн почти наверняка подстроил своё нападение на человечество, как ранее в случае с эльфами. Тем не менее это ещё не говорило о том, что людям следовало сдаться.
Подобно тому, как возродилась Вишур, в людских сердцах должна была родиться искра надежды.
— Вы получили новый уровень.
— Ваша Мудрость увеличилась на 2.
— Благодаря достижению в приключенческой сфере, все Ваши характеристики увеличились на 2.
Благодаря завершению задания, Виид получил новый уровень и даже некоторое количество характеристик. С помощью большого количества других игроков он справился с этой задачей довольно быстро, но… учитывая все нюансы, «Поиски исчезнувшей Вишур» нельзя было назвать лёгким заданием.
Тем временем Вишур вызвала элементалей воды и, полностью исцелившись, вновь заговорила:
— Я давно искала верных товарищей для борьбы с Кэйберном. Если ты тоже ищешь этого, почему бы тебе не сразиться плечом к плечу со мной?
— Конечно, я с радостью присоединюсь к твоему путешествию, — немедленно согласился Виид.
Он был очень взволнован тем, что полуэльфийка Вишур сама предложила ему дружбу.
«Я буду эксплуатировать её также бережно, как Хестигера».
Эльфы были очень талантливы в стрельбе из лука и вызове элементалей. Конечно, полуэльфы не обладали такой же ловкостью и проворством, как их чистокровные сородичи, но зато они компенсировали этот недостаток выносливостью и великолепным фехтованием.
— Хорошо. Более двухсот лет я искала способ, позволяющий уничтожить Кэйберна.
— Более двухсот лет…?
— Я знала, что если Кэйберн начнет свою деятельность, пострадает весь эльфийский род. Я рассмотрела множество самых разных вариантов, однако их оказалось недостаточно для противодействия дракону. Последний метод, который мы обнаружили, но так и не успели использовать, был Жаровней Жертвоприношения.
— Жаровня Жертвоприношения?
— Это легендарный предмет, принадлежащий гномам. Гномы — особая раса, которая следует за правилом самопожертвования огню для того, чтобы создать нечто совершенно новое. Существует миф, что если живое существо предложит себя жаровне, оно обретёт силу для борьбы с драконом. Итак, не хочешь ли ты отправиться со мной на поиски этой жаровни?
\*Дзынь!\*
— «Священный артефакт гномов».
Сложность: S.
Гномы с самого рождения живут бок о бок с огнём. За всю историю существования мира они прошли через множество самых разных инцидентов, однако где-то в недрах их гор осталось три мистические жаровни, которые им удалось спрятать от всех остальных.
1. Вулканическая Жаровня.
2. Жаровня Жертвоприношения.
3. Жаровня Рождения.
Наиболее таинственной издавна считалась Жаровня Жертвоприношения. Гномы никому не рассказывали о ней, лишь несколько раз намекнув, что подобно сжиганию древесины в огне для дальнейшего создания предметов, они способны сжигать свои собственные жизни, вызывая тем самым настоящие чудеса.
Жаровня Жертвоприношения бездействует вот уже пятьсот лет. Если найти и использовать её, она сможет предоставить достаточно силы, чтобы противостоять дракону.
Вишур слышала, что один из старейшин гномов знает о Жаровне Жертвоприношения.
Ограничения:
Спаситель Мира.
Наивысший уровень Славы.
Данное задание невозможно отклонить.
— Вы приняли задание.
«Хм. Жаровня Жертвоприношения…».
Виид никогда не слышал о ней раньше, но тот факт, что это был артефакт гномов, заставил его погрузиться в глубокие раздумья.
«Если бы я смог получить силу, чтобы противостоять даже дракону, это было бы просто потрясающе, но…».
Проблема заключалась в том, что артефакт не зря назывался Жаровней Жертвоприношения.
И слово «жертвоприношение» Виида порядком напрягало.
— Значит, она… сжигает жизнь пользователя?
— Я не знаю всех подробностей. Но это вряд ли что-то вроде чёрной магии, иначе гномы никогда бы не стали ею пользоваться.
— Ясно. Но у меня всё равно на её счёт есть некоторые смутные сомненья.
Гномы ненавидели чёрную магию и прочие, связанные с ней вещи. Более того, они всегда были прямолинейными и никогда не строили ловушек. Их слово было твёрдым, как гранит, а потому игрокам приходилось вести себя с ними соответствующим образом: если кто-то нарушал данное гномам обещание, его близость с представителями этой расы тут же падала до нуля.
«Так или иначе, это сложное задание S-класса, предназначенное для подготовки к битве с драконом. То, что здесь не всё так просто, как кажется, и ежу понятно. А раз так, для начала я должен во всём разобраться».
\*\*\*
Оберон.
Человек, а точнее гном, некогда бывший главой Гильдии Ледяной Розы, теперь являлся лордом Замка Вент при Империи Арпен.
— Интересно, насколько ужасно я буду себя чувствовать, если Кэйберн разрушит мой замок? — пробормотал он, нервно наблюдая за приключениями Виида.
Конечно, Оберон не мог следить за каждым моментом его охоты, однако наиболее важные сцены он старался не пропускать.
— Жаровня Жертвоприношения…?
— Шеф. Разве это не то, что мы слышали, когда были в Торе?
— Э-э… Да, это она. Третья заветная жаровня гномов, — покачал головой Оберон, про себя подумав:
«Я должен немедленно сообщить об этом Вииду».
После этого Оберон немедленно написал сообщение в чат для самых важных лордов Империи Арпен:
Оберон: — Виид. У меня есть информация о Жаровне Жертвоприношения.
Реакция последовала уже через три секунды.
Ропенер: — Отлично. Как и ожидалось от Оберона.
Пия: — Ух ты… Ну Оберон и даёт!
Лимона: — Ты просто потрясающий. Теперь, когда у нас есть информация, выполнение следующего задания пойдет намного быстрее.
Флейм: — Это, безусловно, поможет остановить Кэйберна.
Лорды приветствовали столь важное сообщение. Вскоре чат прочитал и сам Виид.
Он ожидал сообщений от игроков, поскольку его встреча с Вишур транслировалась в прямом эфире.
Виид: — Оберон, я сейчас же прилечу к тебе. Отправь мне своё текущее местоположение.
А уже через несколько мгновений Виид прибыл с Юрин прямиком в Замок Вент.
— И что это за информация?
— Я знаю, что такое Жаровня Жертвоприношения.
— Отлично.
Виид считал, что это принесет невероятную помощь, поскольку разрешит вопрос, который беспокоил его больше всего.
«Начало хорошее».
Если Виид узнает, какова точная роль артефакта, он сможет определить дальнейшее направление своего задания.
— Да. В то время я не обращал на это особого внимания… Но я слышал, что в Жаровне Жертвоприношения можно сжечь свою жизненную силу.
— Что именно значит фраза «сжечь свою жизненную силу?».
— Именно это и значит. В ней можно сжечь самого себя. Пользователь жаровни может сжечь очки максимального запаса Здоровья и уровни.
— … А потом?
— Использование Жаровни Жертвоприношения приводит к снижению максимального запаса Здоровья, а также к снижению уровня. Взамен ты становишься сильнее до тех пор, пока пламя не угаснет.
— Насколько сильнее?
— Я слышал, что можно получить десятикратную прибавку Здоровья и уровней.
— Это очень высокий множитель.
— Да, однако всё это может быть опасно. Нет, это точно опасно.
Сжигание 10,000 очков максимального запаса Здоровья в Жаровне Жертвоприношения приводило к временному увеличению данного показателя на 100,000.
Поскольку у Виида было 120,000 очков Здоровья, он мог удвоить их, пожертвовав лишь десятью процентами. Сжигание же ста уровней привело бы к временному получению тысячи уровней.
— Есть какие-то особые условия её использования?
— А вот это мне уже неизвестно. Я слышал о ней только самую основную информацию.
— Хм.
Скрестив руки на груди, Виид погрузился в свои мысли.
«Главная проблема заключается в том, что это временный эффект, но зато я смогу стать намного более могущественным. Наверное, при определённом стечении обстоятельств я смог бы даже попытаться напасть на чёрного дракона в одиночку…».
Это было далеко от стандартной охоты, в которой от игрока требовалось значительное количество постоянных очков Здоровья и уровней, поскольку последствия провала были неимоверно серьёзными.
Конечно, Виид мог поднять Здоровье при помощи Грааля Святого Пламени и другой экипировки, но потеря всё равно была потерей.
«Если я заплачу такую цену и потерплю неудачу, то перестану чувствовать горечь даже от самого крепкого кофе».
В последнее время финансовое состояние Виида улучшилось, а потому каждый день он позволял себе выпить по одной чашке кофе.
«Всё это время я копил деньги, а потому стаканчик кофе в день особого ущерба не принесёт».
Чашка кофе по утрам… Что ещё могло символизировать по-настоящему комфортную жизнь?
«Вот что такое настоящее счастье».
Итак, если даже обычная смерть оказывала пагубное влияние на уровень и текущее значение навыков, то Виид попросту запретил себе думать о провале после использования Жаровни Жертвоприношения.
А вот если ему всё-таки удастся выследить дракона, он сможет заработать огромное количество боевых достижений и получить множество сокровищ.
Тем временем Оберон вытащил из-за спины свой топор и заговорил:
— Виид. Я хочу помочь в охоте на Кэйберна.
— Прости?
— Я считаю, что накопил достаточное количество уровней. Итак, я хочу присоединиться к охоте на Кэйберна и пожертвовать около сотни уровней.
— Спасибо. Ты настоящий герой, — внезапно схватив Оберона за руку, проговорил Виид.
А затем он совершенно машинально прикоснулся к роскошному топору лорда.
Для людей естественно было проверять стоимость экипировки стоящих рядом людей.
— Мне отрадно слышать такие слова. Однако всё-таки это ещё и моя обязанность, как лорда Замка Вент. Виид, ты — император, и на твоих плечах лежит бремя обеспечения мира на всём континенте.
— Да, и я сделаю всё, чтобы защитить его.
— Я всегда завидовал тебе, Виид.
Только старые компаньоны Виида знали о его истинной природе. Однако это далеко не значило, что они не хотели стоять бок о бок с ним.
«Тем более за этим будет наблюдать огромное количество людей».
Телезрительский рейтинг легко достигнет 15%.
После того как Империя Арпен завоюет Центральный Континент, популярность среди игроков возрастёт ещё сильнее.
Будет больше игроков, согласных охотиться на Кэйберна в таких условиях, как Оберон.
«Не похоже, что моя позиция позволяет пренебречь разрушением континента… Эх. Но если я провалюсь, Гильдия Гермес устроит по этому поводу настоящий пир. А даже если охота будет успешной, будет ли это выгодно?».
Виид застрял в настоящем болоте дилемм. Даже с Жаровней Жертвоприношения он должен был поставить на кон этой битвы абсолютно всё.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24. Земли гномов (часть 1)**

Регион Тор.
Гномы жили по-настоящему тревожной жизнью, поскольку находились неподалёку от места обитания чёрного дракона Кэйберна.
— Ах. Я не должен был выбирать эту расу.
— Успокойся. Наша раса обладает мощными боевыми способностями. Кроме того, мы способны создавать множество самых разных вещей, что позволяет легко зарабатывать деньги.
— Да, но при её выборе мне никто не сказал, что я каждый божий день буду подвергаться тирании со стороны дракона.
В горах Тора содержалось огромное количество высококлассных полезных ископаемых, что позволяло относительно легко улучшить кузнечные навыки. По этой же причине Тор часто наведывали торговцы.
Кроме того, данный регион мог похвастаться обилием охотничьих угодий, что превращало его в идеальную среду для получения очков опыта.
Однако, несмотря на все эти преимущества, гномы часто покидали свою родину и разбредались по всему континенту. Но что ещё хуже, однажды покинув дом, они больше никогда в него не возвращались.
— Вот почему я знаком практически со всеми старейшинами, — произнёс Герман, шагающий рядом с Виидом по одной из горных тропинок Тора.
К слову, на данный момент Виид также выглядел как самый обычный гном.
Количество поселений гномов, разбросанных у подножий трёх основных горных перевалов, по некоторым оценкам, достигало 2,300 штук. Даже в тех регионах, где царила повышенная активность монстров, существовали небольшие шахтерские деревушки, многие из которых не взаимодействовали с посторонними людьми.
— Вряд ли Жаровня Жертвоприношения находится в какой-нибудь укромной деревеньке. Хотя, это вполне возможно, учитывая их количество и сложность задания.
Виид считал, что информация о местонахождении жаровни будет тяжело-доступной, и знал, что для её получения ему потребуется провести некоторое расследование.
Игроки-гномы отчаянно желали исчезновения чёрного дракона Кэйберна, а потому также участвовали в поиске артефакта. Тем не менее старейшины держали свои рты на замке и наотрез отказывались что-либо говорить.
— Жаровня Жертвоприношения… Не знаю, откуда вы услышали это название, но я не могу сказать вам, где она находится.
Впрочем, развязать языки гномов было куда проще, чем в случае с людьми или эльфами. Виид знал, что для этого нужно сделать, а потому заранее приготовил взятку.
— Хотите попробовать это крепкое пиво? Оно произведено в лучшей пивоварне Моры. Оно сварено из ячменя наивысшего качества и обладает богатым вкусом.
— Я бы не отказался. Но… оно продаётся?
— Конечно. Это пиво чрезвычайно популярно и его трудно достать, даже если у вас есть деньги. Но я принес три бутылки для вас совершенно бесплатно.
— Я ценю это. Уф-ф, как же славно выпить холодного пива после тяжелого рабочего дня.
— Итак, о Жаровне Жертвоприношения…
— Грм-м, да. Я слышал о ней, когда был ещё совсем молодым. Однако, ни один гном не видел её лично, а потому она может оказаться всего лишь мифом.
К сожалению, все старейшины, которых Виид встретил благодаря связям Германа, не имели никакой стоящей информации о Жаровне Жертвоприношения.
— Жаровня Жертвоприношения существовала очень давно… Я слышал, что она внезапно исчезла.
— О-о. Клянусь своей бородой, что лучшего пива во всей нашей деревне не сыщешь.
— Вы собираетесь убить Кэйберна, Черного Дракона? Хо-хо-хо-хо! Это самая смешная шутка, которую я слышал с тех пор, как услышал слова одного вруна, что он впервые попробовал пиво в возрасте двух лет!
Гномы практически никогда не лгали, а потому Вииду оставалось лишь поверить им.
— Я познакомил тебя со всеми старейшинами, которых знаю, но мы так ничего и не выяснили. Итак, что ты планируешь делать дальше? — осторожно спросил его Герман.
— Не знаю. Пока что сложно что-то придумать, но скоро мы найдем способ. Нам просто нужно подождать.
После этого Виид написал сообщение, в котором попросил всех игроков помочь со сбором информации. В качестве награды он пообещал
1 миллион золота, а также должность провинциального лорда. Однако наиболее важной частью награды было то, что передаваемая вместе с титулом лорда земля находилась в очень желанном горном регионе.
Если кто-то найдет старейшину гномов, который знает секрет местонахождения Жаровни Жертвоприношения, такой человек получит вознаграждение. Таким было основное правило, заинтересовавшее миллионы игроков по всему миру.
\*\*\*\*\*
Не сидела без дела и группа авантюристов под названием «Тени Земли».
— Вы выполнили задание «Ужасные предпочтения Кэйберна».
— Вы выполнили задание «Память о старом дереве».
— Вы выполнили задание «Под мокрыми скалами».
— Вы выполнили задание «Яйцо, которому суждено разбиться».
— Ну и дела… Значит, всё это было частью заговора Кэйберна…
— Впечатляет.
В конце весьма длительного путешествия Анрин, Бэн и Элике обнаружили яму, в которой хранилось более сотни яиц дракона. И это явственно свидетельствовало о том, что яйцо Кэйберна — фальшивое.
— Вы приступили к заданию «В поисках великого мага». Следующей миссией стало выслеживание мага, который в истории человечества почитался настоящей легендой.
— Маг льда! — со сверкающими глазами пробормотал Бэн.
Среди всех прочих заданий он особенно любил те, которые были связаны с магией.
Не выбери он профессию авантюриста, то наверняка бы стал волшебником.
— Думаю, маг не будет находиться в каком-то заурядном месте. Он практически наверняка прячется в одной из 10 Запретных Зон. Если же его там нет, он либо далеко на юге, либо на крайнем севере.
— Нам придется собрать некоторую дополнительную информацию, но я бы сказал, что это всё-таки юг. Помните те строки: «Прогулка по пустыне приведет вас к краю земли»?
— Помню. Появится океан, а затем нашему взгляду предстанет континент, образованный изо льда.
С этими словами Анрин вытащил из сумки карту.
Не так давно Тени Земли получили информацию о том, что на юге расположен мистический ледниковый континент, похожий на Джиголас, который находился на севере.
— Мы в любом случае планировали посетить его, так что не вижу причин отказываться.
— Согласен.
Тени Земли обладали внушительным опытом. Им не удалось выполнить несколько больших заданий, однако в ходе их выполнения Анрин, Бэн и Элликс прошли огромное количество побочных миссий.
А затем, когда Тени Земли собирали информацию о задании, до них дошли новости о том, что Виид уже выяснил поддельное происхождение яйца дракона.
— Как и ожидалось от Виида.
— Даже Кэйберн не может его недооценивать.
— Значит, и нам пора пошевелиться.
Так прошло две недели.
Бесчисленные гномы искали информацию, но ничего не смогли найти, поскольку вся информация была полностью скрыта.
— Где же, чёрт побери, эта проклятая жаровня?
— Понятия не имею. Возможно, она уже исчезла?
— Какие же сложные эти задания… Всё-таки быть искателем приключений слишком нудно.
— А что, если Гильдия Гермес случайно уничтожила её…
— Быть того не может… Хотя, это звучит вполне правдоподобно.
После долгих и безрезультативных поисков Гильдия Гермес стала объектом новых подозрений. Тем временем Кэйберн разрушил ещё несколько городов, расположенных на территории Альянса Бриттен, и выбрал в качестве своей следующей цели Замок Уктен в регионе Хэйвен.
Виид тщательно исследовал всю имеющуюся информацию, продолжая повышать свой уровень мастерства и участвовать в сражениях.
Как и несколькими месяцами ранее, повсюду кишели монстры! Ранее он собрал отдельный батальон, чтобы противостоять полчищам чудовищ, но после трансформации в Воина Солнца Виид стал охотиться в одиночку.
Он прыгал со спины 3-ей Виверны в самую гущу монстров, которые хотели разрушить близлежащие города и сёла.
Повышая свои характеристики при помощи Скульптурного Разрушения, он бросал вызов даже слугам демонов.
— Это лидер людей! Убить его! Убить его во имя великого Кэйберна! — провозгласил особый монстр по имени Курал.
Это было четырехметровое чудовище, сжимающее в руках топор и восседающее верхом на демоническом звере. А затем оно бросилось вперёд, сминая солдат демонов, словно пшеничные колоски.
Курал действовал в качестве командира и кавалерии одновременно. Однако хуже всего было наличие в его распоряжении странных существ, похожих на что-то среднее между людьми и лягушками. Эти твари плевались слюной, причём с весьма большого расстояния. Не следовало и говорить, что одно-единственное попадание приводило к тяжелейшему отравлению.
Тем не менее Виид в одиночку приземлился посреди этих ужасных созданий.
Бог Войны… В полном соответствии со своим прозвищем, он собирался воевать совершенно один.
Монстры разрывались на части, а их всё ещё живые сородичи бежали навстречу своей смерти. Сражение Виида можно было описать всего лишь одним словом: «побоище».
— Он полностью обезумел! — кричали комментаторы.
— Многие воины Королевской Дороги привыкли сражаться с превосходящим количеством противника. Однако вы только посмотрите на эту сцену. Докуда видит глаз — монстры, и все они стремятся к одной-единственной цели — к Вииду.
Время от времени Виид начинал понимать, что его действия и вправду несколько безрассудны. Он думал, что несмотря на подавляющую численность противника, немногие монстры смогут сражаться с ним одновременно.
Тем не менее, когда он спрыгивал со спины 3-ей Виверны, его окружала целая орда чудовищ. Он знал, что примерно так всё и будет, но как только его предположение стало реальностью, пришлось предпринимать некоторые меры безопасности.
— Меч Регенерации!
Данная техника повышала защиту и ускоряла восстановление. Таким образом, Виид планировал удерживать свою позицию, планомерно уничтожая монстров.
— Вы были поражены рогами демонического зверя.
— Вы потеряли 1,420 Здоровья.
Благодаря разнообразным эффектам его экипировки, входящий урон удавалось свести к минимуму. А затем он произвёл свою собственную контратаку.
— Река Лавы!
Окутав Меч Лоа священным пламенем, он поднял лаву прямиком из-под земли, воспрепятствовав тем самым продвижению монстров.
Виид рассчитывал таким образом вести сражение лишь на один фронт, однако монстры бросились прямиком через лаву.
— Умр-р-р-р-ри!
— Угра-а-а-ах!
— Я разорву тебя в клочья!
С одной стороны от Виида были бушующие монстры, в то время как с другой — объятые пламенем и утратившие свой облик обезумевшие чудовища.
Всё остальное поле зрения было покрыто ядовитой слюной.
Посредственное отравление можно было исцелить с помощью навыков некроманта, однако этот яд был куда более смертоносным. Тем не менее… на лице Виида висела улыбка.
«Да. Так и должно быть».
Он получал ранения от монстров, но продолжал размахивать Мечом Регенерации.
Баталли нравится наблюдать за Вами!
Баталли: — Сражайся, воин! Купайся в своей силе!
Вы получили благословление Баталли.
Затраты маны на использование атакующих умений снижены на 30%, а сила атаки увеличена на 25%.
Все отрицательные эффекты были сняты.
За каждое убийство противника Вы будете получать повышенное количество очков опыта.
На Виида нападали сразу со всех сторон. Даже сверху его атаковали птицы-монстры.
Это была ужасная битва, происходившая без секундной передышки.
Ядовитая слюна, извергаемая лягушками, превращалась в миазмы и покрывала собой все окрестности, будто туман.
А затем, спустя десять минут этой ожесточенной битвы…
\*Дзынь!\*
Вы получили боевое достижение «Один в поле воин»!
Сила всех Ваших техник меча увеличилась на 3%.
Отныне при сражении с несколькими противниками Живучесть и очки Здоровья будут восстанавливаться быстрее.
Опасные сражения иногда приводили к невероятным результатам, таким как боевые достижения.
Тем временем Виида окружали горы трупов. Количество монстров, погибших от его меча, было намного меньшим, чем тех, которые были затоптаны до смерти. Ещё больше монстров перелезало через тела своих павших сородичей и безостановочно атаковало Виида.
Количество монстров, а также их трупов, было настолько огромным, что негде было даже яблоку упасть.
— Хорошо. Взрыв Трупа!
\*Бу-ду-ду-дух!\*
Вы получили очки опыта.
Вы получили очки опыта.
Вы получили новый уровень.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25. Земли гномов (часть 2)**

Взрыв Трупа оказался достаточно мощным, чтобы сотрясти землю. Он просто-напросто сдул всех близстоящих монстров, а около тысячи из них и вовсе превратил в пепел.
— Восстаньте из земли, в которую вы вернулись. Выгравируйте вечное правило тьмы на всех живых существах. Восстание Нежити!
Затем Виид вызвал большое количество рыцарей дуллаханов, управление которыми доверил Ван Хоку и Торидо.
— Лидер людей — отвратительный некромант!
— Он всё равно не сможет остановить нас!
Нежить была безжалостно растоптана демоническим зверем, на котором восседал монстр-босс. Она была чрезвычайно слаба против гигантского существа и не могла сдержать его из-за отсутствия защиты и уязвимости костей.
Вдобавок ко всему, вместо полного комплекта вещей Бэрекена, Виид был одет в Доспехи Повелителя Небес, что делало мертвецов ещё слабее.
— А кто сказал, что я собираюсь вас останавливать? Вы, некомпетентные идиоты, — фыркнул Виид, после чего наложил на своё тело несколько бинтов и продолжил битву.
Нежить разделила атакующую мощь и дала ему возможность отдышаться, а заодно восполнить нужное количество маны.
— День Апокалипсиса!
Это был абсолютный навык воина солнца, поглотивший всю его ману и вызвавший волны дыма, хлынувшие сразу во всех направлениях. Его мощь была усилена священным пламенем и граалем, поглотив тем самым всех монстров на пути его бесконечного распространения.
— 3-я Виверна!
— Я уже в пути, хозяин!
Затем Виид ловко запрыгнул на спину 3-ей Виверны, подлетевшей максимально близко к нему, и вновь поднялся в небо. Он собирался преспокойно уйти, поскольку потратил всю свою Живучесть, ману и львиную долю Здоровья.
— Не убегай! Вернись, хитрая крыса! — взревел монстр-босс, однако на Виида подобные трюки не действовали.
Курал возглавлял самый настоящий легион чудовищ, однако после столкновения со скульптором его количество уменьшилось примерно до половины, что должно было облегчить сражение с ним во время грядущей осады.
На данный момент уже 7 городов и 31 деревня Империи Арпен были разрушены монстрами. Виид прикладывал огромное количество усилий, но были случаи, когда монстры вторгались слишком неожиданно.
Также случалось, когда монстров было так много, что проще было отступить в более укрепленный город, чем тратить ресурсы на их сдерживание. В этой ситуации престижным гильдиям было намного проще, но большинство лордов Империи Арпен практически не имели опыта в масштабных битвах.
Итак, вполне логично, что потери Империи Арпен вышли из-под контроля.
\*\*\*\*\*
После трёх недель ожидания появился важный доклад.
Шейша: — Я сейчас в деревне Дебрадо. Эта деревня не отмечена на картах и находится в непосредственной близости от логова Кэйберна. Мы нашли гнома, который знает о Жаровне Жертвоприношения.
Это была деревня гномов в самом сердце Ультского перевала. Жители этой деревушки производили высококачественное оружие с применением изысканного металла. Их существование было окутано тайной, но искатели приключений прочесали весь Тор, а потому и сумели отыскать их.
Вблизи логова Кэйберна бродило множество опасных чудовищ, однако гномы всё равно оставались жить здесь, изо дня в день рискуя своей жизнью.
Гномы могли свободно путешествовать по местам, которые находились в отдалении от логова дракона, но каждый раз, когда они сталкивались с подчиненными Кэйберна, им приходилось в обмен на сохранение жизни предлагать им деньги или украшения. И вот, исчерпав практически все свои сокровища, их усилия наконец-то принесли свои плоды.
Виид: — Выдвигаюсь немедленно.
При помощи Картинной Телепортации Юрин Виид переместился в окрестности нужной деревушки и на скорую руку вырезал статуэтку гнома.
— Скульптурная Трансформация!
Как только были произнесены эти слова, тело Виида превратилось в гнома с красиво ухоженной бородой. У него был круглый, выпирающий живот, а за спиной покоился приличный топор.
Окрестности логова дракона ограничивали использование навыков пространственного перемещения, а потому Вииду пришлось проделать некоторый путь, прежде чем он достиг деревни Дебрадо.
— Вы — Виид, верно?
Шейша, которая ждала у входа в деревушку, тепло поприветствовала Виида.
— Да. Я Виид.
— Для меня большая честь встретиться с Вами. Старейшина деревни находится в кузнечной мастерской.
— Спасибо за Вашу помощь.
— Пустяки. Я гном, живущий в Торе, но уже давно считаю себя гражданином Арпена, — покраснев, ответила Шейша.
Личная встреча с Виидом, который добился бесчисленных достижений, заставила гнома слегка напрячься. Конечно, у Виида было самое обычное лицо, а в настоящее время он и вовсе пребывал в облике гнома, однако Шейша чувствовала, что у него есть уникальные черты.
Его руки и ноги были короткими, но крепкими, а нос особенно красным; он выглядел как гном, который хорошо и работал, и выпивал!
Старейшина деревни оказался превосходным гномом-кузнецом с целым каскадом мышц на руках.
— Шейша и гном, которого я никогда раньше не видел… Что привело вас ко мне?
— Рад поприветствовать Вас, старейшина. Я пришёл, чтобы узнать о Жаровне Жертвоприношения, — слегка поклонившись, как того велели традиции гномов, произнёс Виид.
Эффект императорского титула практически не работал в случае с гномами, к тому же на данный момент Виид пребывал под воздействием Скульптурной Трансформации.
— Жаровня Жертвоприношения… Да, так называется артефакт, который мы из поколения в поколения хранили у себя. Мне казалось, что ни один гном не станет его искать, — сделав несколько глотков прохладного пива, стоявшего близ его рабочего места, проговорил старейшина.
— Почему же?
— Это… сложно.
— Это очень важно. Скажите, Жаровня Жертвоприношения здесь, в этой деревне?
— Ху-ху. Всё-таки горькое у нас пиво, — словно желая сменить тему, произнёс старейшина. Однако Виид был уже тут как тут.
— Вот, попробуйте это пиво из Моры.
— … Что это за пиво?! Да это же не пена, а манна небесная!
У Виида был отличный способ расшевелить тяжёлые языки гномов.
— Выпейте ещё бокальчик. А теперь ещё один.
— Ик!
Гномы почти никогда не напивались, но у пива из Моры была одна хитрость.
«Пиво и виски в соотношении 7:3. Вот настоящая золотая середина».
Это была настоящая бомба, предназначенная для гномов! И вот, уже совсем скоро старейшина начал рассказывать секреты, которые прежде держал под строжайшим секретом.
— Жаровня Жертвоприношения… Ик! Правда в том, что мы её потеряли.
— Артефакт гномов потерян?!
— У-у-х… Эта судьба ожидает все сокровища, на который упал взор дракона.
— Дракона, значит…? Возможно, Вы имеете в виду Кэйберна?
— Да, всё верно. Этот жадный дракон забрал нашу жаровню.
Виид почувствовал себя так, будто врезался в стену.
Артефакт, необходимый для охоты на Кэйберна, был у Кэйберна!
Тем не менее шокирующая история жаровни ещё не подошла к концу.
— Знаете, что сделал Кэйберн после того, как забрал наше сокровище?
— Что же?
— Он стал использовать её как отопительную печь. А спустя несколько дней он и вовсе забросил её в самый дальний угол и забыл!
— Понятно, — сдержанно ответил Виид.
Он бы не удивился, даже если бы Кэйберн использовал жаровню для запекания сладкого картофеля.
Драконы были далеко не теми существами, которых можно оценить с помощью логики.
— Значит, жаровня находится в логове Кэйберна.
— Да, она недалеко отсюда. Однако логово дракона — это далеко не то место, куда мы, гномы, можем забраться.
Голос старейшины стал куда более грустным, что не укрылось от Виида.
«На этом всё не закончится. Зуб даю, что меня ждёт ещё одно задание».
Это был чисто интуитивный вывод, пришедший к нему благодаря огромному опыту. И вот, старейшина гномов отставил в сторону пустой бокал и тяжелым тоном продолжил:
— Если кому-то удастся вернуть Жаровню Жертвоприношения, гномы назовут его настоящим героем. Однако никто не сможет добиться успеха в этом деле. Кэйберн непобедим. Вокруг него слишком много охраны.
Как скульптор, Виид однажды был вынужден принести Кэйберну драгоценную скульптуру. Он выполнял задание и только поэтому ему удалось беспрепятственно приблизиться ко входу в его логово.
Не говоря уже о крутой, опасной местности, земли Кэйберна прямо-таки кишели грозными чудовищами.
«Сражаться с ними в одиночку будет чересчур неприятно, в особенности потому, что там слишком много солдат дракона. Кроме того, местность напичкана магическими ловушками, так что я умру прежде, чем доберусь до самого логова».
Другими словами, логово Кэйберна представляло собой неприступную крепость.
— Хм. Это действительно слишком сложно. Однако как ты, возможно, знаешь, гномы не знают, что такое «сдаваться». На самом деле это секрет, но есть причина, по которой наша деревня находится так близко к логову.
— И почему?
— Это сделано для того, что гномы делают лучше всего. Если ты сообразительный гном, то, наверное, уже всё понял.
— Ну, у меня есть пара догадок, но…
— Хм-хм. Я больше не буду ничего говорить. По крайней мере до тех пор, пока ты не скажешь, что заодно с нами.
\*Дзынь!\*
— «Секретный план гномов».
Кэйберн лишил гномов их драгоценного артефакта — Жаровни Жертвоприношения.
Для храбрых гномов злой дракон стал настоящим ужасом во плоти. Жаровня Жертвоприношения — предмет, связанный с их происхождением, а потому они готовы расстаться со всеми своими сокровищами, лишь бы только вернуть её.
Верните гномам Жаровню Жертвоприношения. Это чрезвычайно опасное задание, но гномы щедро вознаградят Вас, если Вам удастся выполнить его.
Сложность: S.
Награда: редкое сокровище гномов.
Ограничения: только для гномов.
— Внимание, активировано расовое задание гномов.
Поскольку на данный момент Вы находитесь в состоянии скульптурной трансформации, Вы можете принять его.
Тем не менее, если Вы отклоните его, гномы будут считать Вас трусом. Ваша Честь уменьшится на 10,000, а отношения с гномами станут отрицательными.
Расовое задание S-класса!
«Я должен добыть Жаровню Жертвоприношения, несмотря ни на что… Судя по всему, расовое задание появилось только потому, что я прибыл сюда в подходящее время. Два зайца одним выстрелом — не так уж и плохо».
А затем Виид внимательно осмотрелся по сторонам, и в его голове пронеслась одна, практически неуловимая мысль.
— Я вернусь с жаровней, — произнёс он.
— Вы приняли задание. \*\*\*\*\*\*
После разговора со старейшиной Виид начал обследовать окрестности деревушки.
«Население деревни составляет всего лишь 325 человек. Большинство из них — старики, а детей и вовсе не видно».
Гномы представляли собой расу, где было принято заводить по трое и более детей. Тот факт, что в деревне проживали одни старики, был уникальным, а число кузнецов существенно уступало тому, которое наблюдалось в схожих деревеньках.
Бу-дум! Бу-дум! Бу-дум! Гномы производили оружие и доспехи в чрезвычайно больших количествах, что навело Виида на одну мысль:
«Торговцы и авантюристы бывают здесь крайне редко, но они продолжают работать так, будто готовятся к войне».
Таким образом, его подозрения углубились!
Угостив пивом ещё нескольких гномов, Виид побывал у них дома и увидел следующее: внутренний интерьер был загроможден первоклассными клинками, топорами и доспехами. Даже с учётом того, что гномы обладали предрасположенностью к ремеслу, их качество было на ступень выше обычного.
«Но куда удивительнее кое-что другое. Все местные жители старые, но в этой деревне остались только прирожденные воины».
Итак, подозрение Виида быстро переросло в уверенность. Впрочем, чтобы убедиться во всём окончательно, он должен был проверить ещё кое-что.
— Я хочу добыть немного руды. Не подскажите, где это можно сделать? — подойдя к одному из гномов, спросил он.
— На севере. Полчаса неспешной ходьбы, и ты на месте.
— Спасибо, — ответил Виид, после чего вооружился киркой и побежал к месту назначения.
На первый взгляд местная шахта ничем не отличалась от всех других в регионе: она была округлой и глубокой. Впрочем, чем глубже Виид заходил, тем больше видел гномов, выгружающих поближе к выходу железную и серебряную руду.
— Вы только что добыли её, верно?
— Да…
Получив ответ, Виид опустился на одно колено перед рудой и скомандовал:
— Идентификация!
— Низкокачественная железная руда, состоящая из нескольких видов минералов, смешанных между собой в небольшом количестве.
В руде присутствует железо. Тем не менее, его чистота находится на весьма низком уровне.
Как правило, гномы использовали железную руду наивысшего качества. Если жила была небогатой, гномы никогда не стали бы строить возле неё деревню.
Итак, учитывая отсутствие детей, бесконечное количество боевого снаряжения и чересчур крутую шахту с некачественной железной РУДОЙ…
«А также учитывая направление, в котором была вырыта эта шахта… Гномы пытаются выкопать подземный туннель, чтобы ограбить логово Кэйберна!» , — подпрыгнул Виид.
При этом по всему его телу пробежали мурашки, как во время первого поцелуя с Союн.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.1. Подлое воровство (часть 1)**

Когда Ли Хэн вышел из капсулы, была уже поздняя ночь.
— Подземный туннель…
Здравый смысл гласил, что проникнуть в логово Кэйберна и украсть Жаровню Жертвоприношения практически невозможно.
Кроме того, ограбление дракона было чистой воды самоубийством.
— Но дело в том, что каждую неделю Кэйберн выползает из своего логова, чтобы разрушить очередной город. Другими словами, это обыкновенное ограбление пустого дома.
Грабёж пустующего логова!
В мире часто воровали что-то прямиком у тебя из-под носа, а потому ограбление чьего-то пустующего жилища было на порядок проще. В обычных обстоятельствах ограбление требовало множества усилий и полной секретности.
Однако если дракон освободит логово, сложность задания полностью изменится.
— Если бы не хитрый план гномов, меня бы ждал по-настоящему адский труд. Но теперь, как мне кажется, получение Жаровни Жертвоприношения больше не является серьёзной проблемой. Возможно, мы сможем ограбить всё логово и присвоить все его сокровища, — пробормотал Хэн, после чего пригвоздил к стене большую карту региона Тор.
Затем он отметил на ней местоположение деревни гномов, направление, в котором велась добыча из шахты и логово Кэйберна.
В прошлом ему уже доводилось выполнять задание, связанное с чёрным драконом. Он должен был сваять для него потрясающую скульптуру из агатов.
Другими словами, у Виида уже были некоторые познания о том, как устроено логово дракона.
— В основном его охраняют только снаружи. Если подземный туннель будет хорошо построен, мы сможем войти, не будучи обнаруженными.
Логово Кэйберна было заполнено огромным количеством сокровищ и драгоценностей, поэтому также требовались погрузочные средства.
— К этому процессу нельзя подходить с мыслью, будто мы что-то крадем. Это должно быть полное изъятие всех имеющихся средств. Да. Мы должны представить себя налоговой инспекцией, которая наконец-то выявила злостного неплательщика. Ну, а что касается самого изъятия — нам нужно работать как хорошая логистическая компания.
У Ли Хэна был опыт работы в логистической компании, пусть это и ограничивалось всего лишь несколькими днями. Её сотрудники быстро забирали всё необходимое и погружали в грузовики за считанные минуты. Все задачи были четко распределены между персоналом, а потому любая погрузка и доставка происходила в кратчайшие сроки.
— К тому же в случае с логовом дракона нет необходимости разделять и упаковывать каждую вещь индивидуально. Нам нужно сосредоточиться на скорости и количестве. Мы должны забрать абсолютно всё.
Тотальное ограбление! Вот что собирался сделать Виид.
\*\*\*\*
Вновь подключившись к серверу Королевской Дороги, Виид первым делом связался с Манауэ.
Виид: — Нам предстоит проделать большую работу.
Манауэ: — Какую? Судя по твоему тону, это что-то очень серьёзное.
Даже во время подготовки к битве на Тарнавской Равнине Виид разговаривал куда более раскрепощённо. Тем не менее, ограбление логова Кэйберна имело слишком большое значение, чтобы расслабляться.
Виид: — Мне нужны квалифицированные рабочие. А ещё они должны быть выдающимися водителями тележек.
Манауэ: — Это что-то новенькое.
Виид: — Они должны уметь быстро ездить по крутым горным тропинкам с полностью загруженной большой тележкой. Также они должны уметь избегать препятствий. Будет здорово, если при этом им будет удаваться ещё и отвлекать чем-то монстров.
Манауэ: — Для такого рода задач потребуются особые люди. А они, как ты знаешь, берут за свои труды немаленькие суммы.
Виид: — Заработная плата не имеет значения. Мне нужны те, на кого я смогу положиться.
Манауэ: — Сколько тебе нужно?
Виид: — Как минимум 500.
Манауэ: — Пардон?
Виид: — Чем больше, тем лучше. Мне нужно перевезти огромное количество вещей.
Манауэ: — Но что именно ты собираешься делать с таким количеством людей?
Кадры из деревни Дебрадо ещё не транслировались по телевизору. Их публикация представляла опасность разоблачения, а потому никто не знал, что Виид собирается делать дальше.
Виид: — Я планирую ограбление.
Манауэ: — Что?!
Виид: — Я собираюсь ограбить логово Кэйберна.
\*\*\*\*\*
Когда у Пак Сунджо зазвонил телефон, он как раз ехал в автобусе по направлению к своему университету.
\*Чвик-чвик-чвик! Чвик-чвик-чвик! Чеи-и-и-ик, чвик!\*
— Что это за звуки?
— Кажется, у кого-то звонит телефон.
В качестве рингтона у Сунджо была установлена песня орков из Королевской Дороги, что моментально привлекло внимание других пассажиров. И Сунджо ничего не оставалось, кроме как поспешно ответить на звонок, особенно когда он увидел ID звонящего — «Большой Брат, Император Арпена».
— Сколько лет, сколько зим!
— Да, привет. Как дела?
— У меня всё хорошо. Когда ты вернёшься на учёбу?
Ли Хэн был легендой среди студентов, которые специализировались на виртуальной реальности! Его студенческая жизнь у многих вызывала ностальгию, а становление правителем Империи Арпен распространило его имя среди всего корейского студенческого сообщества.
Даже профессора разных специальностей отчаянно мечтали о возможности встретиться с Ли Хэном.
— Сразу же, как только смогу. У меня есть к тебе просьба.
— Всё, что угодно.
Пак Сунджо, с его дружелюбной личностью, был рад оказать любую услугу.
— Если вкратце, я хочу предложить тебе кое-какую работу.
— Какую?
— Ты ведь вор, так ведь?
— Ага.
Вор Найд. Так звали персонажа, которого Пак Сунджо качал с самого момента выхода Королевской Дороги, и который к данному моменту обладал множеством навыков.
Большинство профессий были ориентированы на боевые действия, что немного отодвинуло воров на второй план, однако в своём классе Найд обладал поистине исключительными способностями.
— В прошлый раз я видел, как ты работаешь. И это было довольно впечатляюще.
— Ха-ха. Ты до сих пор помнишь, как ловко мы провернули то ограбление?
Как только прозвучали эти слова, пассажиры автобуса удивлённо уставились на Сунджо, который как ни в чём не бывало продолжал:
— Воровство — моя профессия.
— Сколько раз тебя поймали?
— Ни разу. Правда, когда я чувствовал, что меня могут поймать, я всегда отступал. Я краду быстро и только тогда, когда уверен в успехе.
Пассажиры уставились на Сунджо с ещё большим подозрением, но, к счастью, рядом с ним стояли Мин Сора и Чхве Сангжун.
— Не поймите неправильно, ребята. Он говорит о Королевской Дороге.
— Его игровая профессия — вор.
Пассажиры, которые в основном состояли из студентов Корейского университета, облегчённо улыбнулись и отвернулись.
— На этот раз тебя ждёт настоящий сюрприз. Логово Кэйберна, — продолжил Виид.
— Ограбление логова Кэйберна?! — сам того не осознавая, повысил голос Пак Сунджо.
Этим он вновь привлек внимание других пассажиров. Впрочем, Сунджо было на это совершенно наплевать.
Если бы он говорил с любым другим человеком, то, наверное, просто отшутился бы или сказал, что это безумие. Тем не менее, на другом конце трубки был сам император и герой Версальского Континента!
И если этот человек наметил в качестве цели логово Кэйберна, ровно как и любой другой объект на континенте, значит, он действительно собирался ограбить его!
— Верно. Мы должны вынести оттуда всё до последнего гроша.
— Вах. Это будет экстремально.
— Да, будет опасно, так что хорошо подумай, готов ли ты присоединиться к нам.
— Конечно, Ли Хэн. Можешь на меня положиться.
Из всего, что сказал Пак Сунджо, наибольшее удивление у присутствующих вызвало упоминание о логове Кэйберна. Тем не менее как только прозвучало имя Виида, товарищи Сунджо, не говоря уже о пассажирах автобуса, и вовсе замерли с выпученными на лоб глазами.
Мибулло считался лучшим архитектором Версальского Континента, но в последнее время всё большую популярность начал набирать Паво. Он был выдающимся архитектором, который получил известность ещё в ранней Море и принял участие в строительстве Великих Сооружений севера.
Итак, на данный момент Паво был вовлечен в проект восстановления свободного города Сомрен.
— Пожалуйста, проследите, чтобы материалы были доставлены в полной безопасности. Также будет лучше, если мы сначала восстановим промышленные зоны. Это слегка отодвинет планы по строительству домов для игроков, но в приоритете должны быть коммунальные услуги.
Паво был назначен ведущим архитектором! Он занимался практически всем, начиная от уборки мусора и личного участия в строительстве.
— Даже если город был полностью разрушен, его восстановление не займет слишком много времени.
Производственные мощности в Сомрене всё ещё работали, что было огромным активом.
Виид: — Привет, старина. Занят?
Паво: — Нет. Что случилось, Виид?
Как ни в чём не бывало, ответил Паво, немало взволновав стоящих рядом игроков.
— Ха!
— Ого!
— Вау!
Виид: — Есть одно дельце, в котором твоя помощь пришлась бы очень кстати.
\*\*\*\*\*\*
Виид лично связался с нужными ему людьми.
Сначала он планировал собрать группу людей из организации Манауэ и выполнить задание с несколькими заслуживающими доверия товарищами, но вскоре передумал.
«Шахта довольно глубокая. К тому же в логове слишком много сокровищ».
Драгоценные камни и золото громоздились в логове дракона целыми горами. И чтобы вытащить их оттуда через шахту, требовалось значительное время.
Как-никак, это была обыкновенная шахта гномов, с привычными для неё узкими проходами, а потому невозможность проникновения в неё больших транспортных тележек была еще одной проблемой, которую следовало преодолеть!
«Для завершения работы до возвращения Кэйберна потребуется больше рабочей силы».
Таким образом, Виид решил увеличить количество людей, принимающих участие в грабеже.
«Я не могу оставить ни одного медяка. Ни за что».
Это задание началось с Жаровни Жертвоприношения, но Виид прямо-таки чувствовал запах денег, которые можно было заработать!
— Мне нужно, чтобы Гильдия Чёрного Льва мобилизовала тридцать гномов. Только самых опытных.
— Могу я спросить, зачем?
— Это связано с Кэйберном. Это может быть опасно, но, пожалуйста, примите все усилия.
— Я найду достойных пользователей.
Гильдии соглашались присоединиться ещё до того, как узнавали, во что они ввязываются.
После того как Виид выиграл войну на Тарнавской Равнине, его слава и влияние стали просто безоговорочными. Кроме того, охота на Кэйберна была решающей и для городских лордов.
Рано или поздно вверенные им территории также должны были стать мишенью для дракона. И как только это произойдет — их ждёт экономический крах. Вот почему лорды готовы были выделить своих лучших рабочих, чтобы этого не допустить.
\*\*\*\*
Всего за один день Вииду удалось собрать в деревне Дебрадо больше восьмисот игроков-гномов.
— Никогда не думал, что здесь может быть деревушка.
— Да, это маленькая и чрезвычайно уединенная деревня. Из-за деревьев её совсем не видно. Правда, мне не по себе от того, что она так близко к логову Кэйберна.
— Значит, местные гномы готовятся к войне? В последнее время я мало сражался, потому что был занят изготовлением мечей.
Лучшие гномы Версальского Континента с проверенными навыками стояли у входа в деревню. Здесь же присутствовала и верхушка таких организаций, как Гильдия Странника и Гильдия Чёрного Льва, вместе с их наиболее квалифицированными игроками.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.2. Подлое воровство (часть 2)**

— Что ж, а теперь вкратце расскажу детали предстоящей операции, — проговорил Виид, после чего раскрыл всем собравшимся причину существования деревни гномов и то, что шахта была вырыта аккурат в направлении логова Кэйберна, — судя по глубине, она уже совсем рядом с логовом.
Точное местоположение ещё предстоит определить, но каждый из вас должен обладать высокими навыками Горнодобывающего Ремесла. Если мы будем прилежны, то легко проникнем в логово дракона уже через пять дней.
Услышав это, гномы были просто-напросто поражены. Впрочем, чем дольше Виид пояснял свой замысел, тем большей надеждой преисполнялись их сердца.
— О-о-о-о!
— Если всё так и есть, то у нас появились хорошие шансы!
Игроки-гномы начали искренне полагать, что смогут украсть сокровища из логова дракона. Если они добьются успеха, это будет момент, который они не забудут до конца своих жизней.
— Допустим, нам действительно удастся проникнуть в логово. Но что нам делать с Кэйберном? Если нужен кто-то, кто сможет действовать в качестве приманки, то этим могу заняться я, — осторожно предложил Оберон.
Подобное предложение идеально подходило для кого-то вроде Оберона, который прослыл врождённым лидером и ответственным человеком. Выиграть в лобовом столкновении с Кэйберном было невозможно, а потому он собирался рискнуть своей жизнью, чтобы отвлечь внимание.
— Оберон и вправду крут.
— Его репутация определённо заслуженная.
— Я уверен, что он станет ещё более популярным, когда это покажут по телевизору.
Гномы были искренне тронуты, однако Виид считал иначе.
«Пожертвовать собой ради других… Да, этот человек живёт достойной жизнью, но его жена и дети почти наверняка пострадают!»
Друзья, товарищи… Пожертвование самим собой ради банальной справедливости приведёт лишь к несчастью как для себя самого, так и для семьи!
Другими словами, Виид изначально считал план, предполагающий использование приманки, плохим. Если бы он являлся абсолютно необходимым, то Виид, конечно же, рассмотрел бы возможность его использования в зависимости от результата, который он мог принести, однако все жертвы следовало оставить в качестве крайней меры.
«Пользователи, выступающие в качестве наживки, могут легко умереть, что может привести к новым переменным».
Вот почему у Виида был другой план.
— К тому времени, как мы проникнем в логово, Кэйберн будет занят уничтожением одного из городов. Иначе говоря, мы собираемся ограбить пустующее жилище.
Ограбление пустого дома! Осознав это, собравшиеся в деревушки гномы почувствовали, как по их коже пробежали мурашки. Они за всю свою жизнь не слышали ни одного более впечатляющего предложения.
— Ого…
— Пустующее логово…!
— Да. В обычной ситуации это было бы невозможно. Но поскольку дракон улетит, логово будет свободным.
Каждый из присутствующих был далёк от таких понятий как «воровство» и «грабёж», но… насколько же всё-таки романтичной и привлекательной была возможность разжиться чьими-то сокровищами?
Искушение было слишком сильным!
— Мы начнём воплощать наш план в жизнь сразу же, как только Кэйберн выберет свою следующую цель. И первыми в дело вступят архитекторы. Им предстоит по-настоящему много работы.
Виид объявил, что обратился за помощью к архитекторам севера, среди которых числился и Паво.
— Они купят нам столько времени, сколько смогут.
— В каком смысле? — подняв руку, спросил один из гномов. Замерли на своих местах и остальные, от чего складывалось такое впечатление, будто в деревне происходило не собрание, а какой-то выпускной экзамен, где не разрешалось производить ни единого звука.
— Речь идёт о строительстве огромного количества зданий в городе, который будет избран Кэйберном. Для этого не нужны опытные рабочие. Всё, что нам нужно, — это наштамповать как можно больше однотипных домов, — зловеще усмехнувшись, ответил Виид.
— Такой метод…
— Воровство, прикрытое массовым строительством паршивеньких зданий… Это же просто удивительно!
Гномы пребывали в настоящем восторге от предложенной идеи.
«Вы только посмотрите на этот блестящий план. Всё-таки Виид недаром стал императором».
«Я должен был раньше подружиться с ним. Моё величайшее сожаление в жизни — это то, что я не стал товарищем Виида с самого начала игры в Королевскую Дорогу».
«Как же мне повезло, что у меня сейчас отпуск… Всё, что нужно делать в Королевской Дороге — это просто следовать за Виидом».
«С моей пессимистической точки зрения, это будет не так просто, как кажется. Хотя количество просмотров непременно будет высоким. Я стану знаменитым и получу возможность сняться в нескольких рекламных роликах».
«Что бы ни случилось, я должен держаться рядом с Виидом. Только тогда моя жизнь станет успешной».
У каждого игрока были свои собственные взгляды на происходящее, но все они разделяли одно и то же волнение. Это была прекрасная возможность поработать с Виидом, который практически управлял континентом.
Кроме того, они были убеждены, что его план — лучший среди всего, что можно было придумать.
В любой другой ситуации ограбление логова дракона сочлось бы абсурдом. Зона в несколько километров вокруг него считалась запретной, и ступить на неё не осмеливалось ни одно живое существо.
Однако, воспользовавшись отсутствием Кэйберна, они закончат прокладку подземного туннеля и ограбят его!
Северные архитекторы будут вести массовое строительство плохих домов, из-за чего дракону придётся задержаться. Другими словами, этот план учитывал даже его дотошную личность по превращению в руины абсолютно всего населённого пункта.
«Даже если наши шансы невелики, я в деле».
«Прикарманить сокровища дракона… Как я могу отказаться от этого?»
Тем временем Виид заметил, что лица игроков-гномов покраснели от волнения, и невольно подумал:
«Какие же всё-таки люди необычные создания. Наиболее сплочёнными они становятся лишь тогда, когда замышляют нечто коварное!»
\*\*\*\*
Заговор Виида с целью ограбить логово Кэйберна!
После того как гномы распространили эту новость, она стала по-настоящему вирусной!
— О, боже! Ограбление логова дракона? Что, черт возьми, они пытаются сделать?
— Я думал, что приключения в наше время становятся скучными, но это… это что-то новенькое!
— Честно говоря, чего-чего, но такого даже я не ожидал.
— Отобранным игрокам будет очень весело. Да и вообще, всё это выглядит круто. Всё-таки не каждый день представляется возможность побывать в логове дракона.
— Весело? Если им это удастся, они получат легендарные артефакты!
— Стадо быков в Империи Арпен пришло в движение. Кажется, именно они будут использоваться для перетаскивания тележек.
Ограбление Кэйберна считалось скорее историческим событием, нежели очередным приключением Виида. Тем не менее некоторые игроки были настроены скептически.
— Это гарантированный, стопроцентный провал. Как глупо. Вы забыли, что его охраняют магические ловушки и монстры?
— Проникновение в логово. Встреча с драконом. Ва-а-а-ак! Труп.
— Хочу сказать всем тем, кто ослеп от зависти. Это ограбление пустого логова, поскольку дракона в нём не будет! Повторяю: не будет!
— Как и всегда, Виид победит. Для нас бессмысленно спорить об этом. Так было и будет. Он всегда творит чудеса, так что давайте просто подождёт и посмотрим.
— Будет весело, если дракон бросится за ними вдогонку.
В срочных опросах, проведенных телестанциями, только 62% зрителей прогнозировали успех, который был поразительно низким, учитывая популярность Виида. Так получилось потому, что логово дракона являлось наиболее печально известным и наголову более опасным, чем 10 Запретных Зон.
— Честно говоря, сложность слишком высока. Сложность задания числится как S… А это очень непросто.
— Не все S ранги одинаковы. Те, в которых задействован дракон, следует считать SSSSSSS-классом.
— Я видел, как происходила охота на Асолетта… Бывший дракон. Кэйберн находится на другом уровне.
— Опрос топ-игроков показывает, что уровень сложности является всего лишь примерным стандартом, и задания даже одного класса оказываются очень разными в зависимости от того, как их проходить.
— Очень важен план. Ну и банальную удачу никто не отменял.
— Сложность? Виид уже не человек, поскольку владеет последней секретной техникой своей профессии.
— Когда Виид выполнял задание, позволяющее получить последнюю секретную скульптурную технику, огни в главном офисе Корпорации Юникорн не потухали ни на минуту. Помнится, их департамент по связям с общественностью даже пожаловался, что успех Виида полностью выбил их из колеи.
— Честно говоря, я думал, что Виид не одержит победы ни в одном своём приключении. Однако на этот раз я готов поспорить, что Виид хоть кровь из носа, но выполнит задание.
Тем временем телестанции подтвердили сроки начала прямой трансляции и принялись ожидать начала действия. Ну, а пока что состоялось представление участвующих в плане гномов и архитекторов.
— Хм-хм. Все подготовительные работы уже были произведены.
— Пока что неизвестно, в каком именно городе должно состояться строительство. В связи с этим вопрос: как будет происходить транспортировка материалов?
— Мы просто собираемся плыть по течению.
— Плыть по течению?
— Когда качество не имеет значения, строительство происходит в разы быстрее! Мы можем собрать какие угодно материалы и откуда угодно. Взять, к примеру, Дворец Земли. Если бы мы возводили его из подручных средств, то это заняло бы куда меньше месяца.
— Сколько человек планируется задействовать в строительстве?
— Любой, кто в состоянии держать лопату, может быть строителем. Вы можете даже просто складывать блоки.
Строители терпеливо ждали, когда им дадут отмашку, чтобы приступить к началу грандиозного по масштабам, но не по качеству, строительства.
А тем временем…
Пэйл: — Виид. Наверное, ты был слишком занят, чтобы связаться со мной, но я готов.
Сурка: — Ты ведь не думал сделать это без нас?
Питон: — Мы готовы выдвинуться прямо сейчас. Только скажи куда.
Приправленный Рак: — Кхм-кхм… Мне тут немного скучновато, так что…
Товарищи, которые уже несколько лет дружили с Виидом, охотно предложили ему помощь в грядущем ограблении. Даже если их ожидала смерть от лап дракона, они все равно будут участвовать из-за своей абсолютной лояльности. Ну, а если план всё-таки сработает — это будет чем-то вроде приятной неожиданности.
«Любой человек может потерпеть неудачу. Однако Виид — не человек. Даже если что-то пойдёт не так, он всё равно прикарманит пару-тройку ценных артефактов».
«Все участвующие должны понимать Виида. „Даже не вспотеете“ означает, что нас ждёт полноценный рабочий день. „Ситуация не так уж и плоха“ означает, что будет трудно. А вот „Вам придётся много работать“ означает, что нас ждёт почти невозможное задание».
Тем не менее проникнуть в логово Кэйберна хотели не только его товарищи, но и лучшие игроки Версальского Континента.
Чем выше уровень человека, тем больше он зависел от экипировки. А в логове дракона почти наверняка было множество первоклассного обмундирования.
Мьюль: — Хм-хм, Виид. Если что, я готов проникнуть в логово Кэйберна вместе с тобой.
Даже Мьюль, который несколько раз был убит Виидом, напрямую связался с ним и предложил свои услуги.
В целом, Виид не ожидал, что так много людей захочет присоединиться к нему.
«Исключая транспортную команду и гномов, это должна быть небольшая элитная группа. Воины в этом деле ни к чему».
Куда больше он хотел видеть в своих рядах опытных воров. У них было чрезвычайно мало боевых навыков, но много способностей, которые делали их невидимыми и неслышимыми.
«Логово дракона — это не просто дом, но место, окруженное множеством ловушек. Однако настоящая проблема — это магические ловушки. К сожалению, их нельзя обезвредить».
По этой же причине Виид не собирался брать с собой магов. Даже если бы они нашли магические ловушки, у них не было возможности обезвредить их.
В Королевской Дороге существовало огромное множество магов, но никто из них не был настолько извращен, чтобы оттачивать до мастерского уровня обнаружение и обезвреживание магических ловушек.
Виид: — Харуна.
Харуна: — Да, Виид?
Виид: — Приходи к нам.
Харуна: — Правда? Это честь для меня.
Волшебные ловушки были настоящей проблемой, а потому он попросил помочь эльфийку Харуну. Лучше всего ей было действовать в паре с вором Найдом. Конечно, если они допустят хоть одну ошибку, наступит самая настоящая катастрофа, но… подготовиться абсолютно ко всему было просто невозможно.
«Это будет битва со временем. Мы должны собрать и вытащить абсолютно всё до возвращения Кэйберна. Максимально тихо и быстро. Но если активируются магические ловушки, и нас обнаружат солдаты дракона, которые защищают логово… Нам крышка».
Таким образом, Виид решил, что должен привлечь к выполнению задания нескольких добровольцев с высокими боевыми навыками. Если что-то пойдёт не так, они смогут хотя бы на какое-то время прикрыть транспортную команду и воров.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.1. Сокровища дракона (часть 1)**

Благодаря сотрудничеству с телестанциями, Виид сделал публичное объявление:
— Всем игрокам-гномам Королевства Тор: мы планируем ограбить логово Кэйберна. Удастся нам это или нет, но это может привести к значительному ущербу для всего региона. Успех данной миссии станет ключевым звеном в победе над Кэйберном. Однако, повторюсь ещё раз: любой исход данной операции может привести к непреднамеренным потерям. В связи с этим я призываю гномов, проживающих неподалёку от логова Кэйберна, покинуть этот район. Если вы переедете в Империю Арпен, вам предоставят деревянные дома площадью 100 м², бесплатное пиво и кузницы, где можно будет работать.
После объявления Виида атмосфера в Королевской Дороге резко накалилась.
— Подумать только, он действительно делает это!
— Вау. Просто потрясающе.
— Если бы я смог вытащить из логова дракона хотя бы один предмет, это уже было бы настоящим безумием!
В данной авантюре хотели принять участие все топ-игроки без исключения. Даже если вероятность успеха составляла 1%, они готовы были пойти на это. Так или иначе, в данном случае риск был оправдан.
Что касается гномов — большинство из них решило принять предложение и мигрировать в Империю Арпен из-за всех тех преимуществ, которые помогли бы им преодолеть привязанность к своим домам.
В Империю Арпен стекалась железная руда и сотни тонн прочих полезных ископаемых. Огромные инвестиции оживили рынки крупных городов, а потому гномы колебались недолго.
А тем временем игроки получили предупреждение о следующей цели Кэйберна.
Чёрный дракон уже уничтожил огромный замок, расположенный на территории Хэйвена и теперь собирался сделать то же самое с Замком Бауэлл.
Это был портовый город-крепость, расположенный в западной части Нортона. В первые дни Королевской Дороги именно он мог похвастаться наиболее мощными военно-морскими силами. Однако с течением времени он пережил несколько войн и вторжений монстров, из-за чего город был по большей части разорён.
Несмотря на это, он был густонаселен и забит простенькими постройками, оставшимися от некогда процветающего порта.
«Замок Бауэлл… Он далеко от Тора и достаточно большой. Что ж, условия замечательные. Пора начинать операцию», — решил Виид, после чего связался с архитекторами, которые тут же направились в Бауэлл через телепортационные врата.
Опытные архитекторы с Северного и Центрального Континентов прибывали в Бауэлл целыми сотнями.
— Очень печально, что такой красивый портовый город исчезнет.
— Моя характеристика Искусства выросла, просто глядя на уличную брусчатку. Более того, улучшились и мои строительные навыки.
— И почему я не приехал сюда раньше?
В городе был широкий порт, который простирался перед изумрудным океаном и был заполнен красивыми зданиями, построенными вдоль холмов. Прежний рост внешней торговли привёл к расширению крупных коммерческих зданий в центре города и великолепных верфей у океана.
Бауэлл располагался в юго-западной части континента и вдали от внимания игроков, однако прежде порт имел высочайший потенциал. Итак, архитекторы, скрепя сердце, готовились к полномасштабному дешёвому строительству.
— Все выглядит хорошо, однако, может возникнуть нехватка строительных материалов. Соседний лес слишком маленький, и мы не сможем построить много домов, даже если вырубим его весь.
— Давайте разрушим постройки центрального замка, а из обломков построим как можно больше невзрачных лачуг.
— Хм-м… Нехорошо разрушать исторические достопримечательности.
— Какая разница, уничтожим мы их сами, или они потом сгорят от дыхания дракона.
— Как ни печально это признавать, но в этом есть смысл. Что ж, приступим.
Таким образом, архитекторы начали добывать материалы из величественных зданий, расположенных в замке и центральной части города.
Большие здания легко разрушались от банальных ударов лапами дракона или его дыхания, а потому не имело смысла оставлять их такими, какими они были.
Строители под ноль разбирали «ненужные здания», по кирпичу растаскивали стены замка, а также дороги и мосты. С помощью полученных стройматериалов они стали возводить простенькие квадратные дома, но вскоре пришли к выводу, что применять и этот принцип особой необходимости нет.
— Нам незачем делать водоотводы и даже окна.
— В жилых помещениях тоже нет необходимости.
Задача заключалась в создании пустых зданий, которые никогда не будут заселены!
Итак, архитекторы приняли коллективное решение, что облегченные конструкции позволят им в разы упростить строительный процесс.
— Я могу построить дома с остроконечными крышами. Хотя мне кажется, что это будет очень непрактично.
— Делай, как считаешь нужным. Пока ты обдумываешь план действий, уже можно было бы полдома построить.
— Несколько дней продержатся даже дома, где опорами служат не стены, а всего-навсего одна колонна.
— Да, это один из способов сэкономить материалы.
— Делайте здания как можно легче. Тяжелые и плотные материалы занимают много времени на транспортировку, а потому не стоит с ними заморачиваться.
— Наша задача — устроить для дракона настоящее шоу, так что наполнение домов и улиц простенькими предметами может быть ещё одним хорошим способом затянуть уничтожение города. Заполните дома без стен сеном, а крышу постройте из тонкой древесины.
Неправильное строительство нашло отклик в сердцах архитекторов!
Они возводили дома, которые не следовали общепринятой логике. В качестве крыш они использовали траву, перемешанную с грязью и тонкими деревянными панелями.
Дождь протекал через такие крыши так, словно их и не было, однако строителям было абсолютно наплевать.
— Чертежи? Какие чертежи? Вместо этого я лучше построю ещё десять зданий.
— Древесины больше нет. А искать её мне лень, так что давайте строить из того, что осталось.
Архитекторы вышли за пределы даже самого дефектного строительства, поскольку тратили на возведение каждого здания всё меньше и меньше времени.
Сотня работающих архитекторов привела к мгновенному созданию целой деревни.
— Эта деревня была построена мной, Баджо. Я приветствую всех в Деревне Баджо! Деревня с тремя сотнями домов восхитительной расцветки была названа в честь архитектора, который руководил её строительством.
Сейчас Бауэлл представлял собой город-призрак без жителей, однако всего за день в его северной части появилась целая деревня!
Архитекторы погрязли в смешанных чувствах, но их сердца горели духом соперничества.
— Я тоже собираюсь построить свою собственную деревню.
— Это хорошая возможность проверить мои дизайнерские навыки.
Работы не прекращались ни днём, ни ночью. Дефектам и недостаткам не было пределов, а здания выглядели так, будто они с трудом выдерживают даже самый легкий ветерок.
На перекошенные колонны и частично разрушенные стены никто даже внимания не обращал. И вся эта сцена транслировалась в прямом эфире.
— Вы только посмотрите на это здание. Оно было построено пару дней назад. Опорная колонна сделана из камня и, судя по цвету и рисунку, кажется, материалы для его строительства были взяты из ворот замка.
— Не знаю, откуда они взяли черепицу, но пока что это самый роскошный дом в округе.
— Вы ещё не видели домов из бумаги. Нет, вы только посмотрите! Здесь же целый квартал таких домов!
— Кажется, архитекторы любят крутые холмы. Поначалу мне казалось, что они по какой-то непонятной причине решили обложить холмы кирпичами… но теперь я понимаю, что на самом деле они таким образом имитируют здания!
— Посмотрите на архитектора Элму. Это известный игрок из региона Калламор. Он построил дом из стога сена. В интервью Элма упомянул, что с данным материалом легко работать, и что вы можете строить дома, просто подбрасывая сено в правильном направлении.
— Да, только теперь его дом под угрозой съедения вон тем маленьким кроликом. Впрочем, самого Элму это ничуть не смущает. Вместо ремонта он планирует построить ещё несколько таких домов.
Зрители, наблюдавшие за городом, могли в режиме реального времени видеть, как меняется Бауэлл. Поначалу вокруг стен замка образовались настоящие трущобы, которые уже через несколько часов начали захватывать все пригородные территории.
При этом дороги не строились, и никакого разграничения на улицы, естественно, не было.
Дома, грубо построенные из грязи, камней и деревьев, демонстрировали новую парадигму строительной отрасли.
— Вы сумели построить здание, прочность которого выходит за рамки концепции прочности.
— Ваши строительные навыки улучшились.
Участвующие в проекте архитекторы превзошли самих себя. Их мастерство улучшалось гораздо быстрее, чем когда они возводили гигантские сооружения.
— Не понимаю, каким образом это положительно сказывается на моих навыках…
— Такая нелепая работа всё ещё повышает мои характеристики. А ведь я всегда старался строить крепкие и художественно-правильные конструкции.
— Поэтому лучше построить десять неисправных конструкций, чем одну хорошую. С одной стороны это звучит как полный абсурд, но… что-то в этом есть.
— Вероятно, так происходит потому, что мы впервые строим подобные конструкции.
Архитекторы получили возможность свободно экспериментировать с планировкой и поверхностями при строительстве большого количества домов, отклоняясь при этом от использования традиционных материалов.
Теперь у Лефея было куда меньше работы, чем в те времена, когда Гильдия Гермес управляла Центральным Континентом.
Всё, чем он должен был управлять, — так это территорией Хэйвена. Более того, поскольку множество игроков покинуло эту землю, здешние города стали полупустыми.
— Темпы развития снижаются, однако снижается и вероятность нападения Кэйберна, — горько усмехнулся Лефей.
После того как они активизировали чёрного дракона, вся территория Хэйвена, включая Замок Арен, стала его целью.
Мощная армия Гильдии Гермес с легкостью позаботились о монстрах, однако отток игроков не заканчивался. Регион деградировал наряду с экономикой, технологиями и развитием.
Хэйвен больше не имел превосходства над другими частями Центрального Континента, а потому у Лефея появилось время понаблюдать за происходящим в «открытом мире».
— План ограбить логово Кэйберна… Это очень опасный план. Он настолько безрассудный, что даже Гильдия Гермес не посмела бы сделать это. Однако в случае с Виидом всё возможно.
Телепередачи кишели комплиментами в сторону Виида.
Было время, когда Гильдия Гермес тоже оказывала большое влияние на СМИ, но теперь у них было не так много игроков, на которых обращали внимание.
О Хэйвене не вели специальных репортажей, а о Гильдии Гермес вспомнили всего лишь несколько раз, да и то, когда случилась парочка нехороших инцидентов.
Словно сговорившись, ведущие выставляли Империю Арпен настоящим раем, а былую Империю Хэйвен — последним кругом ада.
— По правде говоря, я не думаю, что у них всё так хорошо, — пробормотал Лефей, оценивающим взглядом глядя на деревню гномов. — Они преисполнены иллюзией успеха, но это всего лишь обычная авантюра. Более того, они совсем забыли, что их план можно погубить…
Лефей намеревался саботировать их план, но, по правде говоря, он полагал, что это не принесёт никакого результата.
Даже когда Гильдия Гермес находилась в самом расцвете сил, попытки их покушения на Виида вновь и вновь терпели неудачу.
«По крайней мере, мы можем сделать так, чтобы он хотя бы провалил своё задание», — задумался Лефей, после чего вызвал Калькуса. Этот человек таил в себе злобу на Виида еще с тех самых пор, как проиграл битву на Тарнавской Равнине.
— Пожалуйста, отправляйся в Тор и разрушь их план.
— Ты хочешь, чтобы я попытался убить Виида?
— У нас нет другого пути. Однако помни, что как только поднимется шум -ты и сам можешь погибнуть от руки дракона.
Несколько магических взрывов, которые должны были накрыть ту самую деревню гномов, вполне могли привлечь внимание дракона. И Калькус, осознав всю коварность этого плана, довольно рассмеялся:
— У-ха-ха-ха! Да! План Виида с треском провалится!
— Ещё раз напоминаю: это будет опасно как для тебя, так и для других членов гильдии. Вероятность вашего выживания стремится к нулю.
— Я с удовольствием пойду на этот риск. Неважно, какими будут последствия. Я заставлю Виида пожалеть, что он встал у меня на пути.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.2. Сокровища дракона (часть 2)**

Считая эту миссию опасной, но простой, Калькус быстро собрал команду.
— Нам всего лишь нужно напасть на Виида. Результат не важен — за нас всё сделает дракон.
Выбрав 700 наиболее сильных игроков Гильдии Гермес, Калькус активировал телепортационные врата и произнёс:
— Наша цель — ближайший населённый пункт к деревне Дебрадо.
Помимо этого Калькус сменил свой наряд на простой костюм авантюриста, после чего шагнул внутрь портала. Яркий свет моментально поглотил воина, а вслед за ним и всех остальных гермесовцев.
Не прошло и мгновенья, как они уже стояли посреди своего пункта назначения, коим являлась деревня Ренгсан. А когда окутывающих их свет померк, взглядам гермесовцев предстало огромное количество игроков, стоявших вокруг портала с оружием наперевес. Среди них можно было увидеть и незнакомых людей, и таких известных знаменитостей, как Питон и Мьюль.
— Ого… Виид сказал нам, что они могут прийти, и они действительно пришли.
— Как он об этом узнал? Он что, гадалка?
— Виид сказал, что Гильдия Гермес очень прилежна и должна быть здесь, по крайней мере, за четыре дня до начала операции. Другими словами, он ещё и время предсказал!
— А ещё он упоминал, что среди незваных гостей будет несколько магов и даже сказал, каких именно!
Мало-помалу активируя навыки, игроки Империи Арпен улыбались, тогда как гермесовцы попросту не могли поверить своим глазам.
— Да как это вообще возможно…
Стиснув зубы, Калькус тоже начал готовиться к бою, однако разница в численности и силе была на лицо. В том, что они потеряют свои жизни и даже экипировку, практически не было никаких сомнений.
\*\*\*
— Итак, вы пришли. Было бы неловко, если бы вы этого не сделали.
Услышав, что Калькус и члены Гильдии Гермес наконец-то прибыли в Тор, Виид протяжно выдохнул.
— Приехать сюда, чтобы саботировать мои планы… Какие наивные.
С точки зрения общественности, Гильдия Гермес была самой настоящей злодейской организацией. Она и вправду считала себя одной из самых влиятельных, а также могущественных гильдий, но… истинные злодеи никогда не показывали себя таковыми миру. Они совершали всевозможные злодеяния, оставаясь белыми и пушистыми в глазах простых граждан.
Проведение точных расчётов требовалось не только в науке и математике. Злодеяния также требовали последовательных вычислений.
Так или иначе, но ключевым звеном в формуле успеха каждого злодея являлась способность эксплуатировать других. Причём без ведома последних.
«Да как они вообще могут думать, что быть злодеем — легко? Это по-настоящему любительское отношение. С таким подходом вы никогда не добьётесь успеха в современном мире», — мысленно пробормотал Виид, после чего повернулся к новоприбывшему.
— Я являюсь руководителем Торского Филиала Компании Манауэ. Можете называть меня Грязные Деньги. Для меня большая честь познакомиться с Вами.
— Взаимно. Как дела с тележками?
— Полный порядок. Каждую из них мы проверили семь раз, чтобы исключить даже малейшую вероятность поломки.
Немногим ранее Виид обратился к Манауэ, и его компания доставила в Дебрадо крепкие тележки и северных быков. Из-за этого небольшой луг, расположенный возле деревеньки, был буквально усыпан крупным рогатым скотом. Причём каждая особь была потомком Желтоватого!
— Му-у-у.
— Му-у-у-у-у-у! Пользуясь положением своего хозяина, Желтоватый получил неограниченный доступ к северным лугам и коровам. Как результат, теперь у него была целая армия быков желтоватого, коричневатого и пятнистого цветов.
— Это всё твои детки. Поприветствуй их, — проговорил Виид, обращаясь к Желтоватому.
— Му-у-у-у. Желтоватый, который был как минимум в два раза больше других быков, продемонстрировал своё мускулистое телосложение и шагнул вперёд. В это же мгновенье его потомство подалось вперёд и начало притираться головами, выражая тем самым свою привязанность.
— Му-у-у.
— Му-у.
«Интересно, если я вынесу из логова все сокровища, на сколько лет будет обеспечен бюджет Империи Арпен?» , — наблюдая за этой трогательной картиной, подумал Виид.
Золото, ювелирные изделия, антиквариат и магические предметы. Все эти предметы словно ждали, когда Виид наложит на них свои руки.
«Думаю, у людей попросту не хватит денег, чтобы всё это купить. Впрочем… это не имеет значения. Я могу продать их в кредит. Они просто купят сокровища вслепую, думая, что позже смогут заработать на них. Хе-хе-хе».
Только сейчас Виид понял, зачем люди придумали такую вещь, как кредит. Недаром его так часто использовали при покупке личных автомобилей и прочих дорогостоящих вещей.
«Продавать вещи по высоким ценам, но с возможностью выплачивать стоимость частями — это настоящее мошенничество. Оно завлекает клиента на импульсивную покупку… Да, в этом мире ещё многому нужно научиться».
Люди, которые занимались исключительно операциями с наличными, были просто глупы. Законы и принципы современного мира опирались исключительно на методы эксплуатации.
«Вот почему я кое-что понял. Такому нельзя научиться по учебнику. Мир нельзя недооценивать даже на мгновенье. Всё нужно подвергать сомнению».
Тем временем Виид уже дошёл до самой глубокой части шахты, где усердно трудились гномы.
— Ну, как тут у вас дела? — спросил он, обращаясь к гному-воину Винделю.
Именно этот игрок, состоящий в высшем командном составе Гильдии Чёрного Льва, по просьбе Виида возглавил работы.
— Пока что всё нормально. Мы немного отошли от намеченного направления, но это поправимо.
У Винделя был специальный навигационный навык, позволяющий найти путь даже под землей.
— Прямо по курсу было замечено что-то вроде ловушки. Если бы мы продолжили бурить, то неизвестно куда попали бы…
— Да, вы молодцы. Главное, чтобы мы оказались в логове ровно тогда, когда Кэйберн начнёт разрушать Замок Бауэлл. Никаких задержек в графике не будет?
— Скорость, с которой гномы роют землю, просто феноменальна. Всё будет хорошо.
Жаркая речь Виида о планируемом ограблении возымела большое влияние на гномов. Вот почему они днём и ночью рыли землю, словно обезумевшие.
— Главное — не копайте слишком близко к логову. Громкие звуки и тряска могут нас выдать.
— Конечно. Мы остановимся на безопасном расстоянии и будем ждать дальнейших приказов.
Тем временем в шахту прибыл вор Найд, чьё лицо было скрыто под маской.
— Ты пришёл.
— Да, Хэн. Слушай, эти гномы просто сногсшибательны. Я даже не думал, что эта операция настолько масштабная.
— Всё, что я делаю, масштабное. Как-никак, у нас только одна жизнь.
— Я думал, тебе просто нравится честно и усердно трудиться.
— Да, усердие — одно из главных правил в жизни. Но при этом ты не должен упускать возможность заработать деньги. Болтая с Виидом, Найд не переставал удивляться размаху этой затеи. Как правило, все кражи подразумевали скрытое проникновение и такой же скрытый отход. Впрочем, до сих пор Найду приходилось обворовывать только жадных дворян и членов королевских семей. Зачастую он работал один, а потому участие в столь крупном ограблении было для него чем-то вроде вызова.
— Ну что, как думаешь, у нас получится? — положив руку на плечо Найда, спросил Виид.
Ответил вор не сразу. Он внимательно посмотрел на высокоуровневых гномов, которые занимали одни из первых мест в списке боевых классов, однако вместо этого были вынуждены таскать на себе всяческие материалы.
Однако самым удивительным было видеть, как готовятся тележки и быки.
— Не могу сказать наверняка, — осторожно проговорил Найд, — По правде говоря, я мало что знаю о драконе.
— Говори открыто. Здесь все свои.
— Гм… Конечно, всех этих людей и быков с лихвой хватит, чтобы вытащить из логова даже мебель, но…
Как-никак, это было логово самого настоящего дракона. Даже самое обычное ограбление требовало месяца, а то и двух, подготовки.
— Впрочем, Хэн, ты — легендарный авантюрист, а потому я уверен, что ты найдешь выход из любой ситуации.
— Нет.
— Что…?
— Я собираюсь просто плыть по течению.
Услышав эти слова, Найд поначалу не понял их значение. Лишь спустя несколько секунд до него дошло, что Виид просто выражает полнейшее самообладание.
«На его месте я бы так сильно нервничал, что не смог бы даже нормально питаться… Да уж, его кишки находятся на совершенно другом уровне».
Если бы он мог оставаться спокойным и хладнокровным даже в логове дракона… Но вот, не успел Найд задуматься над этим, как увидел стекающую вдоль уголка рта Виида слюну.
— Ты ведь тоже жаждешь поскорее получить сокровища дракона?
— Конечно.
— Сокровища. Хе-хе-хе. Сокровища!
— Давайте заплывём по течению прямо в это логово и вынесем оттуда абсолютно всё. Всё!
\*\*\*
Убийца Орков — такое прозвище получил дракон, появившийся на востоке материка.
Его появление вызвало не особо много внимания в средствах массовой информации или среди пользователей Королевской Дороги, однако его присутствие также в определённой степени представляло угрозу для Версальского Континента.
И вот, для изучения этого дракона на земли орков прибыла Сээчви, воспользовавшись пиратским кораблём Трёх Безумных Акул Бекинина.
— Рады были послужить Вам.
— Спасибо, что довезли, чвик!
Высадившись на пустующий берег, Сээчви немедленно отправилась в ближайшее орчье поселение.
— Злоумышленник, чвик!
— Отставить, это свои, чвик-чвик.
Сээчви быстро нашла общий язык с местными орками, поделившись с ними вяленой говядиной, которую привезла с севера.
Такие игроки-орки, как Сээчви, по большей части предпочитали питаться виноградным вином и сыром из Моры. Однако подавляющее большинство орков, тем более НПС, довольствовалось обычным сырым мясом.
— Его зовут Лэндони, чвик.
Лэндони. Так на самом деле звали красного дракона, которого боялись даже суровые орки.
— Он убивает наших братьев, чвик. Он очень злой дракон, чвик-чвик.
— Убивает и снова убивает, чвик…
Собирая информацию, Сээчви натолкнулась на странную историю.
Нападая на орчьи деревушки, Лэндони не оставлял в живых ни одного орка. Почему он это делал? Из ненависти к оркам? Кроме того, в отличие от Кэйберна, он не использовал дыхание, предпочитая уничтожать орков собственноручно. Он даже не использовал широкодиапазонные заклинания, что довольно сильно отличалось от обычных тенденций поведения красных драконов.
И вот, чем больше Сээчви слышала таких историй, тем более странными они ей казались. Орки были менее умны и простодушны, однако никогда не врали.
Кроме того, эти истории не походили на банальные слухи.
«Интересно, в чём же причина столь необычного поведения? Нужно во всём разобраться».
Сээчви решила рискнуть и отправиться аккурат в земли обитания Лэндони.
«В отличие от Кэйберна, он не управляет кучей монстров, а потому всё, что я должна сделать, так это не попадаться ему на глаза».
А затем, когда Сээчви прибыла в разрушенную драконом деревушку, она была по-настоящему удивлена.
«Поселение практически не повреждено… Почему он уничтожает орков столь странным способом?».
Порыскав по деревушке, Сээчви увидела, что в пустующих домах будто кто-то устроил погром. Посуда и деревянная мебель были разбросаны, словно здесь что-то искали…
«Может, он и вправду что-то ищет? То, что взяли орки».
Сээчви инстинктивно поняла, что ответ на этот вопрос имеет решающее значение.
«Дальше я не могу действовать одна».
Сээчви знала, что ей нужна помощь.
Виид! Он был наилучшим искателем приключений среди всех, которых она знала, однако в настоящее время Виид был занят. А потому…
Сээчви: — Помоги мне, чвик!
2-й МЕЧ: — Что случилось?
Сээчви: — Я участвую в одном приключении, но здешние монстры слишком сильны, чвик.
Навыки Сээчви предназначались для небольших стычек и командования подчиненными. Без нескольких сотен орков под своим началом она была почти как без рук!
Вот почему девушка решила связаться с человеком, на которого всегда могла положиться, — со своим парнем.
2-й МЕЧ: — Скоро буду. И мои братья тоже.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.3. Сокровища дракона (часть 3)**

Быстро миновав лесные заросли, Тени Земли вышли на залитую светом поляну.
— «В поисках Великого Мага».
Отыщите следы великого мага ветра Ракледара, владеющего информацией о Кэйберне и Лэндони. Сбор семи подсказок приведёт Вас к нему.
Сложность: S.
Награда: доступ к связанному заданию «Секрет Дракона».
Задание S-класса!
Они тоже выполняли задание, связанное с драконом, а потому хотели как можно скорее добраться до его конца.
— Вы же слышали, что Виид собирается ограбить логово?
— Да, а потому мы не должны отставать!
Тени Земли позаимствовали у Мьюля нескольких грифонов и отправились на юг. На середине пути они оказались в пустынном оазисе, затем пересекли океан, после чего наконец-то достигли Южного Континента!
— Уф-ф… холодно здесь, — подрагивающим голосом проговорил Анрин.
Здесь не росло ни одного кустика или даже клочка травы. Вместо этого всё вокруг было покрыто бескрайним льдом и снегом.
— Это место слишком холодное, — согласился Бен, быстро переодевшись в одежду из медвежьих шкур.
Оба его товарища также быстро сменили одежду, получив устойчивое сопротивление к холоду.
Элике даже использовал свой географический навык.
— Чутьё Авантюриста!
Данная способность информировала Эликса о близлежащих городах, деревнях и людях в радиусе одного километра. Также она подсвечивала все оставленные на земле следы.
— Поблизости ничего нет.
— Думаю, стоит облететь его.
Итак, вернувшись на своих грифонов, Тени Земли принялись исследовать ледниковый континент. Они обнаружили замерзшие долины, а также пики ледяных гор.
Каждое новое открытие позволяло им получить значительное количество приключенческих достижений, однако отыскать следы мага ветра им никак не удавалось.
— Мы не знаем, насколько обширен этот ледниковый континент… Даже если маг ветра находится поблизости, мы не сможем найти его. Возможно, мы впустую тратим своё время, — с тревогой проговорил Бен.
— В подобных ситуациях мы разбиваем локацию на части и действуем в соответствии с планом, однако на этот раз у нас нет даже примерных данных о континенте. Виид может закончить своё задание до нас, — согласился Элике.
— Я стал авантюристом не для того, чтобы участвовать в соревнованиях, но мне уже начинает надоедать постоянно занимать второе место. Мы просто обязаны что-то сделать, — глядя на бескрайние снежные просторы, проговорил Анрин.
— В таком случае, нам нужно рискнуть и разделиться.
Итак, согласившись с мнением Бена, Тени Земли разделились.
— Внимание, наступает сильнейший холод.
Благодаря Вашей способности по выживанию, сопротивление к холоду увеличилось на 80%.
Навык выживания авантюристов помогал уменьшить урон Здоровью в суровой среде. Итак, искатели приключений пытались всеми силами выжить посреди этого недружелюбного континента и найти хоть что-нибудь.
Через три дня авантюристы воссоединились. Элике и Бен пришли с пустыми руками, а вот Анрину удалось обнаружить нечто поистине уникальное.
— На востоке есть большой замерзший лес. Также там есть озеро с деревьями, животными и даже эльфами.
— Ты говорил с ними?
— Нет. Все они заморожены.
— Я чувствую запах приключений. Правда, не уверен, что это связано с магом ветра.
Замерзший лес на ледяном континенте! Если бы данное явление не показалось им любопытным, они бы никогда не выбрали путь искателя приключений.
— У нас мало времени, поэтому давайте поговорим уже после того, как доберёмся до леса, — запрыгнув на грифона, проговорил Бен.
— Вперёд!
Авантюрист Чейз вёл других искателей приключений ещё со времён Лабиринта Зода.
— Разве наша работа — помогать Вииду в его задании?
— Естественно. Мы просто обязаны ему помочь остановить Кэйберна… А ведь есть ещё и Лэндони…
— Это возмутительно, что он отвечает за обоих драконов, — согласился авантюрист Спенсер.
За ними следовало более тысячи искателей приключений. Если была возможность присоединиться к заданию по спасению мира, они тут же подключались к нему вне зависимости от условий. Более того, сидеть сложа руки и дожидаться его окончания они тоже не хотели.
— Земли орков… Нужно тщательно исследовать эту область.
— Также был запрос о помощи от Сээчви из Культа Травяной Каши.
— Хм-м. Конечно, мы должны тщательно обыскать все деревушки, в которых побывал Лэндони, но… я думаю, стоит углубиться на восток.
— Восток? — переспросили удивлённые авантюристы.
Поначалу материк был известен лишь по картам. Однако даже в них редко можно было найти чёткое изображение Восточного Континента.
Он был не таким большим, как Центральный Континент, однако это была таинственная земля с невероятно высокими горами и удивительными лесами. Однажды Чейз отправился на Восточный Континент, воспользовавшись лодкой, но постоянные землетрясения и извержения вулканов заставили его в ужасе вернуться домой.
Среди искателей приключений это адское место было известно как Огненное Кольцо.
— Лэндони вышел из Огненного Кольца. Возможно, именно там находится его логово. Я уверен, что существует хоть какой-то след, на который мы сможем положиться. Это возможность, которой мы просто обязаны воспользоваться. Более того, я уверен, что по ходу дела мы получим и соответствующее задание.
— Обнаружение логова не гарантирует, что мы найдем способ победить его. Также нам будет слишком сложно осуществить ограбление.
Ограбление Виида стало возможным только потому, что гномы уже вырыли большую часть туннеля. Однако учитывая опаснейший ландшафт Огненного Кольца, это было практически невозможно.
— Даже если нам придётся рискнуть, нужно сделать хоть что-то. Это моя обязанность, как авантюриста.
Авантюристы были очень тронуты словами Чейза.
Центральный Континент был миром воинов. Даже в битве против Гильдии Гермес, те, кто обладал высоким боевым уровнем, имели преимущество над обычными искателями приключений.
Зачастую последние вкладывали много времени в нахождение древних артефактов, но, чаще всего, это не стоило потраченного времени по сравнению с охотой.
Люди часто забывали о важности авантюристов, поскольку именно этот класс являлся пионером в исследовании континента и всегда был первым, кто сталкивался с опасностью. — Я тоже пойду.
— Давайте пойдем все вместе!
Так авантюристы и приняли коллективное решение отправиться прямиком в Огненное Кольцо.
\*\*\*
Спустя три дня наконец-то наступил День Д. День, когда должно было свершиться самое дерзкое в истории континента ограбление.
— Небо чистое… Это будет хороший день.
Не было ещё такого задания, приступить к выполнению которого Вииду так сильно нетерпелось.
Хладнокрыл: — Виид. Кэйберн вылетел из логова и направился на запад.
Игрок-авиак сообщил ему о ситуации в небе. Тем временем Виид немного изменил свою внешность гнома, сделав свои пальцы необычно длинными и толстыми. Он должен был загребать как можно больше сокровищ за раз. Ну, а если ему придётся бежать — то он должен был взять в охапку максимально возможное количество золота и драгоценностей.
— Обязательно осмотрите всё своё снаряжение ещё раз. Второго шанса у нас не будет, — проговорил он, обращаясь к гномам, на что последние торжественно взревели:
— Да!
Затем участники грабежа ещё раз проверили снаряжение. Последние дни они мечтали поскорее отправиться навстречу опасности бок о бок с Виидом, однако сейчас их охватил небольшой мандраж.
— Этот план и вправду сработает?
— Как-никак, мы собираемся ограбить настоящего дракона…
Сбежать от разгневанного дракона было невозможно, даже имея в наличии 400-й уровень. Ещё будучи новичками, они слышали о величии Кэйберна и о том, насколько великой может быть его ярость.
Для гномов дракон был всемогущим существом. И Кэйберн не так давно доказал это на Тарнавской Равнине.
— Какой же я дурак… Я был ослеплен сокровищами и полностью лишился рассудка.
— Кажется, нам конец…
Игроки-гномы чувствовали себя неловко, считая, что зашли слишком далеко. Единственное, что облегчало их сомнение — так это присутствие рядом Виида.
— Бог Войны, Виид… Нас ведёт самый особенный человек во всей Королевской Дороге.
— Мы справимся, потому что это Виид.
Они верили, что стоит им поверить в Виида, и он каким-то образом сделает это. А ещё они понимали, что если откажутся, а грабёж пройдёт успешно — их жизнь будет преисполнена вечными сожалениями.
— Что ж, давайте поторопимся, — провозгласил Виид и побежал вглубь шахты.
Они подрылись максимально близко к логову, а потому оставалось всего-ничего.
— Вперёд!
\*Гру-дум. Гру-дум. Гру-дум\*
Заблаговременно отобранные игроки-гномы с Горнодобывающим Ремеслом среднего уровня и выше тут же принялись копать. Руда начала осыпаться на землю, а путь — становиться глубже и шире.
Работал и сам Виид.
— Пожалуйста, уберите мусор, чтобы он не мешался под ногами.
— Будет исполнено!
В течение прошлой недели гномы хорошо поработали в качестве шахтёров. Они занимались не только углублением туннеля, который вёл к логову дракона, но и расширением самой шахты.
Она должна была стать максимально удобной для прохода тележек и вмещать в себя даже некоторые элементы инфраструктуры, как-то оборонительные сооружения, бункеры и хранилище.
Грязные Деньги: — Телеги готовы.
Тысяча крепких тележек, которые могли перевезти абсолютно всё, находились в режиме ожидания!
В логове дракона хранилось тяжелое золото, вместе с не менее тяжелыми драгоценными камнями, а также разной экипировкой. И план состоял в том, чтобы изъять это всё.
Приправленный Рак: — Штурмовой отряд занял позицию и ждёт.
Так называемый «штурмовой отряд» недавно отправил на тот свет Калькуса и его группу. Теперь же сотни элитных игроков Империи Арпен ожидали начала операции внутри шахты.
В тот момент, когда Виид и остальные гномы войдут в логово дракона, за ними последует штурмовой отряд, задачей которого будет защита добытчиков.
«Конечно, лучше всего — это избегать солдат дракона. Но я должен быть гибким. Даже самый бедный банк охраняет пожилой сторож-пенсионер. Лучше быть готовым к любому повороту событий».
При столь масштабном ограблении нельзя было не учитывать сценарии, в которых их не обнаружат.
Успех даже после обнаружения — вот что называлось настоящим грабежом!
Никто не знал, что их ждёт в логове, а потому Виид подготовил столько контрмер, сколько смог.
И вот, мало-помалу углубляясь внутрь туннеля, гномы становились всё ближе и ближе к своей цели. Путь подсвечивали волшебные фонари, а потому тьма их ничуть не волновала. Как и планировалось, они продвигались быстро и слаженно.
А затем, спустя полчаса, когда они уже собирались ворваться в логово…
Манауэ: — Кэйберн прибыл в Замок Бауэлл. Он не использовал свое дыхание сразу и осторожно облетел город.
— Кажется, мы как раз вовремя. Вперёд, друзья! Логово дракона прямо перед нами!
Виид и гномы нанесли несколько ударов, создав в тонкой стене огромную дыру.
— Заходим! Быстро!
Услышав приказ, гномы начали поспешно проталкиваться сквозь узкий проход. А затем они увидели то, что попросту захватывало дух.
Настоящее золото и серебро, о котором они могли только мечтать, возвышалось перед ними сверкающими золотыми горами. Самые ценные сокровища и артефакты всего континента были сложены друг на друга, словно глиняная посуда.
— Ва-а-а-ау!
— Вы только посмотрите на всё это…
— Это… это… это просто невероятно.
Гномы были так поражены, что практически лишились дара речи.
«Это безумие. Нет, это настоящий рай».
Сокровища были настолько соблазнительными, что даже Виид на мгновенье утратил самообладание.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.4. Сокровища дракона (часть 4)**

Никогда в жизни не видел столько золота...
— Да уж...
Игроки-гномы были поражены тем, насколько громадными оказались горы сокровищ внутри логова дракона. Даже без учёта драгоценностей, вся та ослепительная экипировка, которая была собрана здесь, сулила своему обладателю бесконечные богатства.
\_Вы проникли в логово дракона.
Вы совершили исторический ПОДВИГ.
Безопасное возвращение назад позволит Вам получить +1 к уровню трёх навыков, связанных с приключениями.
Сообщив о данном достижении, Вы получите 50,000 Славы.
Перед глазами всех присутствующих появилось предупреждающее сообщение, однако их взгляды всё равно были сосредоточены на сияющем сокровище.
— Это же Молот Вечного Пламени! А это мистическая ткань... Гномы были куда больше заинтересованы в экипировке, нежели в горах золота, поскольку та поражала ещё больше.
— Даже если мы совершим рейды на несколько тысяч монстров-боссов, это всё равно не приведёт нас к такому же успеху, как зачистка этого места.
— Безумие. Это просто безумие. Кажется, здесь собраны все деньги мира.
Игроки тянулись к сокровищам, сами того не осознавая. И, естественно, возглавлял их не кто иной, как Виид, который для наискорейшего сбора сокровищ даже активировал бег на четвереньках!
— Всем стоп! — выпрыгнув вперёд и разведя руки прямо перед Виидом и остальными, прокричал вор Найд. — Не забывайте, что это логово дракона. Даже я чувствую, что на каждом участке есть следы магии. Неправильное поведение приведёт к всевозможным опасностям.
— Он прав. В первую очередь, мы должны идентифицировать и обезвредить магические ловушки. В противном случае мы окажемся в опасной ситуации, — поддержала его Харуна.
Гномы слышали об этом добрую сотню раз ещё до прибытия В ЛОГОВО. Однако лишь сейчас, после очередного предупреждения, они смогли вернуть себе хоть часть рассудка.
— Да, нам стоит соблюдать максимальную осторожность. Это не место, где можно трогать всё что ни попадя.
К счастью, разум смог возобладать над жадностью. Если они хотели выбраться отсюда живыми и с сокровищами, им нужно было решить проблему с ловушками.
Вот и Виид, тяжело вздохнув, медленно поднялся с четверенек. Он действовал так, будто ничего опасного и вовсе не произошло!
— Обратите внимание, что земля слегка сырая. Не поскользнитесь, кхм-кхм... Что ж, пусть для начала Харуна проверит каждый участок на наличие ловушек.
Для данной операции Харуна временно одолжила у Культа Земли священный артефакт под названием «Очищающий Факел». Любая ловушка или проклятие, затронутые его светом, моментально рассеивались.
— Ты должна быть быстрой, хорошо? — подойдя к девушке, напомнил Виид.
— Конечно. Я буду стараться изо всех сил, — ответила та, после чего зажгла Очищающий Факел.
Свет артефакта не заставил себя ждать, начав рассеиваться во все стороны.
— Харуна, мы должны спешить. У нас нет времени, — добавил Виид.
— Уже бегу, — кивнула Харуна, направившись к ближайшему участку с сокровищами, в то время как Виид продолжил торопить её.
— Что бы ни происходило вокруг — продолжай делать свою работу. Ни на что не отвлекайся.
— Хорошо, хорошо.
Несмотря на то, что у Харуны были весьма длинные красивые эльфийские ноги, прямо сейчас в глазах Виида они выглядели короткими, как у самого низкорослого гнома. И вот, когда она уже поднесла факел к сокровищам...
— Ну что? Ещё не готово? Мне нужно немного подождать?
— Магическая ловушка почти развеяна. Дай мне ещё чуть-чуть времени.
— Действуй аккуратно, но быстро. Эффективность. Не забывай про эффективность.
— Господи, сколько ещё ты собираешься стоять над этим золотом?
Участникам операции удалось проникнуть в логово дракона Кэйберна! Присутствующих здесь сокровищ было достаточно, чтобы решить все проблемы и трудности, с которыми они когда-либо сталкивались.
А тем временем, пока Харуна обезвреживала магические ловушки, Найд проводил разведку более отдаленных частей логова.
— К счастью, конкретно здесь солдат дракона нету.
— Ты уверен?
— Да. Мы производим достаточно много шума, однако нас до сих пор не обнаружили. Тем не менее нельзя терять бдительности. По следам на земле можно прийти к выводу, что время от времени они патрулируют и это место.
Услышав о возможном приходе солдат дракона, Виид окончательно пришёл в чувства.
— Я был рождён для этого.
— Пардон?
— Нет, ничего... Мы не знаем, сколько времени у нас есть, поэтому давайте вытащим отсюда всё, что только сможем!
Как только Виид заговорил, гномы тут же пришли в движение. Они расширили проход, соединяющий логово с шахтой, и убрали весь побочный мусор, стараясь не издавать ни звука. Они даже обувь надели на толстой меховой подошве.
Дракона не было, однако ограбление должно было пройти быстро и тихо.
Да, сразу после проникновения в логово они произвели достаточно много шума, но вскоре их план пошел полным ходом. Поочередно спускаясь вниз с повозками, гномы осторожно складывали сокровища. Тем временем Харуна продолжала обезвреживать участки логова от ловушек и направлять в них гномов.
— Давайте, давайте.
— Осторожно. Не мешайте друг другу.
Игроки-гномы были хорошо подготовлены к этому дню. Они достаточно много времени посвятили тому, как перемещают грузы в почтовых или логистических компаниях. Минимум десять часов в сутки каждый из них учился возить и упорядочивать товары.
Разница между опытным и неопытным сотрудником была колоссальной. Таким образом, правильная тренировка позволила им использовать своё время более эффективно.
Они собирали экипировку 500-600-ых уровней, которой в логове было так много, что по ней попросту ходили. Встречалось и легендарное снаряжение, для использования которого требовались 800-1000-ые уровни.
— Ну и дела... Здесь же весь комплект Буллена!
— Есть даже Меч Пати. Господи, да в нём же 13 встроенных эффектов!
— Хватайте! Хватайте всё!
Гномы быстро загружали тележки и утаскивали их по направлению к шахте. В случае успешности грабежа им пообещали 20% от доли. Другими словами, чем больше они вынесут — тем больше получат!
Наверное, именно поэтому сокровища в логове таяли прямо на глазах.
— Я вижу магические книги. Есть даже книги навыков.
— Бери, не глядя!
Харуна нашла редкие магические книги и сумела добраться даже до древних документов. Определенные навыки и магию можно было найти только в логове дракона, в том числе бесценные абсолютные магические заклинания огня, воды, ветра и земли.
Подбиралось всё: золотые и серебряные слитки, жемчужины и драгоценные камни.
«В целом дела идут хорошо. Хотя можно ещё быстрее», — подумал Виид, глядя как сокровища перекочёвывают из логова в шахту.
«Но для выполнения задания я должен найти Жаровню Жертвоприношения».
Виид был ослеплен сокровищами, однако поиски жаровни были намного более приоритетными.
«Нет ничего хуже, чем пройти весь путь и остаться без ничего. Повторить это задание я уже не смогу...»
Данное расовое задание должно было повлиять на всю расу гномов, а потому он должен был приложить все усилия, чтобы выполнить его.
«Мне нужно найти жаровню...»
Тем не менее выполнение данной задачи было не из простых. Жаровня Жертвоприношения могла лежать где угодно, а взгляд Виида постоянно отвлекали сверкающие сокровища.
А затем, в какой-то момент его внимание привлёк невзрачный клинок, лишённый каких-либо украшений.
«Хм-м... Он не кажется чем-то особенным, но я готов поспорить, что это очень высокоуровневый предмет».
Итак, попросив Харуну очистить область от ловушек, он тихо прошептал:
— Идентификация!
— «Безымянный Меч».
Прочность: 87\/200.
Сила атаки: 151-214.
Меч, созданный ГНОМОМ, который посвятил металлу не только свою жизнь, но и сердце. Он искренне считал, что внутри меча должна быть настоящая душа.
Каждую ночь мастер обнимал во сне холодный брусок металла, а каждый день совершенствовал его, создавая тем самым лучший в мире сплав.
Чтобы закончить свою работу, кузнец провёл три долгих года у печи и наковальни. А когда завершил, то не смог сдержать слёз.
Клинок долгое время оставался без присмотра, но если как следует заточить его, он вернётся к своей первоначальной форме.
Ограничения: Уровень: 970 и выше.
Мастер Меча.
Состояние: требует тщательного ремонта.
Эффекты:
Металл, из которого выкован клинок, наделён душой и своим собственным сознанием.
+90 ко всем характеристикам. Может потреблять вплоть до 500 единиц Здоровья своего владельца, увеличивая тем самым его силу атаки. Увеличивает проникающий урон пропорционально защите противника.
Увеличивает урон и скорость атак при последовательных попаданиях.
Снижает затраты маны всех навыков мечника на 70%.
Повышает урон всех навыков мечника.
+45% к скорости атаки.
Предоставляет высокую вероятность мгновенного уничтожения противника, чей запас Здоровья равен менее 12%.
Меч находится в сильно повреждённом состоянии. Как только его восстановление будет завершено, он покажет свои реальные возможности.
Тот, кто не будет признан душой металла, сможет использовать лишь 30% потенциала меча.
— Вау... Это просто невероятный меч. Меч был настолько великолепным, что даже видавшая виды Харуна была поражена. Меч Лоа также был превосходным, но данный клинок стоял как минимум на одном уровне с ним.
— Ничего другого я от тебя и не ожидала. Этот клинок лучше, чем любая другая экипировка в логове. Ты очень проницателен, — с улыбкой добавила девушка, однако желание поболтать Виид встретил весьма недружелюбно.
— Ты что, уже обезвредила все ловушки? Поторопись, пожалуйста.
—... Хорошо.
Отослав Харуну, Виид украдкой вытянул руку и... цап!
— Вы подобрали Безымянный Меч.
Как только он будет отремонтирован, Вы сможете дать ему имя.
— Шедеврально!
Виид чувствовал себя так хорошо, будто наконец-то рассчитался за кредит после трёхлетней экономии.
— Так это ты разбудил меня после долгого сна? Ты всё ещё недостоин меня, — внезапно заговорило самосознание меча, на что Виид коротко ответил:
— Я сейчас занят, так что иди спать. На данный момент у него не было свободного времени, поэтому он просто закинул меч за спину.
— Виид, мы нашли сделанную тобой скульптуру.
— Скульптуру?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.1. Неоспоримая опасность (часть 1)**

Подойдя к Оберону, Виид увидел сверкающую скульптуру Кэйберна, которую он сделал в далёком прошлом.
Скульптура, созданная из агатов, сверкающих, словно Млечный Путь, замысловато переплеталась бисером и пронизывалась серебряной нитью.
При ярком свете кристаллы выглядели будто волны, освещённые лучами полной луны.
Для создания этой небольшой скульптуры Виид потратил огромное количество времени, и с точки зрения художественной ценности, она до сих пор считалась одним из его самых лучших творений.
Тем не менее когда Виид принёс её Кэйберну, тот не удосужился даже окинуть её взглядом.
- Наконец-то, я заберу её обратно. Возьми её, пожалуйста.
- Да. Мы увезём её отсюда в целости и сохранности.
Гномы усердно перенаправляли сокровища из логова в туннель шахты. Награбленного было так много, что гномам приходилось едва ли не бегать из стороны в сторону, чтобы поспевать за работой по обезвреживанию ловушек.
- Никаких признаков неприятностей нет? - завидев Найда, поинтересовался Виид.
- Нет, Хэн. Пока что всё тихо. Однако предчувствие подсказывает мне, что расслабляться нельзя.
- Весьма разумное предчувствие. Всё-таки мы не на пляже, а в логове Кэйберна.
Виид тоже не терял бдительности. Впрочем, помимо напряжения он чувствовал ещё и радость от присвоения столь огромного количества сокровищ.
- Так. Обнаружено много следов патрулей на пути, ведущему к входу в логово.
- Солдаты дракона?
- Следы гораздо больше и глубже, чем те, которые оставляют солдаты дракона, - покачал головой Найд.
В рамках подготовки к этой операции и без того прилежный Найд провёл особо интенсивное обучение. Он запомнил следы, запах и черты всех монстров, которые только могли встретиться у них на пути.
- Логично. Если этим ребятам поручено патрулирование логова, то они должны находиться как минимум на уровне боссов.
- Как ты наверняка знаешь, Хэн, солдаты дракона отличаются от других монстров. Они не теряют своей целеустремлённости, даже когда дракона нет рядом. Они будут продолжать патрулирование, придерживаясь определённого графика.
- И сколько времени у нас осталось до прихода патруля?
- Судя по следам, немного. Может, полчаса, может час.
- Хорошо. В таком случае, нам нужно вести себя максимально скрытно.
Солдаты дракона имели обычай входить и осматривать логово. Тем не менее каждый уголок логова, естественно, они не проверяли.
От замка Бауэлл осталась лишь видимость замка. Его стены и самые жизненно-важные сооружения были разобраны группой архитекторов, однако общая территория города увеличилась в несколько раз.
Жалкие лачуги и пустые постройки раскинулись по городу и за его пределами бесконечными и совершенно непроходимыми трущобами.
- Я прилетел, чтобы наказать людей! - прорычал дракон.
Впрочем, к его прибытию город был уже совершенно пуст.
- Огненный Камнепад! А затем с неба начали падать пылающие камни, поражая как замок, так и всё, что находилось в его непосредственной близости.
Замок, который едва выдерживал собственный вес после потери внешней стены, наконец-то, рухнул, и близлежащие здания постигла та же участь.
Сам же Кэйберн был чрезвычайно доволен вызванной им сценой разрушений.
- Я разорву вас в клочья! Цепи тьмы!
С этими словами на город начали обрушиваться чёрные цепи, связывающие между собой небо и землю. Дома, дороги и деревья были безжалостно раздавлены. А тем временем за этим наблюдали игроки, прячась в лесу, находящемся на достаточном удалении.
- Страшно даже представить, что бы снами было, останься мы в городе.
- У меня только что выросло текущее значение магии ветра...
- Да уж. Одно лишь наблюдение за этим ужасом повышает наши навыки.
Теперь, когда дракон разрушил уже несколько городов, игроки воспринимали тотальные разрушения как нечто само собой разумеющееся. Мощные магические заклинания в разы увеличивали мастерство магов. Впрочем, и сама сцена была достаточно впечатляющей.
Всё же не каждый день увидишь дракона, разрушающего крупный город!
Вот почему в Королевской Дороге появились туристы, которые каждую неделю приезжали к очередному городу, чтобы посмотреть, как он будет разрушен. Более того, среди таких туристов присутствовали и члены Гильдии Гермес.
- Я не позволю Вииду идти своим путём.
Уничтоженные в Торе Калькус и его эскадрон смерти вновь подключились к серверу Королевской Дороги. Им не хотелось возвращаться на территорию Хэйвена после потери нескольких уровней, текущего значения навыков и даже экипировки.
- Я сделаю всё возможное, чтобы отомстить.
Калькус пытался убедить отряд пойти сним в Замок Бауэлл. Естественно, согласились не все, однако почти половина членов гильдии последовала за ним.
- Ку-ху-ху... Всё просто. Мне нужно пойти к дракону и сказать, что его логово грабят.
Естественно, встреча с драконом закончится смертью, но Виид и его последователи также понесут огромные потери. Вместо рациональности Калькус руководствовался исключительно желанием отомстить.
- Это самый простой способ остановить Виида, - проговорил уверенный в себе Калькус.
Тем не менее как только они подошли на расстояние в несколько километров к городу, их окружила группа игроков.
- Думаешь, мы позволим тебе это сделать? – с ухмылкой спросили Мишель из Наёмников Чёрного Меча и Гюнтер из Гильдии Звёздного Льва.
Они привели с собой целое войско элитных игроков с целью остановить Гильдию Гермес, которая могла отправиться в Замок Бауэлл!
- ... Как вы узнали, что мы придём?
- Виид сказал, что те, кто не смог добиться поставленной цели, наверняка захотят попробовать снова.
Поначалу Калькус не осознавал этого, но теперь его рассудок начал понимать всю суть происходящего. Что бы они ни планировали, Виид уже подготовил соответствующие контрмеры.
- Не переживайте. Мы убьём вас быстро и безболезненно, - добавил Мишель, после чего приказал своим людям атаковать гермесовцев.
Последние тут же выхватили оружие, собираясь дать отпор, однако под шквальным огнём из широкодиапазонных навыков и заклинаний сделать это попросту не удалось.
Быстро покончив с Калькусом и его отрядом, Мишель довольно улыбнулся:
- Все прошло так, как мы и предполагали.
Мало того, что они не дали Калькусу ни единого шанса, так ещё и получили выпавшую с его людей экипировку. Этого было достаточно, чтобы сообщить миру о возрождении Наёмников Чёрного Меча, поскольку данная сцена транслировалась в прямом эфире.
Игроки, которые ранее вышли из наёмников, присоединившись к Гильдии Гермес, теперь же изъявляли желание вернуться обратно. Они были рады, что их ностальгическое прошлое наконец-то возвращается.
А затем, спрятав клинок в ножны, Мишель решил отчитаться перед Виидом.
Виид: - Как всё прошло?
Мишель: - Калькус действительно появился, и мы позаботились о нём.
Мишель, докладывая Вииду о произошедших событиях, чувствовал себя так, будто является его подчинённым.
«Нет. Это просто глупая догадка. Просто догадка».
«Нет. Это просто глупая догадка. Просто догадка».
Виид: - А как насчёт дракона?
Мишель: - На данный момент он разрушил треть города. Дома разбросаны по достаточно большой площади, так что, кажется, время ещё есть.
Виид: - Спасибо за содействие. Пожалуйста, продолжайте в том же духе. Я очень рассчитываю на вас.
Мишель был рад услышать эти слова. Он чувствовал, что Виид признал его успех.
Мишель: - Для меня большая честь работать вместе с тобой. Буду держать тебя в курсе всего происходящего.
- Пожалуйста, будьте осторожны, чтобы не повредить сокровища! И побыстрее, пожалуйста!
Игроки-гномы усердно работали, чтобы вынести сокровища из логова дракона.
- Никогда в жизни мне ещё не доводилось держать в руках столько золота...
- Интересно, сколько же это всё будет стоить?
В словах гномов чувствовалась неподдельная радость. Они перевозили горы экипировки и сокровищ, которые прежде казались им чем-то совершенно фантастическим. И это заставило их задуматься над тем, как они будут выглядеть на экранах телевизоров.
А тем временем...
- Солдаты дракона уже здесь. Количество - двадцать единиц.
Услышав слова Найда, находящегося у входа в логово, гномы моментально замерли на месте, и в пещере воцарилась полная тишина. Затем Виид подал сигнал рукой, и гномы быстро двинулись в направлении схронов, которые они заранее подготовили.
Гномы были маленького роста, а потому могли с лёгкостью спрятаться между сундуками и кучками с золотом. Что касается большого отверстия, соединяющего логово и шахту, перед ним была поставлена картина.
Юрин: - Братик, эта картина тоже не идеальна. У меня было недостаточно времени, а потому краска ещё не высохла. Если они подойдут, то непременно увидят это.
Тем не менее Виид считал, что у них попросту нет иного выбора, кроме как положиться на удачу. Если солдаты дракона захотят пристально осмотреть всё логово, то гномы наверняка будут обнаружены.
Кроме того, монстры могут увидеть следы, оставшиеся после транспортировки сокровищ.
«Найд говорил, что солдаты дракона не слишком увлекались патрулированием, но я не могу полностью полагаться на эту информацию».
\*Топ-топ-топ...\*
Тем временем звуки шагов становились всё ближе и ближе. Виид же попросту затаил дыхание, приготовившись моментально взмахнуть Мечом Лоа на тот случай, если его обнаружат.
«Патруль как таковой - не проблема. Настоящая проблема заключается в армии монстров, которая находится снаружи логова».
Если в логово хлынут орды чудовищ, им точно будет несдобровать.
Пэйл: - Ждём... Никому не высовываться.
Штурмовая группа во главе с Пэйлом также притаилась, выбрав наиболее удачные места для засады.
- Как же здесь тихо, - внезапно произнёс один из солдат дракона.
- Это потому, что господина Кэйберна нет, - ответил второй.
- Сколько же здесь невероятных сокровищ.
- Это дом великого чёрного дракона. Гномы чтят его как божество, а потому и принесли всё это сюда.
- Кэйберн ненавидит наш запах. Мы не должны находиться здесь слишком долго.
- Пора приступать к патрулированию внешней части.
- Да, давайте выходить.
С этими словами солдаты дракона медленно покинули логово.
- Уф-ф... Кажется, пронесло.
- Продолжаем. Гномы продолжили загружать сокровища, в то время как Виид вернулся к поискам Жаровни Жертвоприношения.
«Это расовое задание с уровнем сложности 5. Но я чувствую, что всё идёт слишком хорошо. В обычной ситуации Кэйберн должен был бы находиться в своём логове».
С другой стороны, будь дракон в логове, им не помогло бы даже наличие шахты.
«Отсутствие Кэйберна, должно быть, изменило сложность задания. Но даже с учётом этого всё слишком просто».
Виид прочитал слишком много историй о злодеях, встречающих свою кончину из-за плохого планирования и недооценки противника. А раз так, он был уверен: что бы ни случилось, следует избегать излишней самоуверенности.
«Я так расслабился, потому что стал правителем Империи Арпен? Да, я сыт и обут. Кроме того, я уже вывез достаточно сокровищ, чтобы получить хорошую прибыль, даже если задание провалится, но...».
Но если кто-то его спросит, можно ли выбросить крышку от бутылки с йогуртом, не облизнув её, Виид бы ответил категорическим НЕТ.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.2. Неоспоримая опасность (часть 2)**

«Это как-то неправильно. Пока что всё идёт легко, но это ещё не значит, что здесь безопасно. Полагать, что внутри логова дракона не о чем беспокоиться - вершина высокомерия. Более того, я ощущаю полное спокойствие. А это чувство может означать только одно...».
Интуиция Виида чуть ли не кричала о грядущей опасности, а его затылок зудел, словно его вот-вот ударят!
Виид: - Пэйл.
Пэйл: - Да.
Виид: - Ты чем сейчас занят?
Пэйл: - Помогаю с транспортировкой груза в шахте. Здесь уже целые тонны сокровищ.
После того как патруль покинул логово дракона, штурмовая группа принялась помогать с транспортировкой награбленного. Игроки расслабились, полагая, что никаких сражений уже не будет.
Виид: - Всем членам штурмовой группы немедленно прибыть ко мне.
Пэйл: - Принято.
Виид полностью доверял своим инстинктам, а потому решил созвать штурмовой отряд.
«Я надеюсь, что ошибаюсь, но... лучше быть готовым ко всему».
И вот, прошло всего около двух минут с того момента, как он вызвал штурмовой отряд.
— Внимание! Снаружи замечено большое скопление солдат дракона! - ворвавшись в логово, закричал Найд.
Наблюдая за входом в логово, он заметил, как ни с того ни с сего в их сторону устремилось огромное количество монстров.
— Всем готовиться к бою! Врагов более двухсот единиц, и это только те, кого я увидел!
Услышав доклад, Виид вытащил Меч Лоа и глубоко вздохнул.
«Чёрт возьми, почему плохие предчувствия всегда исполняются? Это как думать, что вот-вот выиграешь в лотерею, но всё равно проиграть».
Почему логово внезапно атаковали монстры? Причина тому была донельзя простой. Солдаты дракона увидели отражения гномов на блестящей поверхности сокровищ и вернулись с подкреплением.
— 1-ая и 3-ая группы гномов, продолжайте вывозить сокровища. Остальным - переместиться к входу в логово и препятствовать продвижению противника. Вы можете делать всё, что хотите, только прикройте 1-ую и 3-ю группы! - использовав Рев Льва, прокричал Виид.
Виид никогда бы не забыл причину, по которой он пришёл в логово. И вот, часть гномов бросила золото с драгоценностями и вытащила своё оружие.
2-ая и 4-ая группы состояли из гномов 450-го уровня и выше. Даже самые худшие из них были оснащены хорошими щитами, а большая половина из них представляла собой воинов с исключительной защитой.
И теперь вся эта орава гномов бросилась наперерез врагам.
- Всем сохранять спокойствие! Мы просто должны заблокировать их у входа. Грабёж превратился в рейд, а так ничего не изменилось!
Империя Арпен покорила Центральный Континент и, естественно, получила контроль над океаном.
- Всё-таки хорошо, что мы выбрали правильную сторону.
- Да, это было лучшее решение в нашей жизни.
- Когда мы направлялись в Джиголас, я думал, что мы обречены...
Всякий раз, когда Три Безумных Акулы Бекинина вспоминали о прошлом, на их устах появлялись улыбки. Они являлись настоящими злодеями, которым было всё равно, что о них говорят другие люди.
Когда-то давно они чувствовали гордость от того, что совершают мелкие кражи, но... с тех пор их место в мире несколько изменилось. После встречи с Виидом они получили совершенно новый подход к тому, каким должно быть зло.
- Мелкое воровство не поможет захватить мир.
- Да. Все эти жалкие преступления - для слабаков.
- Наши амбиции стали совершенно другими. С этого момента океан станет нашим.
Пираты Империи Арпен. По сути, данный титул был эквивалентен «хозяевам морей».
Конечно, захватить континент они уже не смогут, но если им удастся покорить весь мировой океан... их власть взлетит до самих небес! — Давайте взимать плату за пользование океаном.
- Да. Это отличная идея.
Морское влияние Империи Арпен охватывало весь континент. Конечно, не следовало забывать о регионе Хэйвен, подконтрольном Гильдии Гермес, но с тех пор, как гермесовцы потеряли свой крейсерский корабль вблизи Грэйпасса в битве с пиратами, они почти не выходили в море.
Королевство Розенхайм и Королевство Брент, расположенные на востоке, были разрушены Церковью Эмбиню. Даже если Империя Арпен официально не покорила их, игроки обоих королевств уже считали себя подданными империи, а потому пересечение ими океана не было проблемой.
- А что, если Виид не одобрит то, что мы взимаем плату за пользование водами?
- Думаешь, он накажет нас?
- Да. Нам-то, по сути, не о чем беспокоиться, кроме Империи Арпен. У Арпена нет флота, но вот Виид является серьёзной проблемой.
Несмотря на свои грандиозные планы, Трём Безумным Акулам всё-таки пришлось бы столкнуться с финальным боссом по имени Виид! Ему не нужен был ни флот, ни моряки. Он мог возглавить армию из летающих бараг и просто-напросто сжечь их корабли!
- В таком случае, мы должны использовать взяточничество.
- Взяточничество?
- Ага. Половины нашего заработка должно хватить.
- Тогда всё решено.
- Конечно! Злодеи всегда должны подкупать сильных мира сего. Это называется взаимное сотрудничество.
- Это та самая тесная связь, о которой всегда говорил Виид?
Таким образом, Три Безумные Акулы объявили о своем контроле над океанами.
- Все игроки, желающие выйти море, должны сдать по одной золотой монете! Если, конечно, вы хотите избежать гнева нас, пиратов. Хархар-хар!
С того дня торговцы начали платить пиратскому союзу пошлину. И половину от этой пошлины Союн использовала для развития портов и вложения инвестиций в развитие незанятых островов, а также открытия новых морских маршрутов.
Также она отправила официальное сообщение Трём Безумным Акулам и прочим пиратам.
Союн: - Ребята, я очень ценю вашу постоянную тяжелую работу. Пожалуйста, продолжайте заботиться об игроках в том же духе. В некотором смысле у неё было больше влияния, чем у Виида, а потому пираты покорно склонили свои головы.
- Конечно. Мы сделаем всё как надо.
- Доверьтесь нам. Мы Вас не подведем.
Пираты дали обещание и сдержали своё слово.
Защита моря и спасение игроков от морских чудищ - было необходимостью, обеспечить которую могли только такие морские волки, как пираты.
- Когда У нас заканчивается место для багажа, пиратские корабли загружают его в свои трюмы.
- Они даже чинят нам порвавшиеся паруса.
- Пираты хорошо разбираются в географии новых морских маршрутов. Они сообщают нам о местах расположения морских монстров, которых следует избегать.
Игроки-пираты, выросшие вместе с Портом Варной, считали северных торговцев и молодых авантюристов своими собственными людьми.
- Убить всех злоумышленников!
- Да как посмели эти низменные гномы войти в логово!?
- Отсечь им головы! Разорвать их в клочья!
Приближаясь к логову, воины дракона извергали потоки ругани и угроз. Да, это были не обычные солдаты дракона, а элитные воины, призванные защищать логово.
И Виид, возглавляя гномов, встал у них на пути.
- Наша задача проста, как апельсин: не пускать монстров в логово.
На гномах уже были металлические доспехи, которые они принесли в рюкзаках. Во время ограбления, естественно, они не были облачены в тяжелые доспехи, поскольку это замедляло их передвижение, однако во время битвы скорость не была столь уж необходима.
— Что ж, я думаю, мы сможем сделать это. Нам не о чем беспокоиться, пока Кэйберна здесь нет.
Гномы испугались, когда обнаружили, насколько мощный противник им угрожает. Тем не менее все они были воинами-ветеранами высокого уровня. А поскольку воины всегда сражались на передовой, они были смелыми и бесстрашными.
Они верили в своих товарищей-гномов, которых знали с юных лет.
И вот, в конце концов, воины дракона атаковали.
- Вам не сыскать прощенья за вторжение в обитель господина Кэйберна. Вы все уже мертвы.
Тем не менее гномы подняли щиты и отразили атаку. Все эти игроки обладали высокой Живучестью, а потому победить их было нелегко.
- Ни шагу назад!
- Держать оборону!
Воины дракона, защищающие логово, были выше по уровню, чем обычные солдаты, но гномы держали плотный строй и не отступали, даже несмотря на преимущество их противника.
А затем вперёд вышел Виид и, вонзив Меч Лоа в землю, воскликнул:
- Река Лавы!
Земля тут же раскололась, и алые потоки лавы поглотили воинов дракона.
Урон данного навыка сам по себе был невероятным, но в то же время он ещё и оттолкнул нападающих.
- Гр-р-р! Убьём захватчиков, даже если это будет стоить наших жизней!
- Мы должны защищать сокровища Кэйберна!
Воины дракона стали пробиваться сквозь Реку Лавы. Они бросались вперед, даже будучи подожжёнными. Благо, к этому моменту прибыла штурмовая группа с Пэйлом во главе.
- Мы на месте и готовы к бою!
- Те из вас, кто способен оказать поддержку на расстоянии, пожалуйста, отойдите назад и стреляйте в монстров. Те, у кого двуручное оружие, рассредоточьтесь вдоль линии фронта, чтобы не мешать друг другу. Приоритет - монстры-боссы.
Виид быстро проанализировал своих врагов. Всего их насчитывалось примерно двести единиц, при этом около сорока из них считались боссами!
Это были особенно сильные монстры, также обладающие специальными способностями, позволяющими излучать огонь, молнии и ледяные ауры.
Таким образом, Виид счёл, что первым делом необходимо устранить именно их.
- Будет сделано!
В соответствии с приказом Виида, штурмовой отряд разделился на более мелкие группы. Обладатели классов ближнего боя двинулись вперёд, в то время как остальных возглавил Пэйл.
В том месте, куда попадала огненная стрела Пэйла, тут же фокусировался шквал магии и стрел остальных игроков. Гномы были весьма грозными бойцами, но эта группа представляла собой высшую элиту Империи Арпен, в которой не было ни одного игрока ниже 500-го уровня!
«Я сделаю всё, что от меня зависит».
«Разве я не буду вознагражден за то, что сделал что-то полезное?».
Увидев все те горы сокровищ, которые были в логове, игроки были чересчур взволнованы, но при этом ясно понимали, что лишь через определённые достижения они смогут претендовать на часть своей доли.
Вот почему они решили поставить на кон даже свои жизни. Благодаря этому сконцентрированные атаки игроков быстро унесли жизни семерых монстров-боссов.
Конечно, им не удавалось доминировать над подавляющим количеством врага, но при этом назад они тоже не отступали. А тем временем к логову стекалось всё больше и больше солдат дракона.
- Ярость великого Кэйберна сокрушит вас!
- Вы находитесь под влиянием Бадемикса, командующего воинами дракона.
Беспрецедентный страх охватывает Вас. Максимальный запас Здоровья снизился. Повысилась вероятность впасть в состояние растерянности и страха.
Отныне Вы будете получать более высокий урон от вражеских атак.
- Это ещё что? - запаниковали гномы, поскольку у входа в логово появилось чудовище, втрое большее других воинов дракона.
За его спиной был целый арсенал такого массивного оружия, как топоры и копья.
Да, игрокам удавалось уничтожать монстров, которые заслуженно считались боссами. Но теперь к ним пришёл настоящий босс.
— Вы посмели войти в это место без разрешения! — взревел Бадемикс, после чего взмахнул одновременно и алебардой, и топором.
Он смёл своих же подчинённых, проделав тем самым путь к гномам. А затем началась поистине тяжелая битва.
Каждый раз, когда босс размахивал своей алебардой, гномы отлетали на несколько десятков метров назад. Синий дым покрывал их тела и каждую секунду истощал их Здоровье.
«Это плохо».
Инстинкт Виида предупреждал, что Бадемикс - особый и чрезвычайно опасный босс. Благодаря слаженности, гномы вполне могли выстоять против натиска солдат и даже воинов дракона, однако такие существа, как Бадемикс, были слишком сильными даже для них.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.1. Защита логова дракона (часть 1)**

Слабо улыбнувшись, Оберон проговорил, обращаясь к стоящему рядом Вииду:
- Я позабочусь о линии обороны. Я буду сдерживать монстров, пока не умру, так что ты должен продолжать выполнять свою задачу. Найди Жаровню Жертвоприношения и вывези отсюда как можно больше сокровищ.
Виид попросил Оберона позаботиться о некоторой грязной работе, однако тот проявил себя как по-настоящему великий лидер, достойный похвалы.
Впрочем, такие люди, как он, никогда не успевали выслушать слова похвалы, поскольку умирали прямиком на сцене. Вот почему Виид не упустил шанс выразить свою благодарность заблаговременно:
— Хорошо. Я полностью положусь на тебя и лично высеку твоё имя поверх надгробия.
Он показал свои истинные цвета только в разгар кризиса!
И вот, уже в следующее мгновенье Оберон поднял щит и громко закричал, привлекая тем самым внимание воинов дракона:
— Давайте! Подходите, глупые ящерицы!
Поскольку монстрам не понравилось, как их назвали, Виид получил несколько секунд, чтобы отступить назад. Тем временем в логове всё ещё было сложено огромное количество сокровищ.
Конечно, груды золота слегка уменьшились, поскольку гномы не приостанавливали работы ни на мгновенье, однако даже при этом из логова было вывезено только десять процентов.
- Вы нашли Жаровню Жертвоприношения? - спросил он, обращаясь к гномам. — Нет.
- И мы нет.
Поначалу Виид был растерян от одного только вида всех этих богатств, но теперь он полностью протрезвел, поскольку началась война со временем. Более того, находящийся у входа в логово Бадемикс начал использовать какие-то хитроумные заклинания, сводящие весь получаемый урон к нулю.
- Бадемикс окружил себя плащом особой силы. На протяжении последующих тридцати секунд весь получаемый физический урон конвертируется в ману.
Штурмовая группа сосредоточила свои атаки на Бадемиксе, однако это не имело никакого эффекта.
- Как нехорошо... Найд! - наблюдая за ситуацией, прокричал Виид.
- Да, Хэн?
- Не знаю, что может случиться с нами в ближайшем будущем, поэтому нужно как можно быстрее найти Жаровню Жертвоприношения.
- Понял. Сделаем.
Таким образом, Виид и Найд начали искать большую жаровню. Сокровищ было так много, что для обнаружения всех объектов следовало разобрать целые горы золота.
- Жаровня... Она должна быть в форме жаровни. Кроме того, она должна быть большой.
- Может, стоит обыскать места, где сложены произведения искусства и антиквариат?
- Хорошая идея.
Он слышал истории о том, что дракон использовал жаровню в качестве отопительной печи, а потому даже среди произведений искусства она вряд ли должна была как-то выделяться.
Кэйберн и вправду был на противоположном конце аккуратности и уважения к артефактам. Это было похоже на квартиру независимого студента, в которой три года не убирали! Антиквариат, сокровища и драгоценности: всё это было перемешано в одну сплошную кучу.
- Чёрт, он разбросал их повсюду, словно это куча мусора.
Виид был обеспокоен тем, что не мог нормально исследовать груды сокровищ, образующие собой огромные горы. Руки авантюристки Харуны, рассеивающие магические ловушки, тоже были не слишком быстрыми.
- Пожалуйста, можно быстрее!?
- Я делаю всё возможное, но мы не знаем, какие опасные магические ловушки могут нас поджидать. Мне приходится обезвреживать по одной ловушке за раз, поэтому быстрее не получится.
У Харуны были свои проблемы. Её волшебному факелу требовалось время, чтобы рассеять магические ловушки, а потому она просто физически не могла действовать быстрее.
- При такой скорости мы не знаем, когда найдем Жаровню Жертвоприношения. Нам может понадобиться довольно много времени, пробормотал Виид, поглядывая на вход в логово. Атака монстров продолжалась, причём была довольно жёсткой.
- Убить злоумышленников!
- Съешьте их живьем!
Рой воинов дракона и прочих монстров с рёвом ринулся вперёд. И на этот раз земля прямо-таки задрожала.
- Это гравитационная магия.
Откуда ни возьмись, появилось магическое заклинание, которое подбросило гномов вверх. А затем раздался чей-то хриплый голос:
- Дураки, которые без страха вошли в логово великого Кэйберна... Я собираюсь извлечь ваши мозги и посмотреть, насколько они глупы.
\*Ка-ха-ха-ха!\*
- Вся гравитация в этой области находится под контролем Лича Смоллинга.
Ваше передвижение замедлено.
Ваша Живучесть истощается быстрее обычного.
После Бадемикса появился даже полноценный лич, владеющий гравитационной магией. Самое страшное заключалось в том, что подобная магия накрывала собой всю область, а потому не могла быть предотвращена. Человек с низкой Силой мгновенно становился инвалидом, тогда как все прочие оказывались медленными, как черепахи.
- Держать строй!
- Ни шагу назад!
С трудом поднявшись на ноги, гномы столпились в кучу. Учитывая их исключительную силу и выносливость, они были очень хороши в битвах, но атаки, с которыми они сталкивались, оказались слишком грозными.
Если бы вход в логово не был таким узким, они бы получили ужасный урон от Бадемикса и воинов дракона. Но, к счастью, гномам всё ещё удавалось держаться, сдерживая атаки своих врагов.
- Виид! Меня зовут Ударная Рука! - внезапно подбежал к Вииду один из гномов. - Я собирался загрузить этот сундук в телегу, как внезапно обнаружил в нём магические свитки.
Это были настоящие магические свитки, созданные драконом! Их можно было активировать даже без Интеллекта, попросту разорвав пополам. А в зависимости от заклинания, которое находилось внутри свитка, они могли стоить целое состояние.
Итак, Виид быстро подсчитал стоимость свитков, сложенных внутри сундука.
- Было бы здорово передать их тем, кто сейчас сражается, - добавил гном.
- Использовать редкие свитки...? - переспросил Виид, чей мозг работал на все 300%.
- Да. Ситуация требует этого... Или это неразумно?
Услышав Ударную Руку, Виид закрыл глаза. Прямо сейчас за ним следило достаточно большое количество гномов, не говоря уже о миллионах телезрителей.
«Если я отвергну его совет, они назовут меня дешёвкой и трусом».
По правде говоря, он и так считал себя дешёвкой и трусом. Однако была большая разница между тем, что думал он, и что следовало думать всем остальным.
Итак, проглотив слюну, чтобы его голос не дай Бог не дрогнул, Виид приказал:
- Сделайте это. Ситуация серьёзная, а потому нам нужно использовать всё, что у нас есть.
- Хорошо.
И вот, уже вскоре магические свитки были разорваны, что вызвало настоящую бомбардировку магическими заклинаниями у входа в логово.
Десятки монстров и воинов дракона были уничтожены, существенно развязав гномам руки! Впрочем, уже через десять секунд враги перегруппировались и вновь бросились в атаку.
- Мы не можем здесь задерживаться.
Несмотря на некоторое послабление, им нельзя было забывать о том, что это логово дракона.
- Все дома, в которых живут люди, должны быть разрушены, - опустившись на землю, взревел Кэйберн.
Замок Бауэлл уже был разрушен, а большинство из существующих построек - превращены в пепел. Мосты рухнули, а деревья горели яркими факелами.
Тотальное уничтожение! Каждое дыхание Кэйберна сопровождалось взрывами очередного скопления зданий, которые... на самом деле были всего лишь муляжами.
Добрая треть города была полностью опустошена. Впрочем, наблюдавшие за этим игроки ожидали полного и тщательного уничтожения всего населённого пункта.
Однако... Кэйберн внезапно взлетел в небо и громко взревел:
- Люди! Да как вы посмели войти на мою территорию? Вы сошли с ума!?
Магия, окутывающая логово дракона, была активирована, и Кэйберн узнал о злоумышленниках.
- О, нет.
- Он узнал!
Лица архитекторов, построивших Замок Бауэлл, побледнели.
Их план раскрылся! И если дракон прямо сейчас вернётся обратно, грабёж окажется напрасным. Но, к счастью, Кэйберн продолжил разрушать город.
- Жалкие букашки. Моё логово станет вашей могилой.
Баджо: - Виид! Кэйберн про нас узнал!
Архитектор Баджо, находящийся в Замке Бауэлл, поспешно объяснил Вииду текущую ситуацию.
«Это просто замечательно... Значит, у нас ещё есть время», - покивал головой Виид.
А тем временем командир воинов дракона вытащил огромный рог и дунул в него.
- Вражеский предводитель объявил тревогу.
Высокие и мощные отголоски рога распространились по самым отдаленным частям Горного Хребта Ульт.
- Он вызывает подкрепление!
- Ох и туго нам сейчас придётся!
Штурмовая группа и гномы-танки едва сдерживали натиск монстров, а потому новая волна монстров стала бы для них невозможным испытанием.
А затем вспыхнули огни, и воздух взорвался, нанося гномам существенные повреждения. Впрочем, игроки штурмовой группы продолжали атаковать в ответ.
— Враг силён, но если мы продолжим держать узкий проход, то сможем выстоять. Не отступать! - активировал Боевой Клич Оберон, изрядно оживив гномов.
И в этот самый момент находящийся в тылу жрец, который уже готовился было произнести исцеляющее заклинание, умер и превратился в серый дым.
- Что? Почему он умер?
Другие жрецы были сбиты с толку, а через мгновение погибло ещё два их товарища.
- Это убийца!
В логове дракона появился ещё один монстр командирского уровня.
- Быстрее защитите тыл!
— Всем сохранять бдительность и освещать окрестности, чтобы он не мог прятаться во тьме!
Нескольким игрокам из штурмовой группы пришлось отступить, чтобы защитить жрецов и магов. А затем они увидели полупрозрачную фигуру, которая сливалась с потолком.
— И сколько здесь таких парней, как Бадемикс?
- Просто защищаемся!
А затем, когда количество жертв среди членов штурмовой группы и гномов увеличилось, пришло сообщение от Хладнокрыла.
Хладнокрыл: - Все монстры из близлежащих районов направляются к логову.
Виид: - Я знаю.
Хладнокрыл: - Да, да, конечно. Но я хотел сказать, что к вам движутся все монстры в радиусе десяти километров!
Из глубоких подземелий и затаённых логов начали выползать опаснейшие и самые высокоуровневые монстры. Их целью было логово дракона.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.2. Защита логова дракона (часть 2)**

- Нам конец, да?
- Если останемся, то да...
Прямиком посреди сбора сокровищ гномы запаниковали. Нервничал стоящий возле Виида Найд.
- Какой план, Хэн? Монстры вот-вот прорвутся, а мы даже не осмотрели половину этих сокровищ. С такой скоростью нас попросту перебьют, либо же Кэйберн успеет вернуться.
Виид же, в отличие от остальных, чувствовал себя более спокойно.
- Конечно, такого рода опасностей и следовало ожидать при ограблении логова дракона.
Они были довольно быстро обнаружены и оказались в затруднительном положении. А раз так, в столь сложное время он должен был держать голову прямо. Он был как врач, который разрешал пациентам пить ледяную воду сразу же после лечения зубов!
- Пока Кэйберна нет - всё не так уж и плохо. Кроме того, мы уже изъяли некоторые сокровища, а потому наихудший сценарий позади, - уверенным тоном проговорил Виид.
Гномы были чрезвычайно взволнованы его словами, однако не все они разделяли те же чувства.
- Если это всё не так уж и плохо, то мне страшно представить, что такое «по-настоящему плохо»...
Тем временем Пэйл продолжал стрелять своими стрелами по воинам дракона. Его стрелы в мгновение ока преодолевали тридцать метров, вонзаясь прямиком в лобы врагам.
- Что нам делать, Пэйл!? - подрагивающим голосом спросил один из участников штурмовой группы.
Их присутствие стало известно Кэйберну, а потому к логову спешили все окрестные монстры. Опасность оказаться в смертельной западне заставляла их волноваться.
Впрочем, ответ Пэйла был прост:
- Продолжать предотвращать проникновение монстров внутрь.
- Но... Разве мы не умрём, если Кэйберн доберется сюда?
\*Ффжах!\*
На этот раз стрела Пэйла пронзила монстра насквозь, после чего устремилась дальше и ранила ещё нескольких существ.
Целью Пэйла было рептилоидное существо, источающее странный запах. Это была его первая встреча с подобными монстрами, а потому штурмовой группе попросту не хватало о них информации. Итак, он атаковал того, кто выглядел самым опасным.
- Сосредоточьтесь на сражении с теми, кто ближе всего. Если вы не знаете, что делать, просто бейте того, кто ближе всех.
- Но... Что, если мы посоветуем Вииду отступить? У нас уже есть целая гора сокровищ. Ты ведь его друг, поговори с ним.
Услышав эти слова, Пэйл огляделся по сторонам. Он понял, что психическое состояние штурмовой группы оставляет желать лучшего. Все эти люди были высокого уровня, однако у них не было опыта игры в критических ситуациях.
Игроки Центрального Континента никогда не участвовали в крупномасштабных рейдах, поскольку находились под гнётом Гильдии Гермес.
Даже для игроков престижных гильдий, которые пережили все виды событий, логово дракона было местом, которое вселяло в их сердца подлинный страх.
Для сравнения, гномы действовали независимо и пережили различные сражения. Вероятно, именно поэтому они составляли большую часть линии фронта.
Среди них находился и Оберон, похожий на волнорез, едва сдерживающий бурные морские потоки. Монстры свирепо рвались вперёд, у гномов уже начали неметь руки из-за беспрестанных ударов.
- Сами решайте, хотите вы сражаться или нет. Мы же не отступим, - в конце концов, произнёс Пэйл.
- Почему? Кому нужна эта бессмысленная смерть?
- Если мы отступим, то когда ещё нам представится возможность стать сильнее?
- Ситуация плохая. Нам не стоит испытывать чрезмерную жадность к сокровищам...
- Не думайте о недостатках. Враг здесь, поэтому нам нужно просто сражаться. Пожалуйста, послушайте своё сердце. Кроме того, если мы отступим, смогут ли отступить гномы?
Если они уйдут, гномы, которые едва сдерживали воинов дракона и прочих монстров, гарантированно будут убиты.
- Виид сказал, что сражения ведутся сердцем, а не телом. Если не хотите драться, уходите по своей воле.
Пэйл был не достаточно экстравагантным, чтобы вести долгий разговор в столь опасное время. В конце концов, что он мог объяснить? Пэйл всего лишь делал то, на что был способен!
Так как Пэйл следовал за Виидом в самых опасных и трудных битвах, он думал, что у них всё ещё есть шанс.
Чрезвычайно эффективная скорость охоты заключалась в сохранении очков Здоровья и маны на минимально возможном уровне. Без максимальной концентрации всегда было опасно, а про отдых вообще следовало забыть.
А затем Пэйл ловко подпрыгнул и помчался по стене логова. Высокая Ловкость делала его движения легкими и быстрыми.
- Множество Проникающих Стрел! Фу-жу-жу-жух!
Продолжая бежать по стене, он крутанулся в воздухе и обрушил на противников ливень стрел.
- Ваша стрела пронзила голову элитного монстра!
- Вы убили элитного монстра!
- Текущее значение Стрельбы из лука повысилось.
Пэйл никогда не промахивался по цели, находящейся в 200-300-ах метрах.
Процесс точного прицеливания, запуска стрелы и поражения стал для него чем-то совершенно естественным. Стреляя, Пэйл вспоминал, что говорили ему другие люди, когда он был маленьким:
- Думай своей головой. Не надейся на товарищей.
- Для начала побеспокойся о себе самом.
Даже его школьный учитель беспокоился, что в будущем Пэйл станет неудачником.
«Нет. Все они были неправы».
Пэйл встретил друзей и товарищей, с которыми был готов идти бок о бок до конца своей жизни. После того как он стал известен публике, все, кого он встречал, начали завидовать ему, а родственники, которых он едва знал, постоянно хотели связаться с ним.
Время от времени ролики с его участием размещались в интернете, легко достигая 10 миллионов просмотров.
«Но я всё равно не должен быть самоуверенным. Я должен быть осторожен в своём поведении. Я обычный искатель приключений».
- Уф-Ф...
Оберон был свидетелем того, как гномы, отлетевшие назад в результате атаки Бадемикса, оказались прямиком у него под ногами. Эти гномы были его боевыми товарищами ещё с момента запуска Королевской Дороги.
- Держать позиции! Все, что мог сделать Оберон - это противостоять нападению воинов дракона и отчаянно подбадривать своих друзей.
Используя Боевой Клич при каждом удобном случае, он восстанавливал Выносливость и очки Здоровья, поддерживая товарищей и позволяя им отражать атаки Бадемикса. Это всё, что он мог сделать.
«Мы должны выстоять. Мы обязаны».
Если их строй прорвут, логово заполнится монстрами, и, как следствие, операция будет провалена.
— Вы стали целью «Небесного Благословления».
На протяжении последующих трёх минут Ваша защита будет повышена на 200%, Здоровье будет восстанавливаться в 2,5 раза быстрее, а Сила и Живучесть - увеличатся.
Божественная магия жрецов предоставляла воинам безграничную смелость к продолжению боя. И вот, совершенно внезапно воин дракона, пытавшийся пробить своим копьём щит Оберона, рухнул на землю, а рядом с ним объявился гигантских размеров человек.
— Я - Питон. А ты?
- Оберон.
- Наслышан о тебе.
- Аналогично. Думаю, мы оба должны позаботиться об этом.
После короткого приветствия Питон и Оберон начали составлять план.
Бадемикс был командиром воинов дракона. В массовом сражении он оказывал большое влияние как командир. Тем не менее монстры продолжили бы атаковать вне зависимости от Бадемикса.
- Как думаешь, сколько минут мы сможем продержаться?
- Мы должны попробовать хотя бы 5 минут.
- Похоже, это будет смертельная битва. Что ж, пошли.
А затем Оберон и Питон вместе ринулись на Бадемикса.
- Идиоты! Да как вы посмели бросить мне вызов? Я перережу вас пополам!
Лидер воинов дракона Бадемикс принял их вызов, и монстры разошлись, оставив им место для дуэли.
- Узрите мою силу! Грохочущий Удар!
Атака была настолько сильной, что алебарда Бадемикса уничтожила даже его собственных людей.
Оберон легко увернулся от этого благодаря своему короткому росту, тогда как Питону пришлось подпрыгнуть.
- Разбивание Черепов! - воскликнул Питон, нанеся мощный удар.
- Такие длительные атаки опасны! - в панике закричал Оберон, но у Питона были свои причины сделать это.
Монстры, обладающие интеллектом, принимали слабые удары напрямую, однако не могли проигнорировать грозную атаку в голову. Как и ожидалось, Бадемикс взмахнул алебардой, окутанной в синюю ауру.
Питон же быстро отменил своё умение и перешел в защиту. Он был в состоянии так быстро среагировать, поскольку уже предвидел движение противника.
— Давай, чертова ящерица!
— Ты явно хочешь умереть. Сейчас я нарежу тебя на кусочки.
С этими словами Бадемикс растолкал окружавших его гномов и рванул вперёд.
— Ты что делаешь!? - закричал Оберон.
Он не мог смотреть, как Питон умирает в изоляции.
- Это хороший день для смерти, - ухмыльнулся Питон, словно ему было весело. - Я никогда не сражался, доверяя кому-то свою спину.
Оберон хотел поставить под сомнение столь абсурдный комментарий, однако увидев следующую сцену, проглотил свои слова. Бадемикс не обращал никакого внимания на окружающих его монстров и воинов дракона, продолжая размахивать алебардой.
Его атаки были направлены на Питона, однако наносили больший урон его собственным силам. Из-за битвы с Бадемиксом треть врагов погибла или была оттеснена.
«Он нарочно сделал это!».
Питону было намного комфортнее сражаться, находясь посреди врагов. Там он мог не переживать о том, что его уклонение подвергнет опасности кого-то ещё.
«Это нелепый ход, но...».
Оберону это очень понравилось.
Гномы, которые по-настоящему страдали, наконец-то, получили некоторую передышку.
А затем из ниоткуда появился свет, символизирующий исцеляющие заклинания, сосредоточенные на Питоне и Обероне.
- Очищающий Свет устранил все аномальные состояния Вашего организма.
- Целительное Прикосновение восстанавливает Ваше тело.
- Вы восстановили 4,950 Здоровья.
- К Вам было применено заклинание «Панцирь Морской Черепахи».
Ваша кожа стала крепче, а защита - возросла.
- К Вам было применено заклинание «Ловкость Барсука».
Нижняя часть Вашего тела стала сильнее и подвижнее.
- К Вам было применено заклинание «Вера Авантюриста».
Ваш разум стал яснее.
На них было сконцентрировано более десяти видов благословлений, которые восстанавливали очки Здоровья, Живучесть и ману.
А затем над ухом Оберона раздался свист, из-за чего гном невольно вздрогнул. Тем не менее целью стрел был вовсе не он, а Бадемикс. Это были специальные стрелы с наконечником из обсидиана, способные пробить защиту даже самых стойких монстров.
«Это Пэйл... Значит, он прочитал мои мысли и готов поддержать меня», - улыбнулся Питон.
Тем временем Бадемикс высоко поднял алебарду и взревел. Ударная волна охватила окрестности, однако Оберон лишь рассмеялся.
«Товарищи Виида... Как только я с вами познакомился, то одновременно и разочаровался, и влюбился в вас».
Битва продолжалась.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.3. Защита логова дракона (часть 3)**

Тем временем Виид и Найд продолжали тщательно обыскивать логово.
- Может, здесь?
- Нет, здесь пусто.
- Ищите тщательнее. У нас заканчивается время!
На полу валялось так много золотых монет, что больше никто не обращал на них внимание. Гномы не останавливались, даже когда видели золотые монеты из старого Королевства Нифльхейм или Келтена, оценённые в сотни раз больше своей номинальной стоимости.
Единственное, что они делали - так это поспешно забрасывали в свои мешки драгоценные камни, да и то, с такой небрежностью, будто они были обычными булыжниками.
Баджо: - Есть хорошие новости. Кэйберн всё-таки не покидает Замок Бауэлл.
Виид: - Это почему?
Баджо: - Думаю, из-за своего высокомерия. Поскольку он уже начал разрушение, то планирует довести его до конца.
Кэйберн понял, что злоумышленники проникли в его логово. Тем не менее он не стал возвращаться, чтобы собственноручно покарать их. Его высокомерие диктовало, что он должен закончить начатую работу.
«Да... Злодеи терпят фиаско исключительно из-за своей гордости».
Виид переживал, думая, что Кэйберн в любой момент может вернуться, но теперь он почувствовал облегчение. Это было похоже на небольшую паузу для того, чтобы заказать чашечку кофе в кофейном автомате во время преследования полицией после ограбления.
- Сосредоточьтесь на изъятии самых ценных вещей. Второго шанса у нас не будет, - произнёс он, обращаясь ко всем остальным.
А пока его глаза сканировали логово на предмет наличия Жаровни Жертвоприношения, его руки не останавливались ни на мгновенье.
Харуна продолжала обезвреживать магические ловушки, делая доступными ещё больше сокровищ. Виид идентифицировал сокровища как то, у чего в логове нет будущего, и сразу же забирал себе вещи стоимостью более 100,000 золотых.
«Щит Аманты. Текущая рыночная цена составляет 278 000 золота. В составе 5% платины. Еще 40,000 сверху мне дадут за высокую Славу...».
Виид был далеко не так хорош в вычислениях, как профессоры математики, но когда дело касалось рыночной стоимости ТОГО ИЛИ ИНОГО предмета, он становился по-настоящему грозным противником.
\*Фжух\*
\*Фжух-фжух\*
Каждый раз, когда Виид проходил мимо, качественные предметы просто-напросто испарялись. Даже изрядно нервничающие гномы испытывали некое странное чувство.
- Собираем, собираем.
- Вот это возьми. И это. И вон то тоже.
- Как хорошо, что я дожил до этого момента...
Поначалу гномы просто наблюдали, как их лидер потерял себя в лихорадочной жадности. Однако с таким образцом для подражания они постепенно и сами сошли с ума, их руки, казалось, работали в совершенно автоматическом режиме, хватая всё, что лежало на полу.
Даже грохот и взрывы не мешали им собирать сокровища. Ни секунды не могло быть потрачены впустую. А затем...
- Виид, я нашёл дверь! - раздался чей-то крик.
Гном Виндель и вправду нашел маленькую дверь в углу логова. Магический факел рассеял магию иллюзии, заставив стену качнуться и раскрыть форму двери.
- Секретная дверь?
Виид, Найд и Харуна быстро подбежали к Винделю.
- Она заперта при помощи магии. Сейчас всё развею.
- Давай, скорее.
- Да, да. Мне нужно некоторое время...
- Поторопись!
Наконец, заклинание было снято, и дверь открылась сама по себе, явив взглядам собравшихся ещё одну гору сокровищ.
- В проходе тоже есть ловушки. Постараюсь рассеять их как можно быс... - начала было говорить Харуна, как вдруг осеклась на полуслове.
Гномы смотрели на сокровища такими сверкающими глазами, что они вполне могли затмить звёзды.
Они вспомнили, что в случае смерти во время ограбления им будет предоставлено дополнительно два артефакта.
- Чтобы сэкономить время, я разминирую этот проход своим телом.
- Нет, в этом нет необходимости...
\*Шух-шух-шух, бу-ду-дух!\*
Гномы уже бросились в магические ловушки, взрыв которых сотряс всё логово. От столь поразительного зрелища Харуна попросту лишилась дара речи.
Ловушки в проходе были чрезвычайно мощными и густо расставленными, что в конечном итоге привело к гибели более сорока гномов.
- ОЙ, ой, больно то как...
- Я выжил, хотя должен был умереть... Как ужасна моя жизнь.
- Т-тьфу ты. Я бы точно умер, если бы снял доспехи.
Это была настоящая команда смертников, ничуть не боящаяся загробной жизни!
Гномы, сражающиеся у входа в логово, советовали Пале отступить. Однако те гномы, которые присутствовали здесь, были совершенно иными. Стоя рядом с Виидом, они были охвачены странной атмосферой, сами того не осознавая.
Они забыли, что значит сдерживаться!
У них сложилось впечатление, что ещё немного усилий обеспечат им пожизненное богатство и честь!
Конечно, с какой-то стороны их жертва была призвана сэкономить время, но если бы не чистая жадность, это было бы невозможно. Итак, гномы, как прирожденные капиталисты, сразу же побежали к сокровищам.
- Виид! Здесь жаровня! Но... Это не Жаровня Жертвоприношения. Тем не менее я думаю, что она тоже здесь.
Как-никак, в этой части логова громоздилась целая куча разнообразной утвари для кузнецов, портных и фермеров.
Большие сверкающие драгоценности сочетались с другими невероятными предметами.
- Плуг Рактиши? В нём заложена сущность природы, благодаря чему он в три раза увеличивает количество урожая и заменяет потребность в выращивании лучших сельскохозяйственных культур. Более того, его владелец получает 100,000 дополнительных очков Здоровья.
- Посмотрите на этот Облачный Разбрызгиватель. Он увеличивает вероятность дождя и обогащает почву. Особенно много оборудования было связано с сельским хозяйством.
Сельскохозяйственная техника была редкостью среди магических предметов, а потому все эти вещи были поистине удивительными находками.
- Чего смотрите!? Хватайте их!
Виид и гномы начали поспешно загружать трофеи в тележки. Предметы производственного типа были более ценными, чем любые другие, а потому и спрос на них был выше.
Команда быстро сметала всё, что попадалось ей под руку. Сокровища внутри этой секретной комнаты не были защищены магическими ловушками.
Используя своё собственное ноу-хау, опыт работы в логистической компании и службе доставки, Виид аккуратно укладывал добро в тележки.
Увидев, что товар загружен, два гнома тут же начинали толкать телегу к выходу из логова. Они вывозили сокровища, как хорошо сконструированный конвейер!
И вот, некоторое время спустя...
- Виид, я нашел Жаровню Жертвоприношения! Наконец-то, искомый артефакт был найден.
Когда Виид подошёл к гному, который кричал, он увидел ржавую жаровню высотой около двух с половиной метров. Она выглядела настолько непритязательно, словно в течение пяти лет стояла под дождём и снегом на заднем дворе деревенского ломбарда.
- Не думал, что мы найдем её так быстро... Идентификация!
- «Жаровня Жертвоприношения».
Забытый артефакт расы гномов, созданный легендарным кузнецом. Она генерирует интенсивный жар и отлично удаляет все лишние примеси.
Жаровня способна комбинировать различные специальные руды и сплавы наивысшей прочности. Также с её помощью можно создавать массивное оружие.
Если вернуть жаровню гномам, они непременно отплатят сторицей. С другой стороны, существует загадочная легенда о свойстве жаровни, способном сжигать Здоровье и уровни её пользователя.
Очки Здоровья и уровни, предоставленные жаровне, исчезают навсегда, однако взамен предоставляют временную необузданную МОЩЬ.
Эффекты:
+79% к эффективности Кузнечного Ремесла.
Мощная концентрация ауры огня увеличивает вероятность создания шедевра в 4 раза. Позволяет производить изделия с высочайшей прочностью и минимальными недостатками.
Пожертвованные очки Здоровья и уровни временно вернутся к Вам в десятикратном размере.
Ограничения: Кузнечное Ремесло: 7-ой высший уровень.
Только для гномов.
- Да, это она! - воскликнул Виид.
Её свойства были точно такими же, как говорилось в слухах.
«Если я заберу её отсюда, расовое задание окончится гарантированным успехом. Отлично, однако... Если я установлю её в Море или во Дворце Земли, то смогу создать лучшую туристическую ловушку для гномов. Также возле неё соберутся все ремесленники-гномы. В любом случае, об этом стоит подумать позже... Значит, она даёт в десять раз больше, чем пожертвовал?».
Всё-таки Оберон был прав. Пользователь мог пожертвовать 10% от своего уровня. Другими словами, игрок 500-го уровня мог списать лишь 50 уровней.
«Ну, не обязательно сжигать как можно больше. Честно говоря, потеря пятидесяти уровней уже звучит весьма страшно».
Как известно, чем выше уровень, тем медленнее темп роста.
Виид и вовсе начинал как скульптор с наихудшей скоростью роста и начал догонять топ-игроков лишь после того, как получил второй класс некроманта.
На данный момент он знал, что может качаться быстрее других людей, но даже при этом считал 50 уровней - весьма и весьма серьёзной жертвой.
После использования жаровни даже лучшие топ-игроки Королевской Дороги опустились бы с вершины до уровня обычных игроков.
«Я рад, что мне удалось найти её, но... Это по-настоящему дьявольский артефакт», - покачал головой Виид, после чего потащил жаровню к выходу.
- Быстрее, чвик!
- Приветствуем жену старшего!
2-ой МЕЧ привёл в земли орков ровно пятьдесят учеников. Столь быстрое прибытие в эти отдалённые земли было связано исключительно с Картинной Телепортацией Юрин.
- Спасибо, Юрин.
- Пустяки, ребята. Вас очень легко нарисовать.
- Но ведь у нас очень выразительные черты лица!
- Да, но при этом одинаковая прическа и похожее мышечное телосложение, поэтому всё, что мне нужно было сделать, это внести небольшие изменения в уголки глаз, носа и рта.
2-ой МЕЧ и ученики хорошо различали друг друга, но в глазах других людей они были похожи на группу братьев-близнецов!
Впрочем, несмотря на столь необычный факт, МЕЧи лишь обрадовались ему. А ещё они были благодарны Юрин за то, что она обращалась к ним, как к родным братьям, а не к дядям.
Причина тому заключалась в том, что к большей половине из них ещё с подросткового возраста обращались на «Вы» и «Дядя, не подскажете...».
Что касается Юрин — она решила остаться в землях орках и посмотреть, что происходит. Сээчви вкратце объяснила ей ситуацию, подрезюмировав следующими словами:
- Я думаю, что дракон здесь что-то ищет, чвик.
- Да уж, это весьма странно.
- Угу. Нормальные драконы так себя не ведут.
2-ой МЕЧ и его ученики тоже ходили по разорённой деревне с серьёзными лицами, но в действительности у них не было каких-то особых мыслей.
«Я голоден. Когда мы будем есть?».
«Вот бы нам встретилось несколько сильных монстров...».
«Я должен вести себя так, словно чем-то обеспокоен. Кстати, а чем я должен быть обеспокоен?».
Несмотря на их задумчивые лица, сразу становилось понятно, что они даже не знают, почему их сюда вызвали.
Итак, Сээчви решила осмотреть ещё несколько деревень орков. В отличие от Кэйберна, Лэндони не уничтожал по деревне каждую неделю. Он просто бродил по округе, время от времени проникая в поселения орков.
«Может, таким образом он контролирует популяцию орков?» - задумалась Сээчви, но вскоре была вынуждена признать эту мысль не жизнеспособной.
«Как известно, красный дракон - куда больший тиран, чем чёрный. Он не защищает мир или природу, как зелёный дракон. Он любит разрушение и геноцид, а потому, если бы хотел, уже давно уничтожил всех орков».
Другими словами, возникла необходимость в дальнейшем расследовании.
- Давайте отследим Лэндони, чвик!
В конце концов, они планировали выследить Лэндони и собственными глазами посмотреть, чем он занимается.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.1. Мечта гномов (часть 1)**

Замок Бауэлл был полностью разрушен чёрным драконом Кэйберном.
Над городом и непосредственно самим замком клубился чёрный дым, однако вокруг них всё ещё простирались бесконечные жилые массивы. Архитекторы приложили все усилия для того, чтобы построить эту самую настоящую видимость гигантского мегаполиса!
- Ку-гра-а-а-а-ах!
Кэйберн взревел, и хлипкие постройки попросту сдуло. Тем не менее жилые кварталы были настолько обширными, что эта потеря практически никак не отразилась на общей ситуации.
Но что ещё любопытнее, архитекторы даже сейчас продолжали возводить строения!
- Пока он досюда доберется, мы успеем закончить ещё пару тысяч домов.
- Да, это не требует больших усилий. Просто расслабьтесь.
- Убирать мусор не нужно. Просто складывайте его в кучи между домами.
Кривые и абсолютно ненадежные здания простирались от равнины до лесов и гор. Завидев это, Кэйберн вызвал широкомасштабное заклинание.
Земля задрожала, словно танцуя, и тысячи зданий разом рухнули на землю. Но... при этом несколько сотен построек, возведенных чуть ли не впритык, упали друг на друга таким образом, что начали служить опорой друг другу!
Увидев это, архитекторы пришли к инновационной идее.
- Кэйберн преимущественно уничтожает город магией.
- Да, кажется, всё так.
- Мы не можем притормозить работу, увеличивая прочность наших конструкций. Подобная тактика не сработает. Даже хорошо построенные каменные здания и дворцы с легкостью разрушаются от его ударов.
Недаром разрушен был даже Замок Арен, который считался лучшим на Центральном Континенте.
- Но если мы изменим структуру основания, мы сможем решить проблему землетрясения. Итак, архитекторы начали строить дома с круглым основанием. Круглым было всё - пол, стены, потолок и крыша. Идея была следующей: при землетрясении такие здания падали на бок и просто перекатывались, оставаясь таким образом уничтоженными не до конца.
- Да, похоже, это работает. В конце концов, наша цель - выиграть как можно больше времени.
- Давайте также построим несколько каменных зданий.
- Но ведь это займет больше времени.
- Зато они смогут противостоять магии огня. Мы ничего не сможем поделать с прямыми атаками, но зато вторичные они выдержат.
Подобные меры предотвращали разрушение целой области одним единственным широкомасштабным заклинанием. Для того чтобы сравнять с землёй целый район, построенный из круглых, кирпичных и прочих зданий, Кэйберну приходилось комбинировать и повторять свои атаки.
Чтобы увеличить огнеупорность, архитекторы разбрызгивали святую воду непосредственно перед прибытием дракона.
Окроплённых таким образом зданий было чрезвычайно мало, но их стратегическое размещение несколько задерживало дракона.
И вот, в конце концов, Паво и остальные убрались на безопасное расстояние и принялись с улыбками на лицах смотреть на результаты своих трудов.
- Думаю, здесь у Кэйберна уйдёт в три раза больше времени, чем прежде.
Архитекторы гордились своим достижением. Бесконечный, хитро построенный город заставил почувствовать растерянность даже дракона!
Чёрный дракон был символом отчаяния и страха, но прямо сейчас он выглядел крайне утомленным!
Итак, спустя какое-то время разрушение Бауэлла подошло к концу, а следующей целью Кэйберна стала бывшая столица Королевства Брент, Нехаллес.
- Эх, кажется, все...
- Да уж. Всё закончилось быстрее, чем я ожидал.
- Количество обломков бесконечно. Игрокам, которые прятались вместе с архитекторами, было грустно смотреть на руины замка и домов. Они мечтали задержать дракона ещё немного, но его магические атаки были чересчур сильными.
А затем, когда Кэйберн взлетел над землёй, Мишель поспешно отправила Вииду соответствующий доклад:
Мишель: - Виид! Похоже, Кэйберн возвращается в своё логово!
Питон и Оберон продолжали отбиваться от Бадемикса, но последний был настолько силён, что эта парочка с трудом держалась на ногах. В особенности это касалось Оберона: всякий раз, когда он блокировал удар алебарды, его попросту отбрасывало к стене.
Вот и сейчас отважный гном отлетел к стене, и командир монстров поспешно шагнул к нему, чтобы добить. Видя, что его товарищ находится в опасной ситуации, Питон попытался было атаковать Бадемикса сзади, но ему помешали вездесущие воины дракона.
- Сейчас ты умрёшь, мерзкий гном! - ухмыльнулся босс, и Оберон выжил лишь чудом, одновременно и отскочив в сторону, и прикрывшись щитом.
Правда, на текущем положении дел это никак не сказалось, поскольку он тут же столкнулся с новой угрозой.
- Ум-м, какая вкусная добыча, - раздался позади него чей-то хрипловатый голос.
«Зултан!».
Это был тот самый убийца, который должен был охранять логово дракона.
Оберон слышал о нём только истории. Убийца-драконид был настоящим хищником, стоящим на вершине пищевой цепочки, и теперь он избрал своей целью его - беззащитного гнома.
- Я разрежу твоё тело на тысячу маленьких кусочков! - добавил убийца, после чего прямиком из ниоткуда вылетела коса и с пронзительным визгом рассекла воздух.
Неподалеку от гнома стоял Бадемикс и целая орава воинов дракона, а позади него прятался убийца Зултан!
- Ревностная Защита! Оберон не видел иного варианта, кроме как активировать своё лучшее защитное умение и принять удар.
Провести несколько секунд в абсолютной защите означало отвлечь Бадемикса и Зултана, позволив остальным либо отступить, либо хоть немного улучшить своё положение.
«Это лучшее, что я могу сделать прямо сейчас...».
\*Фьу-у-у-у-х\*
А затем коса несколько раз рассекла тело Оберона, мгновенно уменьшив его очки Здоровья.
- Вы получили критический удар!
- Ревностная Защита поглотила большую часть урона.
- Вы утратили практически все очки Здоровья.
Вы не можете двигаться.
Абсолютный защитный навык помог ему выдержать три мощнейшие атаки, однако на этом было всё. Облик Зултана, взмахивающего косой, раскрылся, и Оберон невольно поёжился, увидев его мрачную фигуру и покрытую костяной маской лицо.
— Первобытный страх сковывает Ваше тело. Зултан источал по-настоящему ужасное чувство, словно он был боссом-убийцей.
«Кхек, я бы умер и без подобных трюков...»
Но вот, не успел Оберон прийти к столь нерадостному выводу, как на его глаза попалась тень, возникшая аккурат позади Зултана.
«Почему у него две тени? Или у меня галлюцинации?»
А затем тень немного вытянулась, вооружилась кинжалом и... ударила Зултана аккурат в шею.
- Кто посмел!? - взревел Зултан, получив значительный урон и отступив назад.
Тем временем тень приобрела человеческий облик и подхватила уже собиравшегося упасть Оберона.
- Кажется, я немного опоздал? Мои извинения. Этот парень такой неуловимый... Понадобилось какое-то время, чтобы его отследить.
Несмотря на то, что незнакомец тоже был одет в черную мантию, он вёл себя очень вежливо. И Оберон сразу понял, кто этот человек.
- Ты один из товарищей Виида...
- Да, я тоже убийца, - быстро произнёс человек в мантии, словно не желая дать Оберону закончить.
- Приправ...
- Кхм-кхм. Давай лучше сосредоточимся на том, чтобы выбраться отсюда живыми.
Сам же Оберон считал, что ему не удастся выжить, пребывая под воздействием сразу двух статусных эффектов.
- Оставь меня и убегай сам.
- Ну, уж нет. Своих не бросаем.
- Но ведь...
\*Фу-жух!\*
Не успел гном связать и нескольких слов, как Приправленный Рак кинул дымовую шашку и с Обероном под мышкой побежал вдоль стены.
Он передвигался с невероятной скоростью, избегая всех вражеских атак.
- Как ловко ты уклоняешься! - восхитился гном.
- Ещё бы! Я обязан быть ловким! Как-никак, в отличие от тебя, я - убийца. Если меня загонят в угол, я умру от нескольких ударов.
Тем не менее чтобы достичь безопасной зоны и спастись, им нужно было пройти мимо Бадемикса.
- Ты уверен, что мы справимся?
- Нет, но мы попробуем! - бодро ответил Приправленный Рак.
В этот же момент Бадемикс начал раскручивать свою алебарду, круша стены и даже своих собственных сородичей. А через мгновенье на него обрушилось полсотни стрел.
Взрываясь, замерзая и разрывая окружающее пространство, магические стрелы на какое-то время задержали Бадемикса. И Приправленный Рак воспользовался этим, потащив Оберона к остальным гномам.
- Оберон жив!
- Защитим его! - дружно прокричали гномы, сформировав непроницаемый барьер из щитов.
Их доспехи были запятнаны кровью и покрыты пробоинами, однако сдаваться они не собирались.
А тем временем в логово один за другим продолжали протискиваться бесчисленные воины дракона и прочие монстры. Позади них была группа чудовищ, владеющих магией. Это были монстры из местных подземелий, славящихся своей сложностью.
- Сдавайтесь! Такова воля Кэйберна! - взревел Бадемикс, испуская часть ауры Кэйберна.
Ближайшие к нему гномы мгновенно потеряли сознание, а Оберон, несколько восстановивший своё Здоровье благодаря исцеляющим заклинаниям, прокричал:
- Нужно продержаться ещё немного, чтобы раненые могли отступить!
Один из негативных эффектов был снят, а потому Оберон уже мог передвигаться самостоятельно, хоть и заметно прихрамывая. Вот почему он без колебаний двинулся вперёд, намереваясь вновь задержать Бадемикса.
А затем пришли новости от авиака-разведчика, парящего над горой, в которой находилось логово Кэйберна.
Хладнокрыл: - Ситуация ухудшается. Вокруг собрались монстры со всего горного перевала. Они продолжают выползать изо всех подземелий и... им не видно ни конца, ни края.
- Да уж... Если так всё продолжится, нам скоро придёт конец, - пробормотал Оберон.
Однако в следующее мгновенье он увидел, как Виид и несколько гномов тащат к выходу Жаровню Жертвоприношения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.2. Мечта гномов (часть 2)**

- Виид! - прокатившись по земле и вскочив на ноги, закричал Оберон.
Его не остановили ни воины дракона, ни попадавшиеся под ногами золотые безделушки.
- Значит, тебе всё-таки удалось найти Жаровню Жертвоприношения? - отдышавшись, спросил гном.
- Как видишь.
- Ситуация ужасная, поэтому могу я воспользоваться ею прямо сейчас?
- Воспользоваться? Жаровней?
- Да, похоже, что это единственный способ остановить врагов.
Будучи гномом, Оберон, естественно, имел большой опыт обращения с жаровнями. Он привык разводить огонь, очищать железо от примесей и работать у наковальни.
Итак, наскоро разбив одну из телег, он бросил обломки внутрь жаровни и разжёг огонь.
Как и следовало ожидать, огонь быстро перерос в ревущее пламя, что полностью соответствовало древнему артефакту гномов.
- О, великая Жаровня Жертвоприношения, я дарую тебе 30 уровней и 5,000 очков Здоровья. Взамен, награди меня силой! - воскликнул он, и пламя тут же вырвалось наружу, окутав тело гнома.
Казалось, оно вот-вот сожжёт Оберона, однако... уже мгновением спустя тело гнома стало ярко-красным, как металл, выкованный в огне.
- Значит, легенды не врали. Что ж, я вернусь на поле боя и закончу начатое, - произнёс Оберон, после чего ринулся аккурат к Бадемиксу.
Его уровень и очки Здоровья увеличились на 300 и 50,000 соответственно!
- Железная Ярость! - прокричал он.
Данная способность зависела от силы атаки противника и временно повышала урон в 3 раза. И вот, воинственно размахивая своим топором, Оберон атаковал Бадемикса.
Он обрушивал на него топор, одновременно с этим отталкивая гигантское тело Бадемикса щитом. Это была весьма интересная тактика, которую использовали исключительно самые опытные воины.
- С этого момента я позабочусь о Бадемиксе. Всем остальным охранять вход!
Измученные гномы получили небольшую передышку, чтобы обмотать свои раны бинтами и натереть их травами. Гномы восстановили очки Здоровья с помощью исцеляющих заклинаний жрецов и снова вступили в бой.
«Чтобы использовать жаровню без малейших колебаний...» - всё ещё глядя на Оберона, покачал головой Виид.
Он был искренне удивлён его жертвой.
Оберон был выше 500 уровня, но без колебаний использовал жаровню, чтобы остановить опаснейшего босса и защитить своих товарищей.
Однако на этом было не всё. Гномы, на мгновенье потерявшие сознание, стали постепенно приходить в себя и друг за другом подбегать к жаровне. Они не были такими решительными, как Оберон, но всё равно предложили артефакту 10-20 уровней, после чего вернулись в бой с совершенно другим уровнем силы.
Боевые способности, которые они продемонстрировали, были просто замечательными. Хоть это и давалось им лишь временно, они получили возможность сражаться на уровне сильнейших воинов Версальского Континента.
- Ну же, давайте. Подходите, ящерицы недоделанные!
- Давайте убьем их всех и вытащим отсюда все сокровища, бу-ха-ха-ха!
Около тридцати гномов, воспользовавшихся жаровней, с лёгкостью остановили продвижение воинов дракона.
Зултан и Смоллинг продолжали атаковать, но вход был слишком узким. Гномы не позволяли проникнуть внутрь ни одной живой душе, что существенно затрудняло их деятельность.
Но вот, не успела ситуация стабилизироваться, как пришло не обнадёживающее сообщение.
Мишель: - Виид! Похоже, Кэйберн возвращается в своё логово!
«Уф-ф... ни минуты покоя».
Виид в очередной раз понял, что ведёт битву со временем. Даже если им удастся вынести и переправить сокровище, их будут преследовать, пока они не уйдут на безопасное расстояние.
- Жаровня Жертвоприношения - вот наивысший приоритет. Бери её и беги отсюда.
- Хорошо, Хэн.
Виид оставил жаровню Найду, который с помощью четырех гномов быстро потащил её к туннелю.
«Нам нужно больше времени. Мы бы взяли гораздо больше, если бы нас не обнаружили солдаты дракона...» - покачал головой Виид.
Но, к сожалению, ни один игрок не знал точную планировку логова дракона.
«Я так тщательно готовил эту операцию, но она всё равно получилась далеко не идеальной».
Виид надеялся полностью опустошить логово, но золота оказалось слишком МНОГО.
Блестящие золотые кругляши были разбросаны повсюду, словно песок на пляже.
Кто бы мог подумать, что Вииду тяжело будет искать самые ценные сокровища из-за вездесущих больших золотых слитков. Антиквариат и украшения старых королевств были слишком велики, чтобы перемещать их в повозках.
Несмотря на это, если бы у них было достаточно времени, они бы смогли вынести даже их. Но...
- Все! Полное отступление! - приняв решение и активировав Рев Льва, прокричал Виид.
Слова об отступлении эхом разошлись по логову.
- Давайте выбираться отсюда.
- Слышали приказ Виида? Бегом!
Гномы, нагружающие повозки, тут же остановили этот процесс и побежали в сторону туннеля. Раненые игроки, временно отступившие назад, также схватили частично загруженные повозки и потащили их к выходу.
- Вы! Вы не сможете сбежать с вещами господина Кэйберна! - придя в настоящее бешенство, взревел Бадемикс.
Тем не менее Оберон продолжал блокировать его, не подпуская к добытчикам ни на шаг.
- Отступайте. Мы позаботимся о вашем тыле! Однако Виид, несмотря на слова Оберона, продолжал стоять на месте, словно вкопанный.
- Виид! Не беспокойся о нас и уходи первым. Поторопись! Тогда мы тоже сможем сбежать! - прокричал ему Оберон.
Пэйл и его штурмовой отряд также готовились к отступлению. Аналогичные действия предпринимал и гном Виндель, пробежавший мимо Виида с полным рюкзаком за спиной.
- Виид, нужно отступать!
- Не беспокойся о них. Мы отрабатывали эту процедуру десятки раз. А ещё все подготовили волшебные свитки. Ну же!
Таким образом, Виид вынужден был развернуться и направиться в сторону выхода. Но, как только он сделал первый шаг...
То-0-0-0-П...
- Вы превысили максимальную грузоподъёмность.
Ваша скорость передвижения снижена на 84%.
Его загруженность вышла за его пределы Силы и Ловкости!
« Тьфу ты!» - выругался Виид, едва доковыляв до прохода, соединяющего логово и шахту.
Более того, он использовал Меч Лоа в качестве трости.
- Вы не можете уйти! Я вам не позволю! - продолжал неистовствовать Бадемикс, тогда как Оберон и остальные гномы мало-помалу пятились назад.
Проход был узким, а потому чудовища не могли ввалиться внутрь все разом. Тем временем Виид уже шагал по туннелю, преисполненный грусти и сожаления.
То-0-0-0-п, то-0-0-0-0п...
- Эх... Причём с каждым шагом его грусть становилась всё сильнее и сильнее.
- В туннель! По одному! - донёсся до него голос Оберона, который прикрывал отход своих товарищей.
Если бы они не использовали Жаровню Жертвоприношения, то уже давно бы погибли, но в настоящий момент они все отлично справлялись со своей работой.
И вот, последним заскочив в шахту и пробежав несколько метров, Оберон прокричал:
- Взрывай!
Архитекторы-гномы не участвовали в самом процессе ограбления, всё это время устанавливая различные ловушки.
С оглушительным грохотом потолок туннеля частично обвалился, похоронив как бегущих следом воинов дракона, так и самого Бадемикса.
- Ух, вот теперь, кажется, всё...
- Это была крайне изнурительная битва.
- Но зато весёлая! Ладно, расслабляться рано. Потолок обрушен, ловушки сдетонировали, но воины дракона скоро бросятся за нами в погоню. Нужно поторопиться.
Истощённые гномы едва не валились с ног, но продолжали двигаться по туннелю. И вот, спустя какое-то время Виида догнал истекающий потом Оберон.
- Мы справились, Виид.
- Да, вы просто молодцы.
- Пустяки. Кстати, твой груз выглядит довольно тяжелым. Давай помогу?
- Нет.
- Пардон?
- Не нужно помогать.
Оберон добился невероятных достижений, но для Виида даже этого было недостаточно, чтобы передать ему свой рюкзак!
- Виид, я каждый раз восхищался тем, как тебе удаётся выполнять невозможные задания, подобные этому. Никто, кроме тебя, не смог бы его сделать, - в конце концов, улыбнулся Оберон.
Как-никак, он поистине восхищался Виидом, прошедшим через жесточайшие сражения.
- Это был действительно потрясающий и захватывающий опыт. Конечно, это ещё не конец, но сегодняшний день запомнится мне на всю жизнь.
- Я должен был всё это проделать, даже если бы задание было в десять раз сложнее... - простонал в ответ Виид.
- ...?
Его разум до сих пор преследовали оставленные в логове горы сокровищ. Вот почему он не хотел раздавать гномам те крохи драгоценностей, которые ему удалось вытащить. Но, по правде говоря, гномы сражались настолько хорошо, что он не мог придумать, как оправдать их отправку по домам без соответствующего вознаграждения.
- Если честно, ещё с тех пор, как началась подготовка, я думал, что мы обречены на провал. Должно быть, ты очень счастлив, что преуспел в столь сложном задании, - продолжал говорить Оберон, не понимая, о чём сейчас думает Виид.
- Вот уж повезло, так повезло...
- ...?
Они провели в логове дракона не так уж много времени, но во время их пребывания им удалось найти жаровню и весьма редкие сокровища.
Товарищам удалось забить до отказа редчайшими артефактами целых два рюкзака. Тем не менее данный факт совершенно не радовал Виида.
«В будущем мои глаза и руки должны быть ещё быстрее. Такое ощущение, что я собирал эти сокровища не два часа, а целую неделю».
Виид прикарманил полный комплект экипировки для воинов и лучников 900-го уровня, а также сумел найти первоклассный магический посох и мантию.
Некоторое снаряжение и вовсе было наделено аурой дракона.
У Виида не было возможности просматривать такие мелкие предметы, как аксессуары, и, вероятно, много полезного было найдено Найдом, Чейзом и гномами.
«Однако сейчас я не должен беспокоиться относительно экипировки».
В логове не было ни одного предмета, который был бы малоценным. С помощью найденных вещей он мог обновить всё, что носил: сапоги, пояс, снаряжение для авантюристов, наручи, кожаные доспехи и прочее можно было заменить куда более качественным снаряжением.
«Моя боевая сила станет значительно выше».
У экипировки, которую носил Виид, было несколько недостатков.
За исключением Меча Лоа и Доспехов Повелителя Небес, остальные предметы были далеко не самого лучшего качества.
Тем не менее он не мог заменить их на лучшее снаряжение, поскольку оно стоило чересчур дорого, а в подземельях ему уже давно не выпадало ничего стоящего.
«Сила, Ловкость... Я смогу значительно увеличить урон, если в этом возникнет необходимость... Также я смогу правильно настроить Живучесть, улучшить скорость восстановления, сопротивления к проклятиям и другие атрибуты, чтобы справиться с конкретными охотничьими угодьями и подземельями».
Он больше не завидовал экипировке, которую носили члены Гильдии Гермес.
Хорошая экипировка предоставляла куда больше возможностей, а потому и скорость охоты должна была стать существенно быстрее и эффективнее.
Даже его ручной труд должен был подняться на совершенно новый уровень.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.3. Мечта гномов (часть 3)**

- Уф, УФ-Ф...
- Давайте, давайте. Осталось ещё немного.
Гномы продолжали толкать тележки по узким и тёмным туннелям шахты. Но даже когда их поприветствовал тёплый солнечный свет, до отдыха было ещё ох как далеко.
- Проходим дальше! Не кучкуемся у выхода!
Под командованием опытных торговцев, запряженные быками телеги начали быстро рассыпаться по горе.
- Как только мы доберёмся до безопасного места, я тебя вкусно накормлю! А сейчас - живее!
- Му-у-у-у! Операция перешла на финальный этап - к побегу!
Тем временем Виид продолжал бежать внутри пыльной шахты. Чуть позади него пыхтел Оберон, считавший своим долгом обеспечить охрану правителю Империи Арпен.
- Ты так много сделал для меня. Если бы не ты, Оберон, мы бы никогда не справились с этим.
- Ерунда. Я всего лишь внёс небольшой вклад в твой, Виид, план.
Оберон был командиром с выдающейся харизмой, а ещё он был весьма преданным. Даже Виид признал, что именно Оберон выполнил самую важную роль и многим пожертвовал ради успешного ограбления.
«По правде говоря, я не доверял ему».
Даже когда они зашли в туннель, Виид был напряжен и постоянно оглядывался, думая, не собирается ли Оберон ударить его в спину и забрать всё награбленное себе.
«Случаи, когда такие добрые люди, как я, обманываются злодеями, слишком распространены. Я бы не стал так волноваться, но сейчас именно он самый влиятельный игрок, поскольку первым активировал Жаровню Жертвоприношения и отдал ей целую гору уровней... Стал бы он активировать жаровню, чтобы обокрасть меня? Да, это вполне возможно. Вот же грязный ГНОМ...» - думал Виид.
По его мнению, Оберон был злодеем, которого в будущем следовало непременно устранить.
«Дело в том, что он воин, атаки которого не слишком сильны... Да, я могу его остановить. В крайнем случае, я воспользуюсь Ваянием Времени и нанесу ответный удар».
Просьба разделить нагрузку сделала Оберона худшим из преступников, заставив Виида быть начеку. Однако теперь, когда они покинули шахту, его подозрительность снизилась до 50%, вернув Оберона в категорию хороших людей.
Впрочем, Виид никогда бы не смог избавиться от своих подозрений в отношении людей, которые хотели прикоснуться к его имуществу.
«Говорят, единственные люди, которым ты можешь доверять, это семья... Но даже это не всегда так. Мошенники совершают своё первое преступление именно в семье».
В этом мире даже слова таких профессионалов, как врачи и юристы, должны подвергаться сомнению, в особенности если это касается сделок с недвижимостью. Рынки подержанных товаров также были чрезвычайно опасными. Даже более опасными, чем подземелья.
- Ещё раз за всё спасибо, Оберон.
- Я сделал совсем немного. Это лишь благодаря тебе Версальский Континент стал мирным местом.
Виид обменивался теплыми комплиментами, даже будучи готовым в любой момент обнажить мем!
Хладнокрыл: - Кэйберн прибудет примерно через 10 минут.
- Давай поспешим в Деревню Дебрадо.
- Понял.
Виид планировал эксплуатировать Оберона ещё очень и очень долго. Причём не только в рамках этой операции.
«У него есть потенциал, чтобы стать по-настоящему ценным активом».
Его искусство ведения боя, связи и достижения как лорда, были намного лучше, чем у Пэйла. Он был способным, усердным и самоотверженным; другими словами - настоящим талантом.
«Теперь я понимаю, почему бизнесмены так жаждут заполучить талантливых людей. Если то, что я вижу, правда, этого человека можно ещё долго эксплуатировать», - подумал Виид, после чего продолжил льстить Оберону.
- Ха-ха. На самом деле, я долгое время наблюдал за твоими достижениями.
- Мои достижения не составляют даже десятую часть от твоих.
- Я смотрел видео о твоих приключениях с самого момента запуска Королевской Дороги.
- В самом деле?
- Это очень помогло мне в моих собственных приключениях.
Виид и вправду наблюдал за деятельностью Оберона, чтобы проанализировать весь потенциал данной расы. А потенциал у неё был: мало кто мог посоперничать с гномами в ремесле и торговле.
В бою гномы также были грозными противниками, однако существовала веская причина, по которой Виид всё-таки отказался выбирать этот класс.
«Они слишком короткие... А головы - слишком большие».
Проблема телесных пропорций!
Непривлекательная внешность не была проблемой, однако искусство фехтования плохо сочеталось с короткими руками и ногами, а потому в итоге Виид стал человеком.
Тем временем лицо Оберона заметно покраснело.
- Для меня большая честь, что среди всех прочих роликов ты смотрел именно мои.
- Я три раза посмотрел, как ты зачищаешь Подземелье Малинсы.
- Даже так? В то время мой уровень не был таким высоким.
- Кажется, тогда ты тренировался в метании топоров, не так ли? Я уверен, что этот ролик очень помог начинающим игрокам.
Так, продолжая вести дружескую беседу с Обероном, Виид прибыл в Деревню Дебрадо. Найд и другие гномы вместе с Жаровней Жертвоприношения уже ждали его у входа.
- Хо! По всей видимости, Кэйберн скоро прибудет в логово.
- Да, давайте для начала сдадим задание, - кивнул Виид, после чего отправился вместе с остальными к старейшине.
Старейшина гномов, точивший свой топор и размеренно попивавший пиво, аж подпрыгнул, когда увидел древний артефакт.
- Это и есть Жаровня Жертвоприношения, о которой Вы упоминали.
- Это, это... Да, это она! - утерев слёзы и бережно погладив жаровню, проговорил старейшина.
\*Дзынь!\*
- Вы выполнили задание «Секретный план гномов».
Заручившись помощью решительных гномов, Вам удалось вернуть сокровище, некогда украденное у них Кэйберном.
Гномы исполнили своё давнее желание, благодаря чему Вам удалось установить с ними поистине глубокую СВЯЗЬ.
- Ваша Слава увеличилась на 32,000.
- Пусть она и старовата с виду, но я чувствую, как внутри неё бурлит энергия первозданного пламени. Бесчисленное оружие, изменившее ход истории, родилось именно благодаря этой жаровне, - придя в чувства, добавил старейшина.
- Да, это самый ценный артефакт, который мы нашли в логове дракона, - согласился Виид.
Как и подобало каждой захватывающей истории, для пущего эффекта требовалось немного преувеличения! Старейшина гномов заглотил наживку!
- Ещё бы. Даже дракону было тепло с нашей жаровней.
- Вот-вот. Кэйберн считал её весьма ценной.
Разговаривая со старейшиной, Виид всё ещё беспокоился о местонахождении Кэйберна. К счастью, новости не заставили себя ждать.
Хладнокрыл: - Кэйберн вернулся в логово.
До сих пор Виид старался не думать о реакции Кэйберна на грабеж.
Хладнокрыл: - Я слышу рёв дракона. Кажется, он говорит что-то вроде: «Да как они посмели украсть мои сокровища...». В общем, он грозится всех нас убить.
Дракон оказался недалеким существом, а потому и его реакция была вполне ожидаемой.
«Что ж, в любом случае, вина за кражу лежит не на мне. Даже задание называлось - «Секретный план гномов». ГНОМОВ. Не мой».
Всё, что он сделал, - так это просто выполнил задание!
Впрочем, помимо изъятия Жаровни Жертвоприношения, он вынес из логова огромное количество вещей. Кроме того, он мобилизовал тысячи других игроков и самую настоящую штурмовую группу.
«Нет, ну а что мне оставалось делать? Уходить из логова, не прихватив с собой даже пары безделушек? Это было бы вредно для моего психического состояния», - кивнул самому себе Виид, в то время как старейшина продолжал вещать.
- Я знал, что этот день, в конце концов, настанет. Итак, поскольку тебе удалось найти Жаровню Жертвоприношения, ты должен быть вознаграждён.
- Вознаграждён... Чем? - осторожно поинтересовался Виид.
Он заполучил огромное количество сокровищ, но от честно заслуженной награды отказываться не собирался!
- Ты получишь право изучать навыки нашей деревни.
- Навыки?
- Если быть точнее - секретные техники работы с огнём и металлом. Я всему тебя научу. Думаю, десяти дней работы с Жаровней Жертвоприношения должно хватить.
\*Дзынь!\*
- Вы получили возможность обучиться секретной технике кузнецов-гномов: «Метод разведения и поддерживания пламени».
Овладение данной техникой увеличит близость с огнём на 30%.
Помимо этого улучшится скорость прогрессирования Вашего Кузнечного Ремесла, а также эффективность магии и шаманизма.
- Вы получили возможность обучиться секретной технике кузнецов-гномов: «Метод плавки железа».
- Вы получили возможность обучиться секретной технике кузнецов-гномов: «Метод разведения и поддерживания пламени». Позволит получить ценные знания о сплавах, что окажет недюжинную помощь в производстве специализированных металлов. Также это увеличит ценность выкованных Вами кузнечных изделий.
«Мало того, что он сам по себе потрясающий, так ещё и позволяет быстрее развивать Кузнечное Ремесло».
Виид ожидал, что будет вознагражден какой-то экипировкой, уже созданной гномами, но теперь ему представился шанс получить нечто большее.
- Мы, гномы, привыкли работать с интенсивным пламенем. Теперь, когда у нас есть жаровня, мы способны противостоять дракону.
- Вы собираетесь противостоять дракону?
- Хм-м... возможно, нам не удастся навсегда обезопасить себя от драконов, но... по крайней мере, мы должны противостоять чему-то вроде Кэйберна. Пока он жив, гномы никогда не узнают, что такое свобода.
- Вы правы. Кэйберн действительно злой дракон, - поглаживая свою бороду, кивнул Виид.
- Я собираюсь созвать всеобщее собрание гномов, на котором будет объявлено, что жаровня возвращена. Мы позаимствуем её силу и будем сражаться с Кэйберном.
- Думаете, вам удастся его победить?
- Я знаю, что это будет трудно, но мы, гномы, должны сделать это. Пожалуйста, отвези жаровню в Деревню Пня, расположенную на Горном Перевале Норна.
- Деревня Пня?
- Это место, где гномы, как правило, собираются для принятия важных решений. Все они будут рады видеть тебя, поскольку именно тебе удалось вернуть сокровище. Я дам тебе карту, поэтому, пожалуйста, возьми жаровню с собой. Возможно, Кэйберн попытается преследовать тебя, но мы постараемся отвлечь его. Но, как бы там ни было, обеспечь свою безопасность.
\*Дзынь!\*
- «Общее собрание гномов».
Через десять дней в Деревне Пня должно состояться всеобщее собрание гномов, которое должно будет решить дальнейшую судьбу расы.
Бесчисленное количество гномов будет ждать Вас.
С другой стороны, Кэйберн может вычислить следы, ведущие из логова и броситься за Вами, но гномы уже готовы к такой ситуации. Они окончательно разрушат шахту и сотрут все следы, оставленные на перевале.
Сложность: 5.
Ограничения: только для гномов.
- Внимание, это задание - продолжение цепочки расового задания гномов. Поскольку на данный момент Вы находитесь в состоянии скульптурной трансформации, Вы можете принять его.
Тем не менее, если Вы отклоните его, отношения с гномами станут враждебными.
- Я доберусь до Деревни Пня несмотря ни на что.
- Вы приняли задание.
- Вы получили карту местоположения Деревни Пня.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.1. Великий побег (часть 1)**

- Итак, тренировка с манекеном должна продолжаться в течение четырех недель, - пребывая в плену своих раздумий, пробормотал Ю Бинг-джин.
За это время он мог повысить свои характеристики, после чего приступить к охоте неподалёку от замка. Однако непрерывно размахивать деревянным мечом было для него настоящей пыткой. Делать это на протяжении четырех недель было крайне тяжело как физически, так и психологически.
Ю Бинг-джин знал, что неспособен выполнить эту задачу. Всякий раз, когда он брался за рукоять меча, ему хотелось поскорее опустить его и лечь отдыхать.
- Это какое-то безумие...
- Не думаю, что Вы помните, профессор, но когда Вы только закончили разработку Королевской Дороги, то сами сказали, что люди, которые хотят добиться успеха, должны страдать. Человеческий потенциал должен оцениваться на основе... заговорил ИИ, заставив Ю Бинг-джина вспомнить свои собственные слова.
Он бесконечно болтал о требованиях, которые предъявлялись к настоящему герою, способному объединить континент, однако, столкнувшись с этим напрямую, профессор понял, что это настоящий ад.
- Что ж, я уже не в той форме, чтобы идти в ногу с героями... Думаю, я слишком стар для этого.
- В Королевской Дороге нет ограничений, накладываемых на пожилых людей.
- Но я всё равно чувствую, куда большую психическую усталость, чем молодые люди.
- Психика не стареет.
Ответы ИИ были далеко не обнадёживающими. Ю Бинг-джин хорошо знал все секреты быстрого прогресса в Королевской Дороге. Тем не менее, знание и повторение этих методов было не одним и тем же.
- Хм-м, не все усилия имеют одинаковую ценность, - пробормотал Ю Бинг-джин, после чего пришёл к блестящей идее. - Почему я так мучаюсь? Я могу зайти на аукцион и просто купить всё самое лучшее.
Плати и побеждай!
Ю Бинг-джин решил использовать своё состояние как самого богатого человека в мире.
Трата миллионов даже на самые низкоуровневые вещи поможет ему вырасти в геометрической прогрессии.
- Профессор, в прошлый раз Вы критиковали покупку предметов за реальные деньги как способ стать сильнее.
- Просто в тот раз я понятия не имел, о чем говорил. Деньги - вот что такое настоящая сила.
Спустя некоторое время Виид покинул Деревню Дебрадо. С ним был и Найд, вместе с несколькими игроками-гномами, которые отвечали за перевозку Жаровни Жертвоприношения.
- Так... отсюда нам по прямой.
- Трудно будет пробираться по узким тропинкам и через деревья.
- Другого варианта попросту нет. Нашей первостепенной задачей является скрытность.
Пробираться сквозь горы было непросто: как-никак, повозка с Жаровней Жертвоприношения была более двух метров в ширину. Её колеса постоянно гремели, стуча по корням деревьев, а время от времени гномам приходилось ещё и толкать повозку сзади.
Хладнокрыл: - Из логова вышло значительное количество монстров. Кажется, они собираются отследить вас.
Виид: - Понятно. Как дела у каравана Манауэ?
Хладнокрыл: - Караван уже разделился на группы, которые стараются как можно сильнее разорвать друг с другом дистанцию. Есть только несколько команд, которые всё ещё находятся рядом с монстрами.
С высоты птичьего полета Хладнокрыл видел практически всё: и логово дракона, и небольшие змейки разделившегося каравана, и копошащихся на земле монстров.
Гномы Деревни Дебрадо должны были замести все следы, но побег не мог зависеть только от них. Вместо одиночного вторжения само по себе ограбление превратилось в масштабную операцию! Итак, неудивительно, что караванные группы должен были оставить после себя хоть немного следов, которые наверняка будут обнаружены монстрами.
Манауэ это учёл и подготовил специальный план, который заключался в том, чтобы нанять игроков-гномов из Тора. Их задача заключалась в том, чтобы выступить в качестве приманки и увести монстров как можно дальше от каравана, за что полагалось хорошее вознаграждение. Если же во время побега кто-то из них умрёт - такому игроку предоставлялась дополнительная компенсация.
- Ничто в этом мире не может быть бесплатным.
На то, чтобы ограбление прошло успешно, было потрачено огромное количество ресурсов, но в то же время всё это было нужной инвестицией.
Тем временем откуда-то издалека продолжал доноситься рёв разъярённого Кэйберна:
- Найти и убить всех, кто осмелился вторгнуться в моё логово!
Учитывая то, что Кэйберн и в своём обычном настроении был весьма злым и коварным существом, сейчас он наверняка обезумел от ярости.
- Что ж, теперь нам остаётся только бежать.
Виид решил больше не обращать внимания на транспортные команды и сосредоточиться на перевозке Жаровни Жертвоприношения, поскольку именно их груз был наиболее ценным.
- Давайте поторопимся.
- Да, Хэн.
Деревня Дебрадо находилась в настолько труднодоступной и пересеченной местности, что группе Виида пришлось пройти через 8 перевалов, прежде чем покинуть хребет.
На середине пути они расставили ловушки, а в некоторых местах даже посадили быстровосходящую траву, призванную замести их следы.
«Если внимательно смотреть фильмы про воров, то становится понятно, что подготовка - это половина плана» , - подумал Виид, как вдруг внезапно земля задрожала.
Хладнокрыл: - Кэйберн использовал своё дыхание! Кажется, это самое сильное дыхание из всех, которые я прежде видел. Он достаточно далеко от вас, но... вы в порядке?
- Да уж, он действительно рассердился. Давайте быстрее, ребята, - поторопил гномов Виид.
У них попросту не было других вариантов, кроме как со всех ног бежать прочь отсюда.
«Гномы должны были скрыть наши следы, но... может, разумнее где-нибудь спрятаться и переждать?»
Виид даже подумывал о том, чтобы скрыться, но быстро отбросил эту идею.
«Сложность данного задания, безусловно, сильно возросла. Если бы нас не обнаружили солдаты дракона и если бы мы украли только Жаровню Жертвоприношения, возможно, дракон попросту бы не заметил вторжения. Но теперь он будет преследовать нас до скончания времён».
А дракон, как известно, мог уничтожить вообще всё. Другими словами, просто спрятавшись, они рисковали быть уничтоженными вместе со всем регионом Тор.
Хладнокрыл: - Временно вынужден прекратить наблюдение за Кэйберном. Однако я вижу, что активизировались гномы из Дебрадо.
Виид: - В каком смысле?
Хладнокрыл: - Они всё вокруг поджигают и разбегаются во все стороны.
Виид: - Поджигают?
Поначалу Виид удивился, но затем понял, что таким образом гномы хотят замести свои следы.
Хладнокрыл: - Да. Приближаются гарпии, а потому я должен отступить. Как только мне удастся вернуться, я сразу же продолжу наблюдение.
Виид: - Спасибо за помощь.
Виид был слишком занят бегом, чтобы задумываться о сообщении Хладнокрыла. Однако вскоре он понял, что оно обозначало.
- Хэн, посмотри вверх.
- А-а?
Небо, мелькающее между ветвями деревьев, стало черным как смоль.
- Что случилось? Это магия дракона?
- Не похоже. Кажется, это... дым? - задумчиво пробормотал Найд.
А затем, когда они выбежали на небольшую опушку, им наконец-то стала понятна причина, по которой небо потемнело.
Великолепный вид на горный перевал, ровно как и зелёные деревья, исчезли, оставив после себя океан пламени, извергающий чёрный дым.
Некогда огромные деревья практически моментально превращались в уголь, рассеивая пепел под порывами ветра.
Лесной пожар распространялся с неконтролируемой скоростью.
- Это... вызвано гномами?
- Кажется, да.
От услышанного Виид почувствовал себя так, будто его самый близкий друг нанёс ему удар в спину. Логика подсказывала, что существовали куда более рациональные способы заметания следов, но этот, похоже, гномы сочли наиболее эффективным.
- Найд. И вы, ребята.
- Да?
- Нужно сваливать отсюда. Причём как можно быстрее.
- Хэн, но ты же сказал, что наш приоритет - скрытность.
- Так и есть. Но отсюда нужно уходить. Ветер дует как раз в нашу сторону.
- Кхек!
Осознав это, Найд и гномы тут же побледнели.
Языки пламени, развевающиеся над горным хребтом, тянулись в их сторону! И поворачиваться явно не собирались!
- Да, нужно уходить отсюда сейчас же, - согласился Найд, в то время как Виид уже бежал в направлении, прямо противоположном пламени.
- Бежим!
- Быстрее, быстрее! - закричали гномы, принявшись что есть мочи толкать повозку.
- Кстати, а какой уровень сложности у нашего задания?
- $! Каждое мгновенье наши жизни подвержены опасности!
- Это настоящее безумие!
Игроки-гномы, перевозящие Жаровню Жертвоприношения, были настоящей элитой 450-го уровня, заточенной на Силу и Ловкость. Они бежали достаточно быстро, но, к сожалению, данный хребет не зря славился обилием подъемов и спусков. Вот почему лесной пожар медленно, но верно приближался.
- Хэн, я уже начинаю чувствовать запах гари.
- Аналогично. Такими темпами мы скоро поджаримся.
Ответ Виида вызывал серьёзные опасения, однако Найд заговорил так, словно вспомнил кое-что совершенно другое:
- Недалеко от университета есть отличный мясной ресторан, и второкурсники с нетерпением ждут встречи с тобой. Обязательно пригласи нас всех туда, когда надумаешь вернуться к учёбе.
- ... Кажется, ты всё ещё плохо меня знаешь. Однажды я непременно вернусь в университет, но в моей жизни никогда не будет такого дня, когда я решусь пригласить в мясной ресторан целый курс.
Тем временем в небе начали появляться гарпии. Чудовищные птицы с лицами девочек-подростков пронзительно визжали, глядя на землю.
- Похоже, они ищут нас.
- Ага, и у нас будут серьёзные проблемы, если нас обнаружат.
- Тогда по наши души тут же вылетит Кэйберн. Тем не менее в округе очень много таких же групп, как мы, так что, надеюсь, это отвлечёт их.
Виид хотел, чтобы другие транспортные команды остались необнаруженными, но если это произойдет, то, по крайней мере, их собственная группа останется в безопасности.
- Лесной пожар приближается, - объявил один из гномов, толкающих повозку.
- Всем сохранять спокойствие. У нас ещё есть время.
Каждый раз, когда они видели приближающихся гарпий, им приходилось прятаться среди деревьев и ждать. Жаровню же они замаскировали при помощи веток деревьев. Благо, зрение гарпий было далеко не самым лучшим!
- Кажется, огонь действительно приближается, - утерев лицо от пота, произнёс Найд.
Густой чёрный дым также начал заволакивать всё вокруг сплошной гигантской волной.
Где-то позади можно было услышать даже треск горящих деревьев.
- Неужели мы все умрём? - перепугавшись, зароптали гномы.
- Огонь слишком близко, что нам делать?
«Хм-м, а это весьма неприятная ситуация», - подумал Виид, глядя на полосу приближающегося пламени.
«И почему приятный ветерок начинает дуть только тогда, когда это совершенно ненужно...? Лучше бы хлынул тропический ливень. Что ж, ладно, если небеса не хотят мне помогать, я должен разобраться с этим сам».
Лесной пожар был уже в нескольких метрах от них, но, учитывая насыщенную жизнь Виида, это было ещё не самое плохое, что могло случиться.
- Не переживайте. Жизнь такая штука, что может подсунуть свинью куда более крупную, чем эта, - проговорил Виид, прекрасно понимая, что одними словами здесь уже ничего не исправить, после чего вытащил из внутреннего кармана нож для резьбы по дереву. - Передохните пока немного. Представьте, что вы зашли в элитную сауну.
- Хэн?
- Мне нужно кое-что сваять.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.2. Великий побег (часть 2)**

КМС Медиа и КТС Медиа считались двумя лучшими телеканалами, освещающими события Королевской Дороги.
Именно КМС Медиа выпускали самые популярные программы с высокими рейтингами просмотров. Эти программы часто покупались зарубежными телестанциями, принося первым колоссальную прибыль.
Что касается КТС Медиа - они действовали более прямолинейно и агрессивно. Имея в наличии гигантский капитал, они приглашали известных телеведущих и звёзд игры. Тем не менее их основной интерес был сосредоточен лишь на одном-единственном человеке.
- Виид! Делайте что хотите, только достаньте мне права на трансляцию его приключений!
- Кого волнует, какой ведущий будет сидеть за столом? Чем больше экранного времени занимает Виид, тем больше людей будет нас смотреть.
Продюсеры телекомпаний были вне себя от радости всякий раз, когда Виид отправлялся в очередное приключение.
Будь то сражение или обычное ваяние, это гарантированно должно было принести просмотры.
- Иностранные экспортеры наших телепрограмм? Просто скажи им, что у нас есть Виид.
- Но у нас нет с ним эксклюзивного контракта.
- Угу... хоть мы и выпустили с Виидом больше передач, чем кто-либо другой.
С торговой маркой «Виид» любая телепередача улетала, как горячие пирожки. КТС Медиа получала отличные гонорары, но... даже при этом они были не всегда впереди.
Дни рождения, праздники и даже незначительные юбилеи. Они должны были использовать любой предлог, чтобы завалить Виида подарками.
- Сколько раз в этом году мы отправляли Вииду подарки?
- Семь раз.
- Срочно отправьте что-нибудь ещё! Я слышал, КМС Медиа присылали ему подарки целых десять раз!
- Но сейчас нет ничего, что можно было бы использовать в качестве повода.
- У него есть собака. Внимательно смотрите, чтобы не упустить момент, когда она будет рожать. И срочно выяснить, когда у неё день рожденья!
- Разве это не слишком глупо?
- Всё нормально. Как бы очевидно это не выглядело, главное, чтобы получатель был доволен.
И вот, КТС Медиа рассчитывало получить хорошие дивиденды за право транслировать ограбление логова дракона.
- Вы уверены, что это сработает? Если рейдовая группа будет уничтожена, трансляция закончится, и мы останемся без заработка.
- Это же Виид. Не о чем переживать.
- Даже если дела пойдут плохо, он сделает всё возможное, чтобы добиться зрелищности.
Ограбление с последующей битвой внутри логова дракона каждую минуту повышало количество зрителей. А затем, когда, казалось бы, всё закончилось и осталось только унести сокровища, последовала масштабная погоня.
Кроме того, гномы подожгли сухую траву одного из трёх горных перевалов, из-за чего поднялся настоящий лесной пожар.
- Как видите, огонь приближается к группе Виида. Кажется, до них не более пятисот метров.
- Судя по скорости, с которой распространяется пламя, оно доберётся до них в любую минуту.
- Да уж, ситуация по-настоящему критическая.
Ведущие с восхищением наблюдали за распространением пламени; количество зрителей увеличивалось с каждым сантиметром, на который огонь приближался к Вииду.
Благодаря ветру лесной пожар накатывал, будто настоящее цунами. Тем не менее Виид продолжал сидеть на земле, с каменным выражением лица разрезая капельку воды.
- Ничего себе. Никогда бы не подумал, что можно сваять воду.
- На самом деле, нет ничего, что нельзя было бы сваять.
Найд и гномы с неподдельным удивлением наблюдали за тем, как небольшая капля воды приобретала определенные очертания. Виид же чувствовал гордость каждый раз, когда его скульптуру кто-то оценивал.
- Хэн, а что именно ты хочешь сделать?
- Облака. Я хочу, чтобы пошёл дождь.
- Понятно.
Виид собирался вызвать чудо дождя и положить конец лесному пожару.
«Затенение неба чёрными облаками также поможет нам сбежать», - подумал Виид, проводя в своей голове сложные расчёты.
«Ограбление логова дракона прошло на удивление легко. Несмотря на то, что под конец разразилось сражение, мы отбились благодаря удивительной жертве Оберона. Этот огонь ничто в сравнении с тем, какие трудности перенёс он».
Задание по возвращению жаровни оказалось на удивление простым, хоть и считалось многими практически невыполнимым. Теперь же им нужно было просто унести ноги.
«Скульптурное искусство действительно может помочь в самых разных ситуациях...» - довольно покачал головой Виид, как вдруг...
- Ку-гра-а-а-а-ах! - раздался рёв Кэйберна, пролетевшего аккурат над их головами.
- Ложись.
Виид, Найд и гномы тут же припали к земле. К счастью, дракон не заметил их, поскольку пролетал слишком высоко. Тем не менее им пришлось пролежать едва ли не минуту, прежде чем Кэйберн отлетел на безопасное расстояние.
- Это не сработает...
- Что?
- Извините, но мне кажется, я впустую потратил время. Виид решил отказаться от создания облаков.
- Теперь, когда дракон находится в непосредственной близости, мы не должны делать ничего подозрительного.
Таким образом, Виид спрятал нож для резьбы обратно в карман и двинулся в путь.
Пламя едва ли не лизало им спину, а горный хребет мало-помалу превращался в обугленную пустошь.
- Хэн, становится жарковато.
- А я ведь говорил, что так и будет.
Бегство от огня становилось всё опаснее и опаснее. Куда разумнее было бы изменить маршрут следования ещё в тот момент, когда гномы только подожгли лес. Учитывая горную местность, они вполне могли найти безопасную тропинку.
Но фактически выбора у них не было, поскольку все эти тропинки уже были заняты другими транспортными командами, а потому любая путаница или толкотня могли повлечь за собой серьёзные последствия.
«Самой важной вещью в любом плане является бегство. И сейчас наступил как раз этот этап», - подумал Виид, чувствуя нарастающее напряжение.
Лесной пожар распространялся огромными темпами, и теперь уже практически весь перевал превратился в настоящий ад.
Непредотвратимая угроза, которая стимулировала первичный инстинкт выживания!
- Найд.
- Да, Хэн.
- Бегите дальше сами. Дым сейчас очень густой, так что вы сможете с легкостью убежать.
- А как насчет тебя?
- Я немного подожду, пока огонь не охватит всё вокруг, после чего прорвусь сквозь него и доставлю жаровню куда надо.
- Ик!
Виид решил использовать наступающий лесной пожар в своих собственных интересах. Поглощенный пламенем и дымом, он станет невидимым для Кэйберна и вездесущих гарпий!
Ну, а что касается самой жаровни - огонь ей изначально был не страшен.
Это был действительно возмутительный, но инновационный план.
- В-Виид?
- Н-нельзя так р-рисковать.
- Виид, ты же император. Ты не можешь умереть в таком месте, как это! Гномы пребывали в полнейшем отчаянии, однако Виид продолжал улыбаться.
- Всё нормально. Я не умру. А вот вы, ребята, вполне можете.
- Ладно. Ваша смерть будет компенсирована.
Слова Виида оказали значительное влияние на успокоение нервничающих ГНОМОВ.
Виид был правителем Империи Арпен с наибольшим уровнем доверия. Более того, ему удалось осуществить ограбление логова дракона и вынести оттуда огромные богатства.
Сокровища, которые они там увидели, усилили их веру намного сильнее, чем любая, даже самая пылкая речь.
- Ну, если так...
- Что ж, спасибо. Я возьму только две единицы экипировки.
- Мне тоже нужно только две.
- А выбрать можно будет? Если что, я мог бы примерить уже сейчас...
Виид чувствовал, что жадность этих гномов горит в их сердцах сильнее, чем лесной пожар.
- Извините, но мне кажется, что одного...
- Это ведь наши жизни, как-никак! Разве это не стоит двух предметов!?
- Дайте нам два. Два.
Гномы в унисон начали требовать, чтобы им дали по два предмета. Даже Найд, казалось, в любой момент мог потребовать снаряжение и остаться, вместо того, чтобы сбежать, сохранив жизнь.
«Мир изменился».
А ещё в нём стало слишком много доверчивых людей.
- Хорошо. Давайте продолжим.
Отослав Найда, Виид продолжил толкать тележку вместе с четырьмя другими гномами.
Он должен был дождаться огня, а потому не торопился так, как раньше. И вот, уже скоро бушующий лесной пожар полностью поглотил их.
- Да-а-а, ну и пекло...
- Ужас какой. Весь горный хребет превратился в кучу пепла. Никогда прежде не видел такой пугающей сцены.
Гномы, бежавшие на север, смотрели на огонь с благоговейным ужасом.
- К счастью, ветер дует не в нашу сторону.
- Тем не менее нужно продолжать двигаться. Нет времени на отдых. Лесной пожар заставлял гномов безоговорочно бежать.
- Прямо по курсу монстры.
- Они ещё и сзади!
Несколько транспортных команд внезапно оказались окруженными со всех сторон. К счастью, Грязные Деньги с основными трофеями ушёл самым первым, а последние повозки сопровождались опытными воинами.
Однако... этого оказалось мало. Монстры обступили их со всех сторон и продолжали прибывать, ежеминутно усугубляя ситуацию.
Транспортные команды действовали исключительно согласно плану. В случае обнаружения, они не должны были предъявлять претензий к остальным и попытаться справиться с ситуацией самостоятельно. К счастью, к окруженным гномам прибыло подкрепление!
- Это же Оберон!
- Но как... Он ведь тоже возглавлял транспортную команду.
- Кажется, он уже сопроводил её до безопасного места и решил вернуться.
Оберон орудовал одновременно и топором, и молотом, расчищая путь для своих товарищей. Он воевал так яростно, что могло показаться, будто эффект Жаровни Жертвоприношения всё ещё продолжает действовать.
И вот, самым чудесным образом он спас две изолированные транспортные группы, оставшись под концентрированной атакой сотен монстров.
- Оберон, конечно, удивительный и замечательный человек, но... - покачали головой наблюдавшие за этим гномы.
- Да, ему просто чего-то не хватает. Никто из нас не стал бы возвращаться в пасть дракона после того, как уже побывал в ней.
- По словам Виида, мы все просто пытаемся заработать на жизнь.
- Мы должны просто следовать советам Виида. Жизнь становится лучше, когда вы рядом с кем-то вроде него.
- Да, Вы совершенно правы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.3. Великий побег**

Огромный лесной пожар, протянувшийся на несколько десятков километров, стал весьма любопытным зрелищем для игроков, наблюдающих за ним со стороны другого хребта.
- Как там Виид?
- Разве нам не следует пойти и спасти его? - переговаривались между собой Ирен и Сурка, находящиеся в Тисовой Деревне, которая располагалась у самого подножья Горного Перевала Ульт.
Эта маленькая деревушка, на территории которой в гармонии жили и люди, и гномы, и эльфы, заслужила довольно много внимания со стороны пользователей Королевской Дороги.
Сам по себе Ульт уже превратился в огромную плавильную печь. Небо заволокло чёрным дымом, словно извергался вулкан. Даже Пэйл, добравшийся до безопасного места, признавал, что не смог бы выбраться из этого ада.
- Если он даже после такого сможет выжить, я точно перестану воспринимать его человеком.
- Ну... В случае с Виидом всё возможно, - пожал плечами Приправленный Рак.
Несмотря на то, что он провёл вместе с Виидом совсем немного времени, он знал о его живучести, которой позавидовали бы даже тараканы!
Лесной пожар охватывал всё большую и большую площадь. Ветви деревьев сгорали сразу же, как только их касалось пламя, а непредотвратимость этого бедствия вызывала животный ужасу всякого, кто не успел уйти сего пути.
Опавшие листья превращали землю в кипящую лаву: казалось, будто мир ни с того ни с сего был низвергнут прямиком в тартарары.
Вот и ведущие телеканалов с трудом подбирали слова, чтобы всё это описать.
- Это действительно ужасный лесной пожар. Хемин, как ты считаешь, Виид уже смирился со своей смертью? Мне кажется, логичнее выбрать смерть, чтобы скрыть Жаровню Жертвоприношения, нежели отдать её гарпиям.
- Я так не думаю. Виид - тот, кто найдет способ выжить, даже когда смерть кажется неизбежной.
- Поскольку Вы провели много времени бок о бок с ним, я уверен, что Вы знаете его лучше, чем я. Итак, как Вы думаете, что он предпримет?
- Тяжело сказать. Кажется, он отказался от ваяния облаков, поскольку это могло привлечь внимание гарпий или даже самого Кэйберна.
- Может быть, трансформация? Разве он не может просто превратиться в духа огня или что-то в этом роде? - спросила ещё одна ведущая по имени Дана Ли.
- Не уверена, что система разрешает превращаться в духов и элементалей. А даже если это возможно, как ему толкать телегу?
- Хм-м, тогда как насчёт того, чтобы для начала выбраться оттуда самому? К примеру, он может закопать Жаровню Жертвоприношения и убежать в безопасное место.
Здравое предложение госпожи Ли вызвало целый всплеск комментариев на форумах и в чате.
- А что, она права!
- Это потрясающая идея!
- Но не слишком ли поздно? Как он сбежит, будучи окруженным пламенем?
- Живи, Виид. Ты должен жить.
- Ему уже конец. Просто смирись и умри.
- Кажется, в чате запахло Гильдией Гермес.
Син Хемин также сочла данную идею правдоподобной, но вскоре всё-таки покачала головой.
- Виид никогда не станет этого делать.
- Пардон? Может, я чего-то не понимаю, но это Жаровня Жертвоприношения, которой не страшен ни один лесной пожар.
- Дело не в том, что он боится повредить её. Просто Виид не тот человек, который оставит столь драгоценное сокровище в какой-то яме.
- Ох... Неужели он и вправду такой осторожный? Что ж, это действительно расовое сокровище и предмет, который может послужить в битве с Кэйберном.
- Не совсем. Как бы так правильно сказать... Он никому и ничему не доверяет. Даже земле. Это был персональный комплекс Виида! Комплекс тотального недоверия!
Он не знал, что случится со столь уникальным сокровищем, как только оно покинет его руки, а потому и не мог оставить его на произвол судьбы.
Тем временем трансляция продолжалась, и к этому моменту игроки-гномы уже погибли, не в силах перебороть пламя.
Лесной пожар охватил всё, и на экране было видно только красное пламя.
- В такой ситуации никто бы не смог выжить. Каждую секунду он получает безумное количество урона.
- С логической точки зрения - да. Но поскольку это Виид, он так просто не сдастся. Я уверена, он что-то придумает, - проговорила Син Хемин, после чего внезапно прикоснулась к своему наушнику и добавила. - Только что я получила известие, что Виид в совершенном порядке.
- Что, прямо в огне?
- Да, судя по всему, его тело обжигается языками пламени, но... он лишь поворачивается из стороны в сторону, словно ему это нравится.
В это было трудно поверить, но Виид оставался в добром здравии даже посреди лесного пожара.
- Ах! Он же Воин Солнца. А эта профессия, как известно, даёт гигантское сопротивление к урону от огня. Более того, он обладает близостью с огнём.
- Возможно, ему было даровано благословение Богини Гестии. Как-никак, Виид накопил у неё много очков вклада!
О Джуван и Дана Ли сделали несколько предположений, основываясь на своём опыте в освещении ряда программ о Королевской Дороге. Поначалу Син Хемин придерживалась такого же мнения, но информация, предоставленная Пэйлом, была другой.
- Есть много причин его высокого сопротивления к огню, однако самой главной является Бадырей.
Даже после того, как гномы погибли в огне, Виид продолжал молча толкать перед собой повозку. Лесной пожар был вполне терпимым.
- Вы получили 34 урона от огня.
- Вы получили 11 урона от огня.
- Вы получили 63 урона от огня.
Учитывая масштаб адского пламени, охватившего горный хребет, потери были минимальными.
- Вот почему так важна правильная экипировка.
У Виида было не только своё собственное сопротивление к огню, но и повышающая данный показатель экипировка. Ну, а в довершение следовало упомянуть про чудодейственное свойство Грааля Пламени, любезно предоставленного ему погибшим Бадыреем.
Практически полная невосприимчивость к урону от ОГНЯ.
Так гласило одно из его свойств. Огненные монстры были довольно распространенными, и большая часть игроков предпочитала избегать встречи с ними. Вот почему предметы с повышенным сопротивлением к огню ценились на вес золота.
«Думаю, мне следует поблагодарить Бадырея».
Виид считал, что Грааль Пламени - поистине мошеннический предмет.
«В следующий раз, когда я буду сражаться с Бадыреем, я снова получу отличные вещи. Нет, ну серьезно, Гильдия Гермес не так уж и плоха».
После того как фургон сгорел, Виид продолжал толкать перед собой саму жаровню. Корни деревьев, пронизавшие землю и представлявшие серьёзное препятствие для подобного перемещения, уже давно исчезли в пламени, а потому перед Виидом открылся прямой и довольно удобный путь.
Хладнокрыл: - Продолжаю патрулирование окраин. Гарпии отступили. Должно быть, они боятся, что пламя опалит их крылья. Теперь воздушное пространство в том месте, где ты сейчас находишься, полностью безопасно.
Вииду, наконец-то, можно было перестать бояться слежки сверху. Но вот, когда он стал мало-помалу удаляться от логова Кэйберна, а успешность побега начала казаться вполне реальной...
- Печать Грааля Пламени ослабевает.
Текущий прогресс: 1%.
Текущий прогресс: 2%.
Текущий прогресс: 3%.
«Печать?» , - нахмурился Виид, после чего тут же вызвал подробную информацию о предмете.
- Идентификация.
- Грааль Пламени.
Прочность: 30/30.
Кубок, наполненный сущностью огня.
Говорят, что он создан из подземной лавы, недоступной для людей, и содержит в себе пламя, не затухавшее на протяжении многих миллионов лет.
В предмете таится легенда, извлёкши которую можно победить любую форму ТЬМЫ.
Эффекты:
+53 ко всем характеристикам.
+70,000 к максимальному запасу Здоровья и маны. +200% эффективности любого огненного навыка.
+35% эффективности всех боевых навыков.
Практически полная невосприимчивость к урону от огня.
Встроенный навык: «Безмятежность Кубка» (навык можно использовать лишь один раз каждые десять суток).
Ограничения:
Отсутствуют.
Особенность:
В кубке запечатана легенда. Кубок наделён ещё семью эффектами, которые на данный момент не функционируют.
Предмет, в котором скрывалась легенда.
Это был невероятный артефакт даже в своём нынешнем виде. А ведь с него до сих пор не была снята упаковка!
«Итак, лесной пожар... Судя по всему, нестерпимое пламя сломало печать».
Наряду с Мечом Лоа, Грааль мог оказаться лучшим из предметов, имеющихся в его распоряжении. Он получил полезное оружие и снаряжение из логова дракона, но предметы, которые предоставляли характеристики от одного только присутствия в инвентаре, были настоящей редкостью.
Это был клад, изначально принадлежавший Бадырею, захватившему контроль над Центральным Континентом в качестве лидера Гильдии Гермес, неофициально доминировавшей в Королевской Дороге!
«Какая польза из разблокировки запечатанной легенды в предмете такого класса? Должно быть, это позволит активировать скрытые эффекты...».
А если это случится, Грааль станет по-настоящему бесценным предметом.
В Королевской Дороге существовали специальные украшения и бижутерия, повышающая Силу, Ловкость и Здоровье. Иногда их можно было найти на аукционах, но ничто из вышеперечисленного не могло сравниться с Граалем Пламени.
«Чтобы сломать печать, его нужно было сжечь».
Виид подумал, что это весьма простое решение как для такой глубокой тайны. Впрочем, решения зачастую оказывались именно такими - простыми и лежащими на самой поверхности.
Тем временем лесной пожар всё ещё продолжал распространяться. Исполинские и многовековые деревья с треском падали на землю и превращались в пепел.
- Печать Грааля Пламени ослабевает.
Текущий прогресс: 33%.
К сожалению, все деревья в округе сгорели до того, как прогресс печати заполнился до 100%.
«Хм-м, может, стоит побродить по горящим местам и дождаться, пока печать не сломается?», - на мгновенье задумался Виид, но всё-таки решил продолжить свой путь из-за присутствия дракона.
И вот, спустя какое-то время...
- Виид!
- Сюда!
Он увидел своих товарищей, которые не могли сидеть сложа руки и теперь пробирались ему навстречу.
Пэйл, Ирен и Сурка...
Начиная со своих самых первых друзей, он также увидел Питона и Приправленного Рака, успешно покинувших логово дракона.
Хладнокрыл: - Кэйберн снова поднялся в небо. Целью его гнева является деревня гномов на западе.
К счастью, Кэйберн улетел в совершенно ином направлении, что фактически означало успешное завершение ограбления. И в этот самый момент он услышал нечто, летящее по воздуху, в результате чего тело Виида инстинктивно среагировало.
\*Фжах!\*
Он пригнулся, вытащил Меч Лоа и перевел взгляд в сторону звука. Прямо к нему приближалась тёмная, размытая фигура.
Их разделяло не более трёх метров, а потому Виид мог с уверенностью сказать, что за навык использовало эту существо.
Казнь. Это был один из лучших навыков убийцы, наносящий 80,000 чистого урона вне зависимости от силы атаки оружия или уровня цели. Если же кинжал пробивал незащищенную область и наносил критический удар, то урон повышался до 300,000 единиц.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.4. Великий побег**

Как только Виид понял, что противник - крайне способен, он тут же отклонился назад и активировал секретную технику:
- Меч Регенерации!
Данный навык значительно повышал Здоровье и защиту пользователя, что моментально отразилось в соответствующем информационном окошке.
- Ваше Здоровье увеличилось на 200%.
- Сгоревшие деревья и трава отдают Вам свою оставшуюся энергию. Ваша защита увеличилась на 12%.
\*Дзын-н-нь!\*
Меч Лоа и кинжал убийцы столкнулись друг с другом, издав пронзительный звон. Поначалу казалось, что убийца сумеет довести удар до конца, но в самый последний момент Вииду всё-таки удалось отразить атаку.
- Ах!
- Виид! - закричали карабкающиеся вверх по хребту товарищи, которые уже подумали, было, что Вииду конец. Впрочем, именно к этому и стремился убийца, выбросив вперёд руку, сжимающую целых пять метательных кинжалов.
- Осуждающий Бросок!
Секретная техника убийцы, позволяющая бросить в противника несколько отравленных кинжалов. И Виид слышал, что это был по-настоящему смертельный навык. Один кинжал мог нанести вплоть до 100,000 урона, половина из которого наносилась ядом в течение определённого промежутка времени.
У ассасинов было минимальное количество очков Здоровья, а ещё им не хватало защитных навыков. Тем не менее всё это компенсировалось огромным взрывным уроном.
И вот, Виид взмахнул Мечом Лоа, отразив три кинжала. В данной ситуации не имело смысла использовать такие защитные способности, как Зажмуривание.
«Мне нужно разорвать дистанцию», - понял он, намеренно пропустив два кинжала и в самый последний момент активировав свои пространственные рукавицы.
Оказавшись примерно в десяти метрах от своего противника, Виид получил немного времени, чтобы отдышаться.
- Исцеляющее Касание!
Тем временем его подлечивал такой надежный жрец, как Ирен. Девушка была способна моментально восстановить потерянное Здоровье и снять все аномальные статусные эффекты.
- Гном. А ты достаточно искусен в вопросах выживания, - медленно приближаясь к нему, заявил Зултан.
Он был одним из тех самых боссов, которые охраняли логово Кайберна. Впрочем, Виид ничего не ответил ему, тихо отправив сообщение парящему в небе авиаку:
Виид: - Есть ли ещё какие-нибудь враги в радиусе двух километров?
Хладнокрыл: - Прости. Кажется, он двигался среди пепла, а потому я его и не заметил.
Виид: - Ладно, что было - то было. Что насчет других врагов?
Хладнокрыл: - В поле зрения присутствуют небольшие группы монстров. Других существенных перемещений не обнаружено.
Виид: - А что там с Кэйберном?
Хладнокрыл: - Он направляется в западную деревню гномов. Другими словами, ситуация выглядела не так уж и скверно.
«Убийцы обладают навыками отслеживания. Должно быть, он обнаружил наши следы и таким образом сумел догнать».
С этой мыслью Виид бросил взгляд на своих товарищей. Объяснять им, что делать, не требовалось.
- Понятно, - кивнул Пэйл.
- Ху-ху-ху-ху, - лишь усмехнулся Приправленный Рак.
А затем товарищи Виида и другие высокоуровневые игроки, ожидавшие в Тисовой Деревне, начали медленно окружать область.
- Эй, ты что, пришёл сюда один? - спросил убийцу Виид.
- Меня одного вполне достаточно, чтобы убить непритязательного гнома. Зултан считал Виида одним из бесчисленных гномов, которые ограбили логово Кэйберна. Он даже не предполагал, что преследовал злобного босса этих наглых бандитов!
- Уф-ф-ф, - тяжело вздохнул скульптор.
- Что, боишься? Не переживай. Смерть уже близка.
Среднестатистические игроки часто использовали тактику выманивания босса с целью его дальнейшего окружения и убийства. При этом со всеми его приспешниками разбирались заранее, чтобы те не мешались под ногами.
Второй вариант предполагал расставление ловушек в удобном для этого месте и ожидание, когда босс выйдет прямо к ним.
Виид нечасто использовал подобные стратегии, поскольку это занимало слишком много времени.
«Однако этот парень собственнолично сунул голову в капкан... Интересно, сколько несчастий меня ждёт после череды сегодняшних удач? Как-никак, с него тоже должны выпасть ценные трофеи».
Тем временем Зултана окружила добрая сотня высокоуровневых игроков. Типичный монстр-босс уже давно бы решил сбежать от греха подальше, но Зултан сильно недооценивал людей и гномов.
Так же, как и в случае с Кэйберном, который смотрел на людей свысока, его подчиненные делали то же самое.
- Давайте покончим с этим.
В тот момент, когда Виид отдал приказ, стрела Пэйла вонзилась в плечо Зултана.
- Убить его!
Игроки синхронно бросились вперёд, намереваясь первыми прикончить босса.
Если в логове они были вынуждены вести оборонительный бой, то на данный момент ситуация отличалась. Добыча сама попала к ним в руки, и слава должна была достаться тому, кто первый её убьёт!
- Слабаки! Я прикончу вас всех! - провозгласил Зултан, бросив дымовую гранату и целую дюжину кинжалов.
- Гармоничный Свет!
- Усиливающая Вспышка!
- Кружащийся Ветер!
Многочисленные магические заклинания тут же развеяли дым. И вот, пока игроки ближнего боя держались плотным кольцом, чтобы у босса не было ни малейшей возможности скрыться, на голову Зултана посыпались мощные огненные, ледяные и прочие заклинания.
- У-а-р-р-ргх!
Удивительно, однако большинство магических заклинаний было поглощено тьмой, которую вызвал Зултан, но кое-какие всё-таки достигли цели. Кроме того, боссу удалось уничтожить около десяти гномов, но поскольку он был убийцей, его Здоровье быстро снижалось.
«Интересно, смогу я нанести последний удар или нет?» - наблюдая за этой картиной, подумал Виид.
Убийство Зултана наверняка принесло бы ему новое боевое достижение.
«Но... разве это не слишком? Я уверен, что много кто и так сильно завидует мне».
Впрочем, глупо было отказываться от такой возможности, даже если она должна была повлечь за собой критику.
«Что ж, разберусь со своим чувством вины позже».
Тем временем атаки других игроков становились всё сильнее и сильнее. Они знали, что смерть Зултана уже не за горами.
Сам же босс продолжал отбиваться длинным отравленным клинком, нанося удары сразу по нескольким противникам. Тем не менее исход этой битвы был ясен. Игроки даже не смотрели на оставшееся Здоровье монстра, готовя свои самые сильные навыки.
Но вот, когда они приготовились было добить его... прямо из туловища Зултана вынырнула тень и набросилась на стоящих рядом игроков.
- Клинок Палача!
Это был навык убийцы, мгновенно уничтожающий цель, если его очки Здоровья падали ниже 5%.
- Осторожно! - закричали встревоженные гномы.
- Ах, черт! Беспощадные Топоры!
- Удар Бездны!
- Ярость Берсерка!
Игроки тут же обрушили на Зултана всё, что у них было. И если Кэйберн смог бы устоять перед таким натиском благодаря высочайшему Здоровью и защите, то у Зултана такой возможности не было.
- Убийца Зултан, также известный как Надзиратель Смерти, обрёл вечный покой.
В тот момент, когда Виид вынырнул из пространственных врат, чтобы добить босса, перед ним появилась фигура Приправленного Рака.
Поскольку монстра окружало достаточно много игроков, скульптору пришлось искать обходной путь, чтобы подобраться как можно ближе к цели. Что касается Ваяния Времени, он не воспользовался им по вполне простой причине.
«У меня осталось совсем немного энергии, так что я должен приберечь её для Кэйберна».
Итак, он был всего в трёх метрах, когда Зултан встретил свой конец!
Даже когда тело босса начало угасать, атаки ближнего боя, а также магические заклинания, стрелы и другие снаряды продолжали с запозданием падать туда, где только что стоял Зултан.
- Кто!? Кто всё получил!? - закричали игроки, которым теперь интереснее всего было узнать о том, кто из них нанёс последний удар.
Люди с подозрением поглядывали друг на друга, после чего наконец-то увидели, как Приправленный Рак украдкой поднимает предмет, выпавший из босса.
- Итак, убийцей стал Приправленный Рак.
- Приправленный Рак получил все трофеи!
- Вот же засранец!
- Мы проделали всю работу, а он нанёс последний удар!?
Приправленный Рак стал предметом недовольства всех присутствующих игроков. Сам убийца чувствовал, что это несправедливо, и даже высказался на предмет данного вопроса. Как-никак, он с самого начала был тем, кто сражался с Зултаном ещё в логове дракона. Забавно, однако, даже осознавая это, другие игроки завидовали ему.
Несмотря на то, что очки достижения распределялись, основываясь на вкладе каждого из них, это было несопоставимо с тем, что получал игрок, наносивший последний удар.
- Запомни. Человеку сложно жить, если у него есть совесть, - посоветовал Раку проходящий мимо Виид.
Гномов Тора ожидали большие перемены.
Во-первых, между Горными Хребтами Ульт и Сигорн разгорелся большой лесной пожар. Во-вторых, за этим ужасным природным бедствием последовало вторжение монстров во главе с Кэйберном.
- Виид нагрел руки на сокровищах, а нам теперь страдать?
- В точку. Мой дом, моя кузница... всё было разрушено.
- А как насчет нашей родины? Я жил там четыре года...
Кэйберн сказал, что заставит гномов пожалеть о содеянном. В один только день ограбления он разрушил пять городов гномов и потребовал огромную дань.
Стандартная дань, которую выплачивали гномы, увеличилась в десять раз!
- И что нам теперь делать? Это же настоящий приговор. Гномы так ненавидели Виида, что хотели его убить.
На официальном форуме Королевской Дороги в разделе «Гномы» появилось множество критики в сторону Виида, но... дальше дело не пошло.
Как-никак, это было расовое задание. Кроме того, ограбление логова дракона позволяло гномам выплеснуть накопившееся по отношению к дракону недовольство. Конечно, в задании говорилось о необходимости украсть Жаровню Жертвоприношения, а не добыть как можно больше сокровищ, но...
- Несмотря ни на что, но Кэйберн - по-настоящему злой дракон. Любой гном игрок подтвердит это. Уверен, что в любое мгновенье может появиться задание по убийству дракона.
- Думаете, пришло время? Если судить по чистой силе, это просто невозможно.
- Я искренне надеюсь, что Вииду удастся довести до конца цепочку своих заданий и покончить с Кэйберном. Конечно, приоритетной целью дракона являются люди, но мы, гномы, тоже долго страдали. Я просто хочу, чтобы над нами перестали издеваться.
На фоне всех этих обсуждений Империя Арпен выпустила своё собственное заявление. Естественно, составляла его Союн.
- Я искренне извиняюсь за причиненный ущерб. Те из вас, кто потерял свои дома и кузнечные мастерские в Торе, могут мигрировать в Империю Арпен. Здесь вам будут бесплатно предоставлены комфортабельные дома и новые мастерские. Для беспрепятственной работы мы также на протяжении последующих трёх месяцев обеспечим вас железной рудой и прочими материалами.
Гномы потеряли свою инфраструктуру, но Империя Арпен протянула им руку помощи!
До сих пор ущерб, возникающий в Королевской Дороге из-за прохождения масштабных заданий, никогда не компенсировался. Игрокам приходилось мириться с последствиями, что позволяло крупным гильдиям продолжать действовать по своему собственному усмотрению.
Тем не менее Империя Арпен полностью компенсировала весь понесённый гномами ущерб, чем серьёзно сгладила их недовольство.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.1. День рамена**

Ограбление логова дракона возымело огромный успех. Настолько огромный, что Ли Хэн, разглядывая горы добычи, на какое-то время впал в самый настоящий ступор.
«Слишком много, чтобы продать всё это одновременно...»
В ближайшее время ожидалось падение цен на экипировку, поскольку много кто захочет не носить полученное, а заработать на нём.
Ли Хэн посмотрел достаточно много фильмов про ограбления, чтобы понять: после успешной операции грабители всегда стремятся как можно быстрее сбагрить награбленное.
Вот почему он решил не спешить. Впрочем, сильно откладывать продажу всего этого добра он тоже не собирался. Как-никак, после распределения доли между гномами и людьми Манауэ у него должно было остаться более половины трофеев.
- Да уж... кажется, я заработаю огромную кучу денег, - безмятежно потянувшись в кресле, пробормотал Хэн. – И, наконец-то, куплю то, о чём уже давно мечтаю.
Ли Хэн собирался купить толстую зимнюю куртку. Определённо, одежда с рынка сильно уступала в плане защиты от холода фирменным аналогам, которые продавались в торговых центрах.
- Если я поищу что-нибудь на распродажах, то, уверен, смогу отыскать более менее подходящий и недорогой вариант. А затем на оставшиеся деньги куплю недвижимость.
В конце концов, весь жизненный план Виида сводился к тому, чтобы стать арендодателем!
Тем не менее когда Хэн уже открыл интернет, чтобы присмотреть пару-тройку хороших мест, перед его глазами появился список самых частых поисковых запросов.
® Ограбление Логова Дракона.
Чёрный дракон Кэйберн.
Лесной пожар.
Смерть Оберона. Гламурное тело Союн.
Логово Кэйберна.
Рост Союн.
Сокровища логова дракона.
® Голос Союн.
Большую часть поисковых запросов занимало ограбление логова дракона. Что касается Союн, она всегда была на вершине хит-парадов, а потому неожиданностью для Виида это не стало.
- Но... смерть Оберона?
Виид уже мельком видел обрывки видеокадров, как Оберон бежал в сторону одной из транспортных команд, попавших в окружение. И вот, вскоре Ли Хэн выяснил, что Оберон действительно сумел спасти своих товарищей и повозки с трофеями, пожертвовав своей собственной жизнью.
А ведь совсем недавно он принёс ещё одну жертву - отдав Жаровне Жертвоприношения часть своих уровней и Здоровья. Ли Хэн был очень благодарен Оберону за такую бесценную помощь, но... в то же время ему было немного неудобно.
- Неужели ему весело так жить? Для Хэна жизнь имела ценность только тогда, когда он жил для самого себя.
Оберон же вёл такой образ жизни, который Виид попросту не понимал. Но при этом другие люди очень ценили и уважали Оберона.
- Учитывая ситуацию в логове, я признаю, что наибольший вклад внёс именно Оберон. В конце концов, у меня тоже есть хоть капля совести, а потому мне кажется, что двух единиц экипировки будет недостаточно.
Ли Хэн всерьёз обеспокоился тем, какую награду он должен вручить Оберону. Он считал, что должен быть искренним человеком, а потому быстро запросил контактные данные Оберона и всех гномов, которые участвовали в транспортировке Жаровни Жертвоприношения. Затем он собственноручно отправил им текстовое сообщение следующего содержания:
- Привет. Это Виид. Я искренне благодарен вам за помощь с логовом дракона. Кажется, не существует ни одного подходящего способа выразить мою благодарность, но... Завтра мы всей семьёй планируем собраться и поесть рамена. Также в меню вкусное кимчи и домашние пельмени. Не хочешь присоединиться к нам? Рамен буду готовить я сам.
Виид не думал, что кто-либо из адресатов воспримет его приглашение всерьёз.
- Они все занятые люди. Да и зачем им какой-то рамен? Они наверняка поймут, что это письмо - всего лишь способ проявить уважение.
Это было верно особенно для Оберона, который отличался от других пользователей Королевской Дороги тем, что прославился своей бездеятельностью на публике.
Да, в мире Королевской Дороги он создал гильдию и страстно руководил людьми, но в реальной жизни он никогда не появлялся на вечерних ток-шоу.
И вот, вскоре Вииду начали приходить ответы.
- Это честь для меня. Я обязательно приеду.
- Какой же сегодня хороший день! Я совсем не разочарован тем, что погиб!
- Я хотел встретиться с тобой всю свою жизнь.
- Большое спасибо за приглашение. Я обязательно нанесу Вам визит.
- Мой босс уже подписал приказ о двух выходных днях лично для меня, чтобы я приехал! Пожалуйста, не откажите в просьбе дать ему автограф.
- Ох, поскорее бы дождаться завтрашнего дня! Также откликнулись и те игроки, которые не проживали в Южной Корее.
- Я уже забронировал рейс. Вечером лечу в Париж, а затем, транзитом, в Южную Корею. Рано утром буду у тебя!
- Могу ли я прилететь вместе со своей мамой? Моя мама тоже очень хочет познакомиться с тобой. Мы прилетим из Москвы.
- Япония на связи. Я собираюсь взять с собой любимую игрушку. Поставишь на ней свой автограф? У меня есть все 45 игрушек оживлённых скульптур, включая виверн и Ледяного Дракона!
- Я из Турции, но, раз такое дело, с удовольствием прилечу.
Прочитав всё это, Ли Хэн мог лишь тяжело вздохнуть:
- Ну, вот кто мог предположить, что они действительно все приедут...? Всё-таки люди были слишком невежественными.
А затем, с некоторым запозданием пришёл ответ Оберона.
- Только что прочитал твоё сообщение и уже еду в аэропорт.
По правде говоря, это была не самая приятная ситуация.
- В их родных городах что, рамен не продают?
Вопреки намерениям Виида, ожидалась самая настоящая раменовая вечеринка! Вот почему на следующий день Хэну пришлось встать ни свет ни заря и вместе с Союн отправиться на рынок.
- В районе обеда к нам приедут гости, так что я должен купить продукты для приготовления рамена.
- Я знаю. По телевизору уже сказали.
- По телевизору?
- Ага. Это была срочная новость от КТС Медиа, мол, ты проводишь вечеринку для ГНОМОВ.
Кто-то слил информацию средствам массовой информации, из-за чего Ли Хэн понял, что сегодня ему придётся столкнуться с настоящим вторжением.
- Ухм-М... Ладно. В любом случае, ко мне придут люди, и я, как хороший хозяин, должен буду их накормить.
- Может, тогда заодно купить ещё и говядину?
- Нет. Не до такой степени... Давай просто добавим в рамен побольше овощей. Как говорится, жить нужно красиво, но скромно.
У Хэна было мало воспоминаний о его покойных родителях, с которыми он жил, когда был ещё совсем маленьким. Тем не менее, он хорошо помнил, что когда приходили гости, его мама накрывала довольно большой стол.
- Ладно, давай купим немного мидий... И немного крабов. Суп с крабами будет просто потрясающим.
- Как насчет сашими? А ещё, я могу приготовить гостям острое рыбное рагу.
- Повторяюсь, это не должно заходить так далеко, - холодно произнёс Хэн.
Впрочем, его резкий тон был связан вовсе не с предложением Союн. Просто о своём желании посетить «вечеринку» его уведомили ещё 28 человек.
Так Ли Хэн и продолжил бродить по рынку вместе с Союн, покупая ингредиенты и наслаждаясь этим вынужденным перерывом.
Обеденное время близилось, а потому Ли Хэн решил позаботиться о том, чтобы Хаян не сболтнула чего лишнего.
- Это касается всех, но в особенности не думай смеяться над ростом Оберона.
- Хорошо, брат.
- Ты должна показать себя воспитанной девушкой. Нельзя смеяться над людьми, основываясь на их внешности.
- Вообще-то, я никогда этого и не делала. Кроме того, гномы - это ведь игровая раса. Не думаю, что их маленький рост как-то связан с реальным.
- Да? А почему, в таком случае, он никогда не появлялся на интервью и ток-шоу? Я гарантирую, что он будет ниже и страшнее меня.
- Ну, не знаю. Он добрый и харизматичный лидер. Не похоже, чтобы у него были какие-то комплексы.
- Так, я что сказал...
- Да, братик. Я буду следить за своими словами, - поспешила согласиться Хаян, хоть и считала умозаключения своего брата не совсем логичными.
Впрочем, ссора из-за его ворчания могла легко превратиться в 10-часовую лекцию.
Давным-давно она дружила с не самыми хорошими людьми и стала настолько разболтанной, что, в конце концов, сломала ногу. Нога очень болела, но это было ничто по сравнению стем, что произошло впоследствии!
Хэн мучал её своими наставлениями и ворчаниями по десять часов в день до тех пор, пока нога не зажила!
- У нас нет ни мамы, ни папы! Да ещё и эта школа! Мне стыдно показываться перед другими детьми, поскольку вся наша одежда - старые обноски!
Хэн знал, что резкие разговоры и упрёки не возымеют никакого эффекта и просто начинал многочасовое ворчание.
- Тебе стыдно быть бедной? И мне стыдно. Вот почему нужно терпеть. Когда ты была маленькой, я каждый день менял твои подгузники и носил тебя на спине. Наверное, ты уже всё забыла? Да-да, ты была совсем не приучена к горшку.
Садясь у её больничной койки, Виид в течение всего срока лечения рассказывал об инцидентах, когда таскал её школьный портфель или пытался найти для неё более-менее сносную одежду, в которой не стыдно будет показаться в школе.
Его ворчание было переполнено старыми, бесконечными историями, а также глубочайшим анализом каждой детали, почему её нынешние действия незаконны. Он вспоминал о своих заботах в прошлом, настоящем и даже о тех, которые его ждали в будущем! Это была настоящая словесная бомбардировка, имеющая пролог, сюжетное развитие, внезапный поворот и эпилог!
Поначалу Хаян это просто выматывало, и она быстро засыпала. Однако на следующий день всё начиналось с новой силой, и уже спустя неделю...
«Может быть, я действительно способная ученица? Кажется, я уже запомнила каждое слово из его десятичасовой лекции».
Так продолжалось в течение двадцати дней, пока Хаян не пришла к одному весьма очевидному выводу:
«Лучше со всеми согласиться и сделать, как говорит брат... потому что если это продолжится, я точно наложу на себя руки».
С того дня Хаян резко изменилась. Она порвала все контакты со своим старым окружением, начала усердно учиться и не давала своему брату ни единой возможности возобновить наставления.
- Ты...
- В этом месяце я получила 98 баллов за экзамен по английскому, допустив одну ошибку. Обещаю, что на следующем я получу сто.
- Вот-вот, внимательнее надо...
- Ага. Я проверю экзаменационный лист два, нет, три раза перед тем, как его сдать. \_ Твои друзья...
- Все мои друзья - отличники.
- Не нужно тратить всё своё время на обучение...
- Я трачу на учёбу далеко не всё своё свободное время. У меня есть различные хобби. Кроме того, я читаю книги и подрабатываю.
Его ворчание было способно изменить саму человеческую душу!
Сны, в которых случайно появлялся её брат и начинал её отчитывать, были похуже любого кошмара!
Вот почему Хаян считала, что Союн убежит сразу же, как только узнает истинную личность её брата. Его ворчание начинало раздражать уже после нескольких слов. Что и говорить, если оно продолжалось часами!
«Честно говоря, в мире есть множество других хороших парней. Если сестрёнка уйдёт... братик наверняка расстроится».
Хаян понимала, что пройдет не так и много времени, прежде чем Виид начнёт ворчать и на Союн. Её ожидала настоящая психологическая атака, которая не остановилась бы даже если она бы заплакала или попыталась спрятаться.
Итак, всерьёз переживая за их отношения, девушка решила поговорить с Союн.
- Сестрёнка, сегодня тебе следует быть острожной с моим братом.
- Он готовит рамен для гномов и наверняка сильно этим раздражён.
- Насколько сильно?
- Насколько это вообще возможно. Как его сестра, я хочу предупредить тебя, чтобы ты ни в коем случае не разговаривала с другими парнями. У моего брата проблемы с ревностью.
- Он когда-нибудь ревновал к своим подругам?
- Ну... по правде говоря, раньше он ни с кем не встречался, но это же очевидно: его кругозор очень ограничен, а потому он чрезмерно ревнив.
- Он не такой человек, - уверенно покачала головой Союн.
- Точно тебе говорю. Кстати, хочешь, открою тебе большой секрет? Он думает, что хорошо выглядит.
- Разве нет? Он самый красивый парень на земле.
Хаян была сбита с толку, поскольку её предостережения оказались не эффективнее метания гороха об стену.
«Кажется, Союн смотрит на него как сквозь розовые очки...» - подумала она, после чего предприняла ещё одну попытку вразумить подругу:
- На самом деле, мой брат часто нудит.
- Он делает это для того, чтобы ты добилась большего успеха в жизни. Я прекрасно его понимаю.
Хаян с юных лет считала, что её брату никогда не удастся завести отношения с какой-нибудь девушкой. Но теперь она своими собственными глазами увидела, что на каждый товар найдётся свой покупатель.
«Эх-х... если я хочу с ними выжить, то должна как можно скорее стать независимой».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2. Дeнь pамена**

Перед домом Ли Xэна были выставлены десятки телекамер. Складывалось такое впечатление, что дело обстоит где-то в аэропорту, куда с минуты на минуту должна была прилететь телезвезда.
– Так, дайте пройти.
– Пожалуйста, отойдите от двери.
Каждому приглашенному Ли Хэном гостю приходилось чуть ли не пропихиваться ко входной двери, по пути отвечая на вопросы журналистов.
– Да, я прилетел из Aмстердама и сегодня впервые попробую корейский рамен.
– Сегодня потрясающий, особенный день. У меня будет то, чем можно похвастаться перед детьми и даже внуками. Я скажу им, что их папа ел рамен, приготовленный самим Виидом! Кстати, мои дети мечтают стать кем-то вроде Виида.
– Сегодня моя мечта осуществилась.
Ответив на череду коротких вопросов, гости наконец-то прорвались внутрь дома. И среди прибывших гостей особо выделялся Оберон.
– Привет, я Оберон.
Это был улыбающийся молодой человек с золотистыми волосами. Настолько красивый, что его вполне можно было бы поставить в один ряд с моделями из глянцевых журналов.
– Ты действительно Оберон?
– Да. Для меня большая честь встретиться с тобой, Виид.
– Ты очень хорошо говоришь по-корейски.
– Это моё маленькое хобби.
– Хобби? Ты что, увлекаешься изучением других языков?
– Да. Я говорю на китайском, японском и французском языках.
Он был не только красивым, но и умным!
Тем временем во дворе уже были накрыты столы, и люди поспешили рассесться по своим местам. Рамен Ли Хэна был особенным, приготовленным из краба и прочих морепродуктов.
Проблема заключалась в том, что он оказался слишком вкусным.
– Ай! Горячий!
– Горячий, но при этом пахнет так вкусно, что я не могу дождаться, когда он остынет.
– Стейки? Пф-ф! Такой рамен, как этот, я могу есть до конца своей жизни.
Вкус рамена сломал все международные барьеры. Он полностью удовлетворял вкусовые рецепторы и соскальзывал в желудок, предоставляя необъяснимое чувство удовлетворения.
Складывалось такое впечатление, будто у него есть своя душа, и она – по-настоящему родственная для вас!
И вот, когда двадцать восемь человек с аппетитом опустошили свои миски, им ничего не оставалось, кроме как вкрадчиво уставиться на Виида. Естественно, кимчи и маринованная редька также были уничтожены.
– Скажи… а добавки случайно нету? – внезапно раздался чей-то осторожный голос.
В этот момент для всех присутствующих не было ничего важнее рамена. Люди очень хотели съесть ещё хотя бы миску.
От услышанного брови Ли Хэна дернулись, но всё-таки у него была совесть. Все они прилетели из далёких городов, и накормить их всего-навсего одной миской рамена было бы слишком бессердечно.
– Если немного подождёте, я приготовлю ещё.
– Ура!
– Спасибо, Виид!
Под громкие вскрики рамен был приготовлен вновь. И уничтожен ещё быстрее предыдущего.
Как и следовало ожидать, этим гости тоже не насытились, а потому, морща лоб всё сильнее и сильнее, Хэну пришлось повторить данный процесс ещё несколько раз.
Каждый раз, когда он приносил очередную кастрюлю, гости прямо-таки набрасывались на еду, уплетая её за обе щеки. А затем, когда их желудки наконец-то наполнились тёплой лапшой, они начали общаться. Как-никак, это была их первая встреча вне Королевской Дороги.
– Думаю, все согласятся, если я скажу, что Вииду нужно было выбирать не скульптурную профессию.
– Да. Если бы он стал поваром, то уже давно завоевал бы всю Королевскую Дорогу.
– Бьюсь об заклад, Гильдия Гермес попросила бы его возглавить их после первой же дегустации рамена.
– Но в игре нет рамена. Максимум – суп из морепродуктов.
– Это же Виид. Он может собственноручно раскатать лапшу и приготовить всё, что нужно.
– Что ж, используя лучшие ингредиенты Королевской Дороги, он получил бы просто превосходный результат.
Кулинарные навыки Ли Хэна стали известными на весь мир, а его лучшим блюдом был единогласно избран рамен.
Когда Хэн был совсем юным, он всегда готовил самый дешевый рамен. Вынужденный употреблять его на завтрак и ужин, он часто задумывался над тем, как сделать вкус лучше, а также сохранить лапшу твердой и сочной.
И теперь квинтэссенция этих знаний была передана пришедшим на встречу гостям.
\*\*\*
Раменовая вечеринка подразумевала наличие всего-навсего одного блюда на каждого гостя и немного закуски! Но эти чудовищные люди съели по три, четыре, а некоторые даже по семь порций!
Посреди обеда у Хэна банально закончилась лапша, и ему пришлось идти в магазин, чтобы купить еще две коробки.
Закончилось это разочаровывающее мероприятие лишь к вечеру, когда Союн подала всем апельсиновый сок.
– Не знаю, каков он будет на вкус, но… я сама выжала его.
– Сама!? Ох, как же это прекрасно!
За исключением двух девушек, все остальные гости были мужчинами. Вот почему они тут же вцепились в апельсиновый сок так, будто в бокалах покачивался райский нектар.
Ли Хэн сильно устал от приготовления более ста порций рамена, а потому уселся рядом с Лопесом – Обероном в Королевской Дороге.
– У тебя здесь очень тепло и уютно, – проговорил Оберон.
– Я сам много чего построил.
Ли Хэн время от времени и вправду ремонтировал свой дом. Он высадил деревья и купил декоративную плитку, а также построил курятник и собачью будку. Не было ни одного угла, к которому он бы не приложил свою руку, но даже при этом его удовлетворенность своим жилищем никогда не достигала 100%.
– Я тоже всегда хотел построить свой собственный дом, но мне ещё не представилась такая возможность.
– Правда? Ну… покупка земли и строительство дома – непростое дело, – согласился Виид.
Когда-то он жил в полуподвальном помещении и мечтал о собственном доме. И на то время эта мечта казалась совершенно несбыточной.
– В настоящее время я живу в довольно стареньком доме, унаследованном от отца.
– И сколько ему лет?
– Около ста пятидесяти.
Ответ Лопеса немало удивил Хэна. Как правило, такие старые дома были либо наполовину-разрушенными и заброшенными, либо реконструированными в качестве памятников архитектуры. Тем не менее ситуация Лопеса отличалась. Он чётко дал понять, что этот дом переходил из поколения в поколение.
– И какой у тебя участок? Пеней двести или около того? (п/п: шесть-семь соток)
– Пеней? Я не знаком с корейскими мерами измерения площади. Кажется, так около 290 акров.
– 290 акров… Наверное, это довольно много, если дом старый и находится где-нибудь за городом, – пробормотал Хэн, после чего зашёл в интернет и вбил в поиске перевод акров в пени.
Результат просто поражал. 355,000 пеней! (п/п: сто семнадцать гектаров)
– 290 акров?
– Да.
– Ваш дом построен на таком огромном участке земли? Наверное, ты – фермер?
– Ну, я занимаюсь разведением лошадей. Да и взлетно-посадочная полоса занимает много места.
– Взлетно-посадочная полоса? – переспросил Хэн, услышав словосочетание, при помощи которого не должны были описываться дома, – У тебя что, личный самолёт?
– Да, хоть я и предпочитаю летать обычным эконом-классом. Кстати, хочешь, покажу фото? – предложил Оберон, после чего показал Вииду фотографии своего дома.
Это был далеко не стандартный дом с симпатичной лужайкой, как это часто встречалось в пригородах Сеула. Снимки были сделаны с высоты птичьего полёта, и на них действительно виднелась взлетно-посадочная полоса, три самолета, огромный сад и особняк, напоминающий собой замок.
– Это твой дом?
– Если точнее, у меня есть личные резиденции во Флориде, Лос-Анджелесе и Сан-Франциско, а этот дом принадлежит моей семье.
Лопес был поистине впечатляющим американским миллиардером!
«Неудивительно, что он не интересуется телетрансляциями».
Зачем ему тратить своё время ради каких-то жалких копеек, когда он мог набить деньгами все свои три самолёта?
«Если бы я был таким богатым, как этот парень, то никогда бы не жалел, что потратил на соль лишние двести вон. Зачем вообще экономить? Я не смог бы потратить всё это, как бы ни старался…».
Ли Хэн с трудом выносил боль ревности, которая развивалась в нижней части его живота.
– И зачем, в таком случае, ты прилетел в Южную Корею? Ради рамена, что ли?
– Да, ха-ха. Ты пригласил меня, и я не смог отказать…
– В твоём городе что, не готовят рамен?
Неважно, насколько он был богатым. В глазах Виида Оберон казался ходячей катастрофой, съевшей семь пачек лапши!
\*\*\*
К тому времени, когда Виид вошел в Королевскую Дорогу, ситуация на континенте серьёзно усугубилась.
Тор, королевство гномов, стонал под гнётом Кэйберна.
– Всё кончено. Моя кузница сгорела дотла…
– Мой дом разрушен.
Кэйберн только-только взялся за гномов, но последствия были настолько ужасными, что гномы начали потихоньку уходить из Тора. Воины дракона разошлись по разным частям континента, собирая всё новых и новых монстров.
Конечно, Союн предоставляла гномам компенсацию и место для новой жизни, однако суть проблемы не менялась.
– Если всё так и продолжится… даже не знаю, что нас ждёт. Крупные города были разрушены, стихийные бедствия участились, а количество монстров растёт в геометрической прогрессии. Пока что мы держимся, но… чем это всё закончится?
В прошлом Версальский Континент уже оказывался на грани пропасти из-за разрушительной активности Церкви Эмбиню. Вииду удалось избежать серьёзных последствий с помощью классового задания, но если бы этого не случилось, весь континент оказался бы под контролем фанатиков.
– Гильдии Гермес удалось остановить их у своих границ, однако… Даже я не смог бы исправить ситуацию, если бы не возвращение назад во времени.
Виид был бы счастлив увидеть, как Гильдия Гермес тратит свои силы и ресурсы на противостояние Церкви Эмбиню, но что бы ни случилось – континент всё равно понёс бы серьёзные потери.
Никто не хотел, чтобы дракон уничтожил континент. А ведь это вполне могло произойти.
– Почему сейчас? Почему это произошло в тот самый момент, когда моя жизнь стала хоть немного легче?
Если дракона не остановить, мир столкнется с катастрофическим концом.
Появление спасительного классового задания также не было совпадением, поскольку постоянные атаки Кэйберна представляли угрозу для самого миропорядка.
Но вот, пока Виид был погружён в тяжёлые раздумья, ему пришло личное сообщение.
Манауэ: – Ну, наконец-то ты вернулся! Товары на пути к Ульгорскому нагорью.
Речь шла о несметном количестве богатств, украденных из логова Кэйберна!
Вспомнив о них, Виид расплылся в широкой улыбке и ответил:
Виид: – Ху-ху-ху. Я так полагаю, ты хорошо позаботился о них?
Манауэ: – Конечно. Хотя некоторые гномы хотели прибрать их к своим рукам .
Сокровища дракона были поистине ошеломляющими, а среди гномов нередко встречались те, кто не мог устоять перед соблазном утащить себе хоть какой-нибудь артефакт.
Во время отчаянной битвы в логове и в самый разгар лесного пожара творился настоящий хаос, а потому часть добычи была присвоена участниками экспедиции. Тем не менее, благодаря всеобъемлющей телетрансляции почти всё удалось вернуть.
Некоторые счастливчики сумели урвать куш, но тут уже ничего нельзя было поделать.
Виид: – Скоро буду.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**﻿Глaва 8.1. Кpизис в Moрe**

Ульгорское Нагорье.
Это была высокая плоскогорная местность, расположенная между регионами Идерн, Дейл и Tор. Именно сюда привезли телеги, доверху нагруженные сокровищами из логова дракона.
– Ну, как тебе? – спросил Манауэ, поддерживая своё тучное тело при помощи солидной трости.
– Просто нет слов…
Вииду и вправду нечего было сказать. За время операции им удалось вытащить меньше трети от тех богатств, которые хранились в логове дракона, но даже этого было достаточно, чтобы завалить ими чуть ли не всё плоскогорье.
– К сожалению, во время транспортировки двадцать одна телега была потеряна. Некоторые из них подверглись атакам чудовищ, в то время как другие упали в пропасть во время спуска с горы. Также сказалась смена маршрута из-за лесного пожара, – сообщил торговец весьма неприятные новости. Впрочем, потери были неизбежны, и Виид это прекрасно понимал.
– И сколько единиц добычи у нас на выходе?
– Около четырех тысяч, не включая ценную руду и магические ингредиенты.
– Это уже с вычетом доли тех, кто участвовал в грабеже?
– Верно. Помимо экипировки, выдаваемые сокровища и антиквариат проверяются на предмет их ценности. Предметов слишком много, так что на завершение этого процесса уйдет около недели.
– Му-ху-ху.
– Ke-ке-ке.
Когда Виид и Манауэ говорили о деньгах, они всегда посмеивались и выглядели как самые настоящие родственники.
«Я должен быть осторожен с этим человеком. Он может быть опаснее, чем Бадырей».
Тем не менее, несмотря на всю свою близость, они всегда соблюдали осторожность!
Если бы один из них попросил у другого кредит, второй с радостью предоставил бы его. Правда, с процентами и под залог.
– Кстати, Виид. Некоторая экипировка настолько ценная, что её купят по той цене, которую укажет продавец. Однако мало кто способен на подобное.
Если у игрока был высокий уровень, это ещё не означало, что он сумел скопить большое состояние. В игре существовало совсем немного людей, которые могли позволить себе купить экипировку, стоящую более миллиона золота. При этом большинство таких людей уже потратили свои сбережения на покупку должностей местных лордов.
Таким образом, Манауэ волновался, что рынок тут же рухнет, как только все эти предметы окажутся на аукционе.
– Я не собираюсь их продавать.
– Это как?
– Я собираюсь сдать их в аренду.
Не имея достаточного количества средств для покупки экипировки, высокоуровневые игроки готовы были на всё, лишь бы получить вожделенные предметы и продолжить сражение за место в рейтинге. Они стали бы усердно охотиться и зарабатывать золото, чтобы своевременно внести ежемесячную плату за пользование качественной экипировкой.
У бедных не было иного выбора, кроме как поклониться богатым.
Впрочем, по сравнению с людьми, которые покупали дорогие машины, после чего изо всех сил пытались прокормить себя, у этих, по крайней мере, был хоть один положительный момент. В отличие от машины, которая относилась к пассивам и не приносила никакой выгоды, качественная экипировка позволяла им быстро прогрессировать.
– Я собираюсь распространить всю эту экипировку среди нуждающихся и каждый месяц собирать арендные поступления.
– Черт возьми, мне всё ещё есть чему поучиться у тебя, – пробормотал по-настоящему поражённый Манауэ.
Пока он расширял свою торговую компанию, Виид завоёвывал власть. А власть, как известно, шла рука об руку с деньгами.
– Му-ху-ху.
– Ke-ке-ке.
Герман и Фабио также прибыли к Ульгорскому Нагорью, чтобы осмотреть сокровища.
– Свойства этого меча просто невероятны. В него встроено множество уникальных навыков.
– Ты только взгляни, какая тонкая работа.
Вокруг были разбросаны предметы, для создания которых пришлось бы приложить немалые усилия даже тем, кто сумел достичь мастерского уровня в своей профессии.
Кузнечное Ремесло представляло собой профессию, которая проникала в саму суть изделий. Вот почему, будучи мастерами, Герман и Фабио получали бонусные характеристики от одного только наблюдения за качественной экипировкой.
– Вы можете починить этот меч? – показав гномам безымянный клинок, спросил Виид.
– Гм-м, интересно, интересно. Этот меч обладает личностью. Для изготовления такого требуется секретная кузнечная техника, – повертев клинок в руках, проговорил Герман.
– Баланс отличный. Не вижу в нём ни одного недостатка, – согласился Фабио.
Говорившие представляли собой обычных низкорослых гномов среднего возраста, но… когда они фокусировались на оружии, то прямо-таки источали запах настоящих профессионалов своего дела.
В реальной жизни они жили совсем по-другому, но в Королевской Дороге они были настоящими мастерами по изготовлению мечей.
– Господа, я знаю, что у каждого из вас есть секретная кузнечная техника, которую вы скрываете.
– Эх…
– Э-э! Откуда ты…!? – поразились гномы, на что Виид тепло улыбнулся и ответил:
– Я только догадывался, но, судя по вашей реакции, мои догадки оказались верны.
– …
Чтобы два самых известных кузнеца не владели хоть одной секретной техникой… это было совершенно бессмысленно. К этому выводу Виид пришёл, поскольку также являлся представителем ремесленной профессии.
Конечно, в зависимости от типа секретные техники сильно разнились. Получить боевые секретные техники было намного проще, поскольку от простых навыков они отличались исключительной силой атаки и полезными эффектами.
А вот секретные скульптурные техники, к примеру, могли вызвать настоящее чудо. Правда, получить их было крайне сложно, а каждое использование так или иначе требовало принесения в жертву чего-то ценного.
С другой стороны, Виид считал, что способ получения секретных кузнечных техник существенно отличается от его собственного. Если сам он получал способности благодаря выполнению сложных и нестандартных заданий, то кузнецы…
«Это сугубо рабочий класс, требующий муторной и долгой работы. Получить секретную кузнечную технику невозможно без умения создавать мечи и доспехи».
Так или иначе, даже когда Виид попросил их создать меч и доспехи, они всё равно не стали показывать то, что кроется в заднем кармане их штанов.
– Я понимаю вас. Использование мощной секретной техники должно быть делом жизни для настоящего мастера, – понимающе кивнул Виид.
Несмотря на то, что он вовлёк их в соревнование друг с другом, хитрые гномы всё равно решили оставить последний свой козырь глубоко в рукаве.
Впрочем, Виид и сам не стал бы прикладывать все усилия для создания меча или доспеха, которые мог бы использовать кто-нибудь ещё.
«Ни одни комиссионные не покрыли бы мою зависть».
Любая экипировка, созданная мастерами-кузнецами, была просто превосходной. Однако меч, изготовленный за один день, и меч, на создание которого ушёл месяц пота и усилий, находились в совершенно разных измерениях.
Вот почему Виид облизнул губы и произнёс:
– Это моя последняя просьба. Пробудите этот меч и осознайте его силу. Если не сделаете этого, я больше никогда не буду к вам обращаться.
\*\*\*
По правде говоря, Фабио и Герман были обижены. В какой уголок Версальского Континента их бы не занесла судьба, двух мастеров всегда встречали с распростёртыми объятиями.
– Я так и не понял, с каких пор мы начали батрачить на Виида.
– Нет, ну это уже не смешно. Мы столько всего сделали для него, но вместо заслуженного вознаграждения нас только ругают.
Обычные кузнецы наверняка бы пришли в ярость и покинули бы это место. Однако Фабио и Герман были гордыми мастерами своего дела, а потому не могли так просто уйти.
Отказаться от клиента, не удовлетворенного их работой… это было самым настоящим вызовом их компетентности.
– Безымянный меч. Тебе не интересно, каким он будет, когда мы вернём его в первоначальное состояние? – поинтересовался Герман.
– Да уж, любопытно было бы поглядеть. По чистому совпадению, у меня как раз есть секретная техника для обработки мечей с эго.
– А у меня есть техника ветра…
– Давай превратим его в то, что станет для него настоящей пощёчиной. Чтобы он больше никогда не подвергал сомнению наши навыки.
Фабио и Герман решили восстановить безымянный меч, считая, что это будет лучшей местью Вииду.
\*\*\* \*
Оставив кузнецов, Виид принялся подводить итоги последних событий.
С ним была полуэльф Вишур. А ещё он получил доступ к Жаровне Жертвоприношения. Также определённый прогресс присутствовал и у задания по спасению мира, наряду с классовым заданием гномов.
«Не знаю, насколько это поможет, но, похоже, всё связано с драконом».
Давным-давно он столкнулся с драконом Ратуасом и сделал скульптуру серебряного дракона Йускелланды. Благодаря этому он сумел забрать некоторое количество ценных материалов, из которых впоследствии извлёк огромную прибыль. А ещё…
– Перед тем, как приступить к заданию «Расследование дракона Ратуаса», Вы должны стать более квалифицированы.
Ваш уровень должен быть, по меньшей мере, 480-ым.
Ваше Достоинство и Мужество должны быть, по меньшей мере, 400.
Ваш главный боевой навык должен быть, по меньшей мере, 7-го продвинутого уровня.
Ему представилась возможность продолжить выполнение цепочки заданий. Из-за низкого уровня он не смог сделать это, но сейчас все возможности для такого продолжения у него были.
«Оглядываясь назад, это очень странное задание», – подумал Виид, вспоминая свой разговор с синим драконом Ратуасом.
– Человек, что тебе ведомо о смерти Йускелланды?
– Ничего. Я всего лишь слабый скульптор. А даже если бы что-то знал, то уже забыл.
– Впрочем, ещё не время. Сейчас твоих способностей недостаточно, но никто не знает, что произойдет в будущем. Когда будешь готов, приходи ко мне в любое время, если захочешь выслушать эту историю. Историю о людях, которых Йускелланда до конца пыталась защитить…
Вспоминая эти слова, Виид почувствовал странное покалывание в области живота.
«Смерть Йускелланды как-то связана с людьми, которых они пыталась защитить. И это меня сильно беспокоит», – задумался он.
А ведь, как правило, его самые опасные подозрения всегда оказывались правдой.
Конечно, существовала вероятность того, что если он пойдет к Ратуасу и выслушает продолжение истории, то узнает, что это никак не связано с Кэйберном. А, возможно, у него на руках окажутся сразу два безумно сложных задания, связанных с драконами.
– Это хлопотно. Очень хлопотно, – пробормотал Виид, прекрасно понимая, что его в любом случае ждёт серьёзная головная боль.
Если все три дракона окажутся каким-то образом связанными между собой, масштаб этого события значительно увеличится. Один лишь Кэйберн нанёс непоправимый ущерб всему континенту и едва ли не полностью опустошил Тор. Не трудно было представить, что произойдет, если неистовствовать начнут сразу несколько драконов.
– Не-не-не. Это всё моё проклятое воображение, разыгравшееся от банального недосыпания. Да, всё именно так. Какой бы извращенной ни была моя судьба, она не может завести меня в такую крайность.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**﻿Глaва 8.2. Kризис в Морe**

После того как Гильдия Гермес была побеждена на Гарнавской Равнине, Робин впал в настоящее отчаяние. Ему казалось, будто все радости мира исчезли.
«Bиид… В конце концов, он забрал абсолютно всё».
Робин родился в богатой семье, но то, чего он действительно хотел, так это Союн и Версальский Континент. Однако и то, и другое уже принадлежало Вииду.
К счастью, его город – Aрт, в последнее время показывал настоящие чудеса развития. Он был расположен у главного тракта, соединяющего Северный и Центральный Континенты, а потому являлся весьма привлекательным для игроков.
– Хм-м, городская площадь довольно большая и очень чистая.
– Стены тоже крепкие… Отдельного упоминания заслуживают небольшие озёра в жилых кварталах. Город хорошо организован.
– Магазин оружия, магазин доспехов и универсальный магазин. Цены относительно невысокие, а на рынке можно найти всё, что душе угодно.
Проходящие мимо игроки расхваливали Арт, что ещё больше подпитывало эго Робина. Однако…
– Виид просто великолепен.
– …?
Услышав столь неуместные слова, Робин не на шутку удивился. Тем не менее улыбающиеся игроки продолжали разговаривать:
– Я уверен, что он с самого начала всё это спланировал. Он построил здесь деревушку, а затем развил её до города, потому что знал, что захватит Центральный Континент.
– Ага. То, как он готовит всё заранее, чтобы игроки не испытывали неудобств, вызывает настоящее восхищение.
– Виид – единственный человек, который так сильно заботится о нас.
– Как же повезло, что Виид всё-таки на нашей стороне. Мы счастливчики, стартовавшие на Северном Континенте.
– …?
Чем больше разрастался город Робина, тем больше восхваляли Виида.
«Как так-то? Это же мой и только мой город…» – задался вопросом Робин, после чего установил на входе в город информационную табличку, чтобы избежать дальнейших недоразумений.
[Город, основанный лордом Робином.
Как и Мора, город был построен с самого нуля и благодаря огромным усилиям своего лорда вырос до текущих величин. Подробная история Арта…]
Информационная табличка состояла из более чем двухсот строк подробной истории развития города. Также Робин описал, сколько именно средств он вложил в расширение города и какие меры социального обеспечения принял.
«Теперь каждый признает моё достижение», – несколько расслабился Робин.
Тем не менее с информационной табличкой удосужилась ознакомиться лишь горстка постоянных жителей!
– Виид – просто лучший. Если даже Арт находится на таком уровне, то что же собой представляет Мора?
– Кстати, это хорошая идея. Я собираюсь немного поохотиться в этом районе, а затем отправиться в Мору.
– Я слышал, что Дворец Земли тоже великолепен. А иногда там можно увидеть даже Богиню Культа Травяной Каши.
– О, ты прав. Давай для начала отправимся во Дворец Земли.
Даже те игроки, которые начинали в Арте, извлекали максимальную выгоду из программ поддержки, после чего перебирались в Мору или в окрестности Дворца Земли.
Впрочем, соседние лорды замечали столь интенсивные темпы развития Арта, а потому часто предлагали Робину сотрудничество и раздували его гордость.
– Вы просто невероятный управленец. Я думаю, что это лучший город в окрестностях.
– Думаю, он должен считаться номером один среди новых северных городов.
– Я хочу импортировать немного железа. У вас есть излишки?
Город Арт превзошёл все близлежащие населённые пункты как по численности населения, так и по технологиям наряду с производством.
Находясь на большом расстоянии от Моры и Дворца Земли, он служил местом отдыха, где игроки останавливались посреди своих путешествий между Северным и Центральным Континентами.
– Железо? Конечно, у нас его в избытке.
– Не думал, что город может так быстро развиваться. Какой у вас суточный приток новых игроков?
– Ежедневно к нам переселяется около тысячи новых горожан. По выходным около двух тысяч.
– Ого, это впечатляет.
– Арт уже достаточно заселён, однако мы продолжаем развивать жилые кварталы. Дороги также нуждаются в расширении, а здешние охотничьи угодья нравятся всем без исключения. Кстати, я уже упоминал о перестройке промышленного сектора? Он снова расширяется, а ведь прошло всего три месяца.
Робину было бы мало и дня, чтобы рассказать о всех своих планах по развитию Арта.
«Интересно, первые дни Моры тоже были такими? Этот город будет продолжать расти как точка опоры, соединяющая Северный и Центральный Континенты, а также как центр коммерческой торговли и производства. Думаю, здесь даже есть место для рождения нового королевства».
Робин всегда напоминал себе, что даже Империя Арпен была создана исключительно благодаря поддержке игроков.
«Если я продолжу развивать город так же быстро, как сейчас, однажды наступит день, когда игроки узнают меня. Да, ничего так просто не даётся. Я буду использовать каждый свой шанс, чтобы попасть в эфир и подкупить других лордов…».
Робин даже продал свои акции, чтобы инвестировать полученные средства в город.
«В глазах других это может показаться чистой глупостью. Однако ценность Королевской Дороги просто огромна. Я вложил все свои сбережения в город, но уже в ближайшем будущем начну получать прибыль…» – потирал руки Робин, тайно желая гибели Виида.
Если Кэйберн сожжет Мору и Дворец Земли, то Арт выйдет на одно из ведущих мест по экономической ценности на Северном Континенте.
«Я уверен, что Мора уже совсем скоро станет следующей целью дракона. Не знаю точно, когда это произойдет, но осталось менее десяти городов с более высоким уровнем развития, чем Мора », – ухмыльнулся Робин.
\*\*\*
Ульгорское нагорье.
Именно здесь состоялась церемония награждения, которую проводил Виид.
– Хладнокрыл.
– Курлык-курлык-курлык! – спустившись на землю, прокурлыкал голубь.
Это был самый выдающийся из авиаков, который, выполняя задание, временно пребывал в теле голубя.
– Я награждаю тебя Ожерельем Кошачьего Глаза, улучшающим скорость передвижения.
– Спасибо, Виид.
– Ура!
– Ты лучший, Виид! – разразившись аплодисментами, закричали гномы-игроки.
Каждый из них должен был вот-вот получить свою долю за участие в ограблении логова дракона. И меньше всего на свете Виид хотел это делать.
«Могу я просто взять и сбежать со всеми этими сокровищами?»
Он хотел просто плюнуть на своё достоинство, сесть на ближайший рейс и отправиться в какую-нибудь глушь, где его бы никто не нашёл. И стоящий рядом Манауэ, увидев едва уловимое изменение выражения лица своего партнёра, лишь хмыкнул.
– Хм!
– Э-э? Ты что, подозреваешь меня? Думаешь, я хочу изменить своё решение относительно распределения сокровищ?
– А-а? Я просто прочистил горло. Хм-хм!
Лицо Манауэ оставалось бесстрастным, но его глаза хитро сверкали. И благодаря этому Виид смог прийти в себя.
«Да уж… этот парень всегда начеку».
«Никогда не знаешь, что может сделать Виид».
По правде говоря, насколько нелепо выглядел бы побег императора с сокровищами?
«У меня и так достаточно много активов. Возможно, сокровища и увеличили бы их, но… почему мне так стыдно об этом думать?».
В конце концов, Виид продолжил церемонию награждения, пытаясь избавиться от своей последней, давней привязанности к деньгам.
– Сэр Джартар, ты чуть не погиб в логове.
– Ерунда. Для меня большая честь даже просто принимать участие в твоих приключениях.
– Вот, это комплект доспехов, который ты просил.
– Премного благодарен.
Присутствующие на церемонии награждения игроки с радостью принимали экипировку.
Участие в церемонии было не обязательным, поскольку Компания Манауэ взялась организовать доставку. Тем не менее присутствовали все, кто выжил, начиная от гномов и авиаков, заканчивая архитекторами и штурмовым отрядом.
Явка была стопроцентной!
Также была проведена отдельная церемония награждения для умерших игроков, имена которых были прилюдно озвучены, а награда – обещана к передаче сразу же после их воскрешения.
– Да, это просто эпичное событие.
– Все смеются и радуются.
– Мне кажется, или Виид – единственный, кто расстроен? Или мои глаза всё-таки обманывают меня?
– Хм-м… На его лице то, что принято называть «натянутой улыбкой». Проще говоря, это фальшивая улыбка.
– Кажется, такого за ним прежде не наблюдалось.
– Когда церемония началась, он выглядел довольно решительно. Теперь же, с каждым отданным предметом, его лицо становится всё мрачнее и мрачнее.
– Я бы постыдился так себя вести…
– Какая разница, какое у него лицо? Главное, что Виид всегда держит своё слово.
– Слово Виида весит тяжелее, чем любое другое. Если он сказал, что раздаст экипировку – значит, он сделает это.
– Вы только посмотрите на экран! Когда он отдавал этот меч, его губы скривились так, будто он съел лимон!
– Переключитесь на канал КТС Медиа. Они сняли лицо Виида крупным планом. Кажется, он плачет…
\*\*\*
Пары у Пак Сунджо начинались только во второй половине дня, а потому, отобедав, он неспешно добрался до автобусной остановки, где уже толпились другие студенты. А затем до его ушей донеслось тихое перешёптывание:
– Разве это не тот самый парень?
– Старшекурсник из нашего университета?
– Да, кажется, это он.
Ничего такого в повседневной жизни Пак Сунджо прежде не случалось. Из-за его робкой личности о нем знали лишь немногие, хотя он и посещал курс виртуальной реальности.
– Хм-м, простите… – внезапно обратилась к нему одна студентка, когда все зашли в автобус. – Это ведь Вас показывали по телевизору?
– Меня?
– Да. Вора, который провернул всю эту операцию вместе с Виидом.
– Ну-у… Да, это я.
– Божечки! Это Вы!
Пак Сунджо чувствовал себя так, будто стал звездой. Вокруг него столпилась целая орава студентов, а потому до прибытия автобуса к университету ему пришлось рассказывать подробности о недавнем приключении.
– Скажите, Вы, наверное, очень близки с Виидом.
– Ну, мы просто хорошие друзья.
– Значит, Вы знаете его лично?
– Мы вместе ездили в университет. Правда, это было уже достаточно давно…
– Ничего себе!
Того, что он был знаком с Виидом, уже было достаточно, чтобы все остальные начали сгорать от зависти.
Даже на лекциях курса «Виртуальная реальность» вокруг него продолжали толпиться люди.
– Что он мне дал в качестве награды? Плащ и сапоги. Это довольно старые вещи, поэтому их названия вам ничего не скажут. Свойства? Эффекты? Хм-м… Их так много, что я уже не помню. Но зато я хорошо помню, что они сделаны из кожи дракона.
Пак Сунджо стал настоящей знаменитостью Корейского Университета, а на его телефон начали приходить весьма заманчивые предложения от крупнейших СМИ.
– Это КМС Медиа. Мы хотим пригласить Вас на один из наших эфиров. Если Вы могли бы сообщить нам о наиболее удобном времени, наши сотрудники связались бы с Вами для уточнения всех деталей…
– Это КТС Медиа. Мы хотим организовать шоу, в котором будет описываться история жизни Найда и…
Просто будучи партнером Виида, Пак Сунджо смог полностью изменить свою жизнь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глaва 8.3. Кризиc в Moрe**

Сидя на спине 3-ей Bиверны, Виид наслаждался путешествием. Солнышко было тёплым, воздух – свежим, а ветерок – приятным.
– Ах, какая красота, – вздохнул скульптор, глядя сквозь белые облака на горы, деревья и озера.
– Хозяин, я устала… – пожаловалась 3-я Виверна.
Впрочем, тяжело было и её первым двум собратьям, которые тащили на себе привязанную Жаровню Жертвоприношения. Их пунктом назначения было место, где находилась Вишур. Если бы Виид воспользовался повозкой, такое путешествие заняло бы много времени, а потому он решил использовать летающих оживлённых скульптур.
– Нужно терпеть, ребята, – латая свои сапоги, лениво проговорил Виид.
– Почему мы должны терпеть?
– Потому что главное правило любой доставки – быстрота и точность.
Курьерская служба «Tри Виверны» могла похвастаться лучшим обслуживанием!
– Но это слишком тяжело.
– Да, это так тяжело, что я вот-вот упаду.
– Думаете, если будете жаловаться, то станет легче? Не станет. Я сам работал в доставке и знаю это лучше кого бы то ни было.
Другие люди могли подвергнуть критике подобное поведение Виида, но возможность руководить другими существами была слишком приятной.
– Просто потерпите ещё немного.
– Но ведь нам ещё два часа лететь!
– Да. Тем не менее это ведь лучше, чем если бы я сказал, чтобы вы потерпели ещё много.
– Кья! – недовольно фыркнула 1-ая Виверна.
В отличие от бараг, которые делали всё, что им говорили, виверны отличались наглым и непокорным характером. Будучи в плохом настроении, они могли напугать даже тех детей, которые и так были напуганы!
– Эй, ты это мне?
– …Нет.
– А мне кажется, что да.
– Это не так.
– Ты точно уважаешь меня?
– Всей своей душой, хозяин.
Удовлетворившись ответом, Виид продолжил заниматься починкой, пока виверны не доставили его к лесу, где находилась Вишур. Всё это время эльфийка была занята тем, что восстанавливала свои утраченные способности.
– А вот и ты… Я вернулся с Жаровней Жертвоприношения.
– Отлично. Ты быстро справился.
– Она была у Кэйберна, так что для её получения мне пришлось воспользоваться помощью гномов, – проговорил Виид, после чего подробно рассказал о том, как похитил жаровню при помощи туннеля, выкопанного гномами.
Естественно, вдаваться в такие подробности, как полноценное ограбление логова дракона, он не стал.
– Я чувствую в ней чистый жар. Такое ощущение, будто в ней горит сама жизнь, – пробормотала Вишур.
Ранее она утверждала, что именно этот артефакт необходим для победы над Кэйберном, а потому…
– Вы получили новый уровень.
– Ваша Слава увеличилась на 25,000.
– Благодаря выполнению почти невозможного задания Вы получили особую награду
Максимальный запас Вашего Здоровья увеличился на 500.
Максимальный запас Вашей маны увеличился на 1,000.
Награда за выполнение задания была довольно хорошей. При этом особо важным считался бонус к максимальному запасу Здоровья, который у Виида хромал ещё с момента становления скульптором.
«Что ж… наполовину неплохо», – кивнул Виид, считая, что наибольшим вознаграждением всё-таки были украденные из логова сокровища.
Магические предметы, кузнечные шедевры гномов, драгоценные камни… Виид получил даже отдельный комплект для воина, охотника и мага.
Некоторую экипировку могли носить лишь специальные монстры, но Виид не стал сдавать в аренду и её, поскольку мог надевать такие вещи во время действия Скульптурной Трансформации.
80% оружия и доспехов, вынесенных из логова, являлись предметами 800-900-го уровня. При этом некоторое снаряжение не мог надеть даже Виид, и оно было настолько дорогим, что большинство игроков могло увидеть его лишь по телевизору.
И теперь, владея всей этой экипировкой, Виид мог рассчитывать, что его скорость охоты достигнет пика.
– Но даже с жаровней наших сил недостаточно, чтобы победить Кэйберна. Нам нужно собрать друзей, – тем временем продолжила говорить полу-эльфийка.
– А что, есть такие… кандидаты, которые способны сразиться с драконом?
– Есть. Кнатул, который живет у замерзшего северного океана. Если я смогу встретиться с ним, то наверняка уговорю помочь нам.
– Кнатул?
– Варвар с огромными кулаками и непревзойденной защитой. Всю свою жизнь он сражался с ледяными северными ветрами, а потому сможет выстоять даже против дыхания дракона. Кроме того, весьма кстати придётся сказочный рыцарь Малин. Конечно, если согласится.
\*Дзынь!\*
– Для того, чтобы собрать команду, которая будет сражаться против дракона, Вам предстоит отправиться в промёрзшие пустоши, куда никогда прежде не ступала человеческая нога. Именно там Вы найдёте пристанище варваров, облачённых в шкуры белых животных и восхваляющих своего самого могучего воина – Кнатула.
Отыскать сказочного рыцаря Малина Вы сможете в глубине прудового сада.
Сложность: S.
Ограничения:
Титул «Герой, Спасший Континент».
Наивысший уровень Славы.
В ответ Виид лишь кивнул.
Если в этом мире существовали безумцы, готовые взяться за выполнение столь опасного задания, то он был готов приглашать их хоть сотнями.
– Да, они наверняка помогут нам остановить Кэйберна, так что я немедленно выдвинусь на их поиски.
– Вы приняли задание.
Задание, ведущее к убийству дракона…
Задание, которое должно было объединить сильнейших людей этого мира, долгое время остававшихся в тени…
Манауэ: – Варвары в белых шкурах? Если речь идёт о северных землях, куда не ступала нога человека, думаю, придется рассмотреть дикие регионы.
Вот что ответил Манауэ в ответ на запрос Виида. Чем больше сведений у него будет – тем меньше времени он потратит на выполнение задания.
Чейз: – Думаю, что это ледник к северу от Леселитского Перевала. Тамошняя земля напрочь промёрзлая и покрыта как минимум метром снега. Я слышал, что именно там обитают жестокие варвары, сражающиеся с гигантскими монстрами.
Полезная информация приходила даже от тех людей, которые слышали о варварах впервые. Ну а главную работу на себя взяли опытные искатели приключений.
\*\*\*
Лефей жил посреди руин Гильдии Гермес, основную боевую силу которой теперь составляли игроки, которых насчитывалось около 700,000.
– Кажется, люди мигрируют в Грэдиан, которым руководит Мьюль. Среди тех, кто покинул нас, числится свыше двухсот тысяч человек. Каждый день наши города покидают сотни игроков.
– Мы ослабли, и они отвернулись от нас… – выслушав отчёт Аркхима, усмехнулся Лефей.
– Может, нам стоит издать приказ об их принудительном возвращении?
– А что, если они откажутся?
– Тогда мы занесём их в чёрный список?
– Да? И кто же будет охотиться за ними? Те, кто тоже сбежал?
В ответ Аркхим помрачнел и напрягся.
Внесение кого-либо в чёрный список из-за миграции в Империю Арпен могло повлечь за собой немыслимые последствия.
– Побеги будут продолжаться вне зависимости от того, что является пунктом назначения: Центральный или Северный Континенты. Если вмешаются обычные игроки, безопасность наших охотников будет поставлена под угрозу.
– В худшем случае, члены гильдии, которые отправились на охоту, и вовсе могут никогда не вернуться.
\*\*\*
Ю Бинг-джин понял, что мир, который он знал, изменился после того, как он лично попробовал играть в Королевскую Дорогу.
Когда он ужинал – то всегда вспоминал о еде в Королевской Дороге, а когда смотрел в окно своего дома – то думал об игроках, которые проходили мимо него.
«Причём их уровень всегда выше моего! Да как они посмели обогнать создателя…!»
Именно он был тем, кто изобрел Королевскую Дорогу.
После того как он расширил техническую структуру, создал детали с AI в качестве основы…
«Я должен был попробовать это раньше».
Сидение без дела заставляло его тело зудеть, побуждая учёного войти в Королевскую Дорогу.
Он хотел охотиться на монстров, таких как кролики, белки и лисы.
«Может, мне использовать для быстроногих монстров лук? Большинство из них убегают так быстро, что на них нелегко охотиться».
Ю Бинг-джин проводил больше времени на сайтах аукционов, чем в самой Королевской Дороге. Чтобы у него было достаточно времени, он даже спать стал меньше.
Тема: Продажа 3,000 золотых монет. В Море.
Тема: Продажа железного меча. Работа кузнеца Бабтуса.
Тема: Площадь Ледяного Дракона. Кольцо 17%-го восстановления маны.
В целом, предметы для новичков казались относительно обычными, но у некоторых было на 1-2 единицы больше урона или специальные свойства.
Тема: Продам Лук Стрелка. Минимальный уровень – 10-ый. Сила атаки – 15. Увеличивает точность на ближней и средней дистанции на 43%.
В общем – почти не промахивается… Ну а на большие расстояния мы всё равно не стреляем, ха-ха-ха. Также предоставляет 10% к скорости атаки и 5% к проникновению. Я отчаянно нуждаюсь в небольшом количестве денег, поэтому продам лук тому, кто предложит самую высокую цену до конца сегодняшнего дня!
Удовольствие от скупки необходимых вещей на аукционах!
Итак, Ю Бинг-джин мгновенно проверил максимальный ценовой диапазон, установленный продавцом.
«Восемь тысяч долларов…?»
При этом минимальная ставка равнялась восьми долларам.
Подобные луки продавались, как правило, за 20-30 долларов, а потому установление минимальной ставки было банальным актом вежливости.
Впрочем, для Ю Бинг-джина восемь тысяч долларов казались чем-то крайне дешевым. С таким луком он смог бы уничтожать проворных лисиц всего лишь за два выстрела!
Другими словами, этот лук пришёлся бы ему весьма кстати.
[Вы приобрели товар].
Он собирал достойные предметы и покупал различное оружие, такое как мечи, копья и топоры, пока не случилось следующее:
– Профессор, у Вас наблюдаются типичные признаки зависимости от Королевской Дороги.
– Зависимости?
– Да. Текущая зависимость находится на 1-ой стадии, что грозит возможным нарушением сна и недостаточной физической нагрузкой. Рекомендуется перерыв.
– В любом случае, у меня не так много лет жизни, поэтому я буду делать то, что хочу, – ответил несколько раздражённый Ю Бинг-джин.
– Логично.
– …
ИИ признал это, не удосужившись даже немного поспорить!
Ю Бинг-джин начал свою карьеру в Море, особо не задумываясь над выбором, но теперь посчитал это лучшим решением. А потому…
«Давайте скупим всё!».
Это был лучший город для того, кто хотел потратить реальные деньги. От оружия и доспехов до производственных инструментов и продуктов питания: продавалось абсолютно всё.
В точности следуя поговорке, что начинать никогда не поздно, он проводил большую часть своего времени, тратя реальные деньги и покупая предметы на городской площади, пренебрегая при этом охотой.
– Вот оно настоящее счастье… Кажется, я могу быть счастлив только в Королевской Дороге.
– Вы перешли ко 2-ой стадии зависимости.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.4. Kризиc в Moре**

Управляя Империей Арпен, Союн всё больше и больше узнавала о логистике и менеджменте. Раньше она просто выбирала тот или иной северный город, после чего развивала его, но теперь, когда подвластные им территории расширились, а количество монстров постоянно становилось всё больше и больше, появились новые вещи, требующие особого внимания.
К счастью, Юрин следовала за ней, будто настоящая маленькая сестрёнка, и когда могла, помогала.
– Эй, сестричка, Деревня Итона отправила запрос на инвестиции. Впервые слышу о ней.
– Деревня Итона расположена на восточном побережье. Её можно увидеть, если поехать на юг от Порта Варны. Из того, что я помню – это прекрасная береговая линия Деревни Итона, – ответила Союн, которая часто путешествовала на 3-ей Виверне по различным частям Северного Континента. – Если будет создан морской путь, он может стать промежуточным пунктом для всей морской торговли. Мне нужно активно инвестировать в эту деревню.
– Вау, сестренка. И откуда ты это всё знаешь?
– Ты тоже будешь всё знать, когда получишь чуть больше опыта, – с нежной улыбкой на лице ответила девушка.
Эта улыбка была настолько красивой, что Юрин на мгновение затаила дыхание. Ей казалось, будто растаяла сама её совесть.
«Она действительно очень красивая».
Юрин считала, что её брат встречается с кем-то действительно очень милым и добрым.
«По правде говоря, у моего брата и сестрички были стены вокруг сердец…»
А раз так, для неё было загадкой, что именно заставило их сердца переплестись друг с другом! Даже известные телеканалы пытались проникнуть в эту тайну, однако она всё равно оставалась недоступной.
Отношения между Виидом и Союн. То, как они впервые встретились, и как они начали встречаться… вот в чём заключались главные вопросы, ответы на которые хотели знать все без исключения зрители.
«В прошлый раз он приготовил для сестрёнки отдельный рамен и даже положил в него большое яйцо».
Для ее расчётливого брата это было просто невероятное изменение, а потому Юрин была уверена, что между ними настоящая любовь.
– Сестрёнка, как насчёт парочки бутербродов на обед?
– Бутербродов?
– Ага. Я нашла хорошее место неподалёку от дворца.
Итак, последовав предложению Юрин, две девушки отправились в небольшое заведение, где подавали вкуснейшие бутерброды. Когда у них было много работы, они частенько перебивались вот такими, лёгкими ланчами.
Впрочем, куда бы Союн не приходила, она непреднамеренно рекламировала это место, что было весьма полезно для развития Дворца Земли и всех окрестных поселений.
Кто-то даже выразил мнение, что из-за присутствия Союн во Дворце Земли не было необходимости в художественных работах.
– Ух ты…
– Она сияет даже среди бела дня.
– Она сидит так близко… Просто удивительно, как человек может выглядеть так красиво.
Путешествуя по Северному Континенту, люди часто останавливались у Дворца Земли, потому что это был шанс лично увидеть Союн. Ради этого они часами караулили на улицах и даже взбирались на крыши домов.
– Боюсь представить, сколько очков распределения она потратила на внешний вид и Очарование. Может быть, триста? Четыреста?
– Я слышал, что она точно так же выглядит и в реальной жизни.
– Пластическая хирургия, – так иногда отвечали некоторые люди, испытывающие зависть к Союн. И Юрин, слыша подобные заявления, попросту не могла не нахмуриться.
– Сестрёнка, разве тебя это не злит?
– Не знаю. А должно? Мне начали говорить, что я хорошенькая, ещё с тех пор, как мне было пять лет, а потому я уже давно не реагирую на слова по поводу моей внешности.
– …
Союн была прекрасна с момента своего рождения, а потому привыкла и к похвалам, и к несправедливым обвинениям.
А ещё Союн знала, что её внешность была стеной, которая мешала людям приблизиться к ней. Зависть, ревность, восхищение, одержимость… Раньше всё это заставляло её сохранять максимальную бдительность при контакте с людьми, но теперь она была другой.
Рядом с ней были те, кто растопил её замерзшее сердце. Вот почему девушка лишь улыбнулась, доедая второй бутерброд.
– А здесь действительно вкусно.
\*\*\*
Экономисты Культа Травяной Каши наконец-то выяснили последовательность выбора целей Кэйберном.
– Госпожа. А затем – Мора.
– Уверены?
– Да. Последним, решающим фактором, стало наличие городских заданий, а также присутствие дворян и уважаемых игроков, – ответил ведущий экономист, вытащив два полных листа А4, исписанных всяческими формулами.
Это были сложнейшие расчёты, определяющие следующие цели Кайберна, ещё не озвученные феями.
– Даже когда мы представили диссертацию лучшему в мире научному журналу «Journal of Finance», у нас не было столь точных расчётов.
– Из всех людей, которые это подтвердили, триста человек были профессорами университетов.
– Мы несколько задержались, потому что долго занимались усовершенствованием формулы.
– В любом случае, мы проделали потрясающую работу.
На еженедельной конференции, проводимой американскими экономистами, удалось выявить следующую цель Кэйберна. Это было настоящее интеллектуальное достижение, но публика даже не посмотрела на формулу!
В глазах обычных людей это были какие-то непонятные символы и фигуры, которые они видели впервые в своей жизни!
– Безумие. Госпожу уничтожат через 17 дней, а затем и Мору.
– Ну и дела… Судьба Моры решится всего через несколько недель…
– Согласно заявлению учёных, нам повезло, что было сгенерировано не так и много заданий на повышение репутации города. Если бы у Моры была чуть более долгая история…
– Поехали в Мору, пока не стало слишком поздно. Мы должны посетить её прежде, чем она будет уничтожена.
– Стойте! Не нужно сюда приезжать! По сравнению с Госпожой разрыв составляет всего 3,6%. Если мы не будем сохранять осторожность, Мора может быть уничтожена первой.
– Это ведь святая земля севера…
Мора была родиной для большого количества людей и городом-основателем Империи Арпен. Вот почему известие о том, что эта самая Мора будет скоро уничтожена, вызвало у игроков сильный шок.
\*\*\*
Прежде чем отправиться в деревню гномов, Виид некоторое время охотился и собирал информацию о Кнатуле и Малине.
Он получил некоторую информацию от представителей Торговой Компании Манауэ в Большой Библиотеке Моры, а также собрал ценные сведения от авантюристов.
В то же время до него дошло заявление от Культа Травяной Каши.
Виид: – Они гарантируют дату уничтожения Моры…?
Манауэ: – Экономисты сказали, что отвечают за точность сведений и готовы поставить на кон всю свою карьеру. Кэйберн собирается уничтожить очередную столицу старого королевства на Центральном Континенте, после чего полетит в Мору. Впрочем, если мы намеренно уничтожим часть Моры, это отбросит её назад в развитии и позволит выиграть время.
Уничтожение Моры своими собственными руками…
Разрушение объектов, а также изгнание населения снизят темпы развития и позволят убрать город из приоритетных целей Кэйберна.
Несмотря на это, подобные действия купят им всего неделю, максимум две.
Виид: – Это бессмысленно.
Манауэ: – Тем не менее, может, стоит на это время перенести хотя бы достопримечательности? Если архитекторы приложат некоторые усилия, я уверен, что мы сможем перенести их в соседние города.
За исключением Гигантской Звезды, 99% великих сооружений обладали небольшой историей, но очень полюбились другим игрокам.
«В свете этого я не хочу разрушать город, чтобы выиграть время».
Виид не думал, что выигрыш небольшого количества времени что-то кардинально изменит.
Мора была и его первым северным городом, по отношению к которому он испытывал глубокую привязанность. Тем не менее, отсрочка уничтожения Моры означала бы разрушение другого города с подобным уровнем развития.
Перемещение великих сооружений в другое место всё равно не спасло бы Мору. К тому же другие города не станут для игроков той родиной, которую они знают и любят. Да и в целом, огромные затраты на перемещение были бы точно такими же, как и восстановление Моры после ее разрушения.
«Значит, скоро Кэйберн атакует Мору. Я знал, что рано или поздно этот день наступит».
Виид не хотел терять Мору – город, лежавший у самих истоков Империи Арпен.
Это было то, что он не мог так просто отпустить.
Если кто-то говорил об Империи Арпен, всегда упоминал Мору, а потому, если это место исчезнет с лица континента, опустеет сама сущность этого государства.
Виид сильно привязался к глухим улочкам и дощатым домам Моры.
Львиная доля денег, которые он заработал за годы существования Королевской Дороги, была потрачена на развитие именно этого города.
Великие сооружения заслуживали отдельного упоминания, но Вииду не хотелось терять даже простые муниципальные здания, построенные из каменных блоков.
Но теперь город, который Виид считал своим домом, собирался превратиться в пепел.
«Я хочу защитить Мору. И я уверен, что другие северные игроки думают так же».
В отличие от Центрального Континента, где было легко путешествовать из города в город, Мора являлась центральным пунктом всего севера, где проживало большинство населения.
Без Моры не существовало бы ни Культа Травяной Каши, ни самой северной культуры.
«Я не могу позволить себе расслабляться. Я должен приступить к выполнению задания как можно скорее».
Виид понял, что часы тикают. Он хотел остановить дракона и, если это возможно, защитить Мору.
Виид: – Чейз, я слышал, ты уехал на восток. Как там обстоят дела?
Чейз: – Примерно через два дня я буду уже у Кольца Огня.
Виид: – Это очень опасно, так что будь осторожен.
Чейз: – Угу, вулканический пепел уже заполняет собой небо. В любом случае, большое спасибо за твою заботу.
Множество авантюристов отправилось в Кольцо Огня, чтобы узнать о Лэндони.
Кэйберн был не единственной проблемой, а потому каждый кусочек информации мог стать жизненно важным.
Виид: – Xаруна, тебе удалось что-нибудь обнаружить?
Харуна: – Прости! Пока ничего. Но я обязательно сделаю всё, что смогу.
Виид: – Я знаю, что уже поздно, но в любом случае спасибо за твою помощь.
Харуна: – А-а? Спасибо! Я сделаю всё возможное.
Харуна, которую в логове дракона только и делали, что ругали, прямо-таки покраснела от сообщения Виида.
Харуна: – Я уже почти в Сказочном Саду, так что скоро свяжусь с тобой.
Тем временем Сээчви, 2-ой МЕЧ и другие ученики бродили по земле орков.
Виид: – Как дела, старший?
2-ой МЕЧ: – Все здешние орки были убиты. Хм… Этот дракон кажется чрезвычайно жестоким.
Виид: – Да, с точки зрения характера красный дракон считается худшим.
2-ой МЕЧ: – Хотя, я думаю, что у этой девушки получится всё выяснить.
Виид: – У твоей жены?
Услышав это, 2-ой МЕЧ на мгновенье потерял дар речи.
Каждый раз, когда Сээчви называли его женой, он расплывался в довольной улыбке.
2-ой МЕЧ: – Да, кажется, эти убийства не случайны. В любом случае, скоро нам всё будет известно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**﻿Глaва 8.5. Kpизиc в Mоре**

– Чвик-чвик…
Сээчви продолжала бродить по обветшалым хижинам орков, пытаясь отыскать следы Лэндони.
«Никак не могу взять в толк… Какова его цель? Может быть, он хочет вернуть некое сокровище, которое похитили орки?»
Красный дракон оставил хижины орков совершенно неповреждёнными. Тем не менее деревянные сундуки были выпотрошены, а вещи – разбросаны, словно среди них что-то искали.
«Что же он ищет…?»
К сожалению, заброшенные деревни не давали ответа на этот вопрос. Не знал, что происходит, и авантюрист по имени Спенсер, с которым Сээчви познакомилась в Море.
– Ничего не получится, старшая сестрёнка.
– Совсем ничего, чвик?
– К сожалению. Навык «Осмотр» показывает то, что произошло, лишь по достижению 6-го высшего уровня, но у меня только 3-ий…
– A господин Чейз сейчас занят, чви-чви?
– Он вместе с другими искателями приключений направляется к месту, также известному как «Кольцо Огня», но ничего не изменится, даже если он придёт сюда. Всё, что он увидит – это следы дракона. Вот если мы найдем объект, как-то связанный с драконом, навык Осмотра наверняка что-то обнаружит, но… сильно сомневаюсь, что у нас это получится.
Итак, на данный момент выслеживание дракона не приносило никаких плодов.
«Мы не можем отыскать даже дракона… Дракона! И почему я не тренировала поисковые навыки? Неужели орки совершенно непригодны для приключений? – задумалась изрядно помрачневшая Сээчви. – Какая же я всё-таки бесполезная дура…»
Она думала только о поиске следов и последующего преследования. Для уважаемого авантюриста этого бы наверняка хватило, но не для неё.
«Если мы не можем найти что-нибудь, оставленное драконом, разве я не могу найти что-нибудь у самих орков?» – внезапно задумалась девушка.
Площадь Равнин Отчаяния равнялась трём вместе взятым королевствам Центрального Континента. Тем не менее, скорость размножения орков была настолько высокой, что даже в этих просторах им было тесно.
«Наверняка найдётся хоть одно племя, которое знает о секрете. Но орки, имеющие хоть какую-то связь с Лэндони, крайне редки. Как же их найти?»
Мало кто выживал после встречи с красным драконом. Но попытаться всё-таки стоило. Вот почему Сээчви решила нанять авиаков.
Свирепый голубь: – Хорошо. Я пролечу над Равнинами Отчаяния и всё выясню.
Результат не заставил себя ждать.
Свирепый голубь: – Из-за вторжения Лэндони большинство орков рассеялось. Некоторые из них прячутся в пещерах, а некоторые – в лесных чащах. Ничего необычного: это обычные, испуганные орки. Но…
Сээчви: – Что!? Чвик!
Свирепый голубь: – Зафиксировано необычное движение. А именно – группа орков, движущаяся как племя.
Сээчви: – И что это может значить?
Свирепый голубь: – Не знаю, но они бегут слаженно и в довольно конкретном направлении, словно от кого-то убегают.
Сээчви: – Неужели от Лэндони, чвик?
Свирепый голубь: – Судя по всему, да.
Получив необходимые сведения, Сээчви тут же ринулась в указанном направлении. Её мускулистое орочье тело позволило ей достичь невероятной скорости.
Ей наконец-то удалось найти племя, как-то связанное с Лэндони.
\*\*\*
– Деревня Мальса была разрушена. Просим помочь с восстановлением.
– К Деревне Левенто движется целая орава монстров. Запрос на немедленное подкрепление.
– Только что получили сообщение о том, что город Джун подвергается осаде.
В офисе, расположенном внутри Дворца Земли, Союн прилагала максимум усилий, но даже при этом не могла предотвратить ухудшение ситуации.
В то время как Виид выполнял задание, Империя Арпен мало-помалу тонула. Некоторые из новоиспеченных лордов начали даже помышлять о восстании.
Ропенер: – Некоторые из них ведут себя очень подозрительно. Я пошел с ними выпить пива, а они начали расспрашивать о Вииде и ресурсах Империи Арпен.
Ропенер был одним из немногих в Империи Арпен, кому можно было доверить весь Центральный Континент. И теперь он занимался сбором сведений о возможных противниках империи.
Ропенер: – Они открыто критикуют нынешнюю власть… Некоторые говорят, что было бы лучше остаться в Гильдии Гермес, и что им не удастся отбить даже половину вложенных денег. Разве не следует предпринять против них какие-то меры?
Это был сложный вызов для Союн. Она легко управлялась со всеми внутренними делами, но не могла найти нужных слов, чтобы возразить логичной критике лордов.
Вот почему она решила связаться с Виидом.
Союн: – Много кто из лордов жалуется на текущую ситуацию. Нужно как-то успокоить их.
Тем временем Виид продолжал выполнять задание, время от времени охотясь вместе с Бахаморгом, Приправленным Раком и Пэйлом.
Виид: – Сначала дракон и грядущее разрушение Моры, а теперь ещё и лорды…
Союн: – Но мы просто обязаны что-то сделать.
Виид: – Я имею в виду, что всё самое плохое и неприятное решило упасть на наши головы одновременно… Северные лорды тоже жалуются?
Союн: – Нет. Мы прошли с ними через куда более тяжёлые ситуации.
Виид: – Значит, речь идёт о новоназначенных лордах.
Союн: – Всё верно.
Виид: – Я скоро закончу охоту и вернусь, так что позови их всех во Дворец Земли.
\*\*\*
Собрание всех лордов Империи Арпен, инициированное Виидом!
Во Дворец Земли прибыли правители Северного, Центрального Континентов и даже вожди южных племён.
На юге близилось завершение локального задания «Рождение Империи Пэллос», а потому все племена постепенно объединялись и принимали форму единой нации. Именно поэтому они были осведомлены о текущей ситуации лучше, чем кто-либо другой.
«На данный момент Империя Арпен является лидером. Идти против Виида – идти на смерть».
«На юге крошечное население… Более того, большинство самых сильных воинов тесно связаны с Видом».
«Независимость? Революция? Да меня зарежут мои же люди, посмей я только заикнуться об этом».
Итак, все они были ближайшими сторонниками Виида, 1-го МЕЧа и прочих учеников, принимающих участие в задании «Рождение Империи Пэллос».
В настоящее время лучшие элитные воины континента, отобранные для охоты на Кайберна, тренировались именно там, на юге. Это был способ объединить пустыню, и хотя в первую очередь тренировки не предназначались для чего-то подобного, Виид попросту не мог упустить такой возможности.
«За Виидом следуют все опытные игроки Королевской Дороги. За исключением разве что Гильдии Гермес».
«А ведь Виид находится в хороших отношениях и с орками, которые живут на востоке. Есть ли в этой игре хоть одно место, которого не коснулся Виид?».
«Виид имеет огромную популярность, но на этом ещё не всё. Он всегда отплачивает своим обидчикам той же монетой, так что нужно сохранять осторожность».
Таким образом, вожди пустынных племен решили просто спокойно посидеть на собрании.
Бродяга, Карлиз, Мишель, Шервуд, Гюнтер. Эти люди также могли похвастаться огромным влиянием и даже попытаться захватить контроль над атмосферой, но вместо этого они тихо сидели на своих местах.
«Если мы привлечём излишнее внимание Виида – то ничем хорошим это точно не закончится».
«Главное – это не попасть между молотом и наковальней…»
Люди, испытавшие это на своём собственном опыте, хорошо знали, что иногда лучше держать язык за зубами. Единственными, кто открыто критиковал текущую политику Империи Арпен, были новые лорды, которые ничего не знали об этом мире, а также впервые управляли городами и деревнями.
Так они и продолжали болтать, в то время как бывалые лорды молча наблюдали за ними, про себя называя каждого из них круглым дураком.
А затем…
– Виид идёт! – раздался чей-то голос, и в зале показался правитель Империи Арпен.
Виид экипировал самые причудливые предметы из тех трофеев, которые ему удалось получить в логове дракона.
«Хоть это и раздражает, но иногда нужно выглядеть соответствующе. Как генеральному директору, который эксплуатирует своих работников в сверхурочное время».
Базовая одежда Виида мало чем отличалась от обычных одеяний путешественника, однако на его голове покоилась большая корона с драгоценными камнями, которую он вынес из логова. Будучи императором, он хотел произвести правильное впечатление.
Итак, все лорды тотчас же поднялись со своих мест и поприветствовали его:
– Приветствуем Ваше Императорское Величество!
– Присаживайтесь, пожалуйста. Надеюсь, в следующий раз мы соберёмся в более комфортных условиях, а потому спасибо за то, что откликнулись. Кроме того, предлагаю отказаться от таких формальностей, как Ваше Императорское Величество и тому подобное. Это слишком обременительно, – с улыбкой проговорил Виид, из-за чего новоиспеченные лорды подумали, что он был весьма легкомысленным человеком.
«Всё понятно. Он обычный болван без опыта поведения в высшем обществе. Да, ему довелось пройти через множество приключений, но политика – это совершенно другая история. Тот, кто владеет собой, тот владеет миром».
«Нельзя править при помощи одних лишь достижений. Несмотря на то, что Гильдия Гермес потерпела неудачу, она двигалась в правильном направлении».
Новые лорды заплатили за свои должности, а потому несложно было догадаться, что в основном состояли из богатых людей и золотой молодёжи, наделённой огромными амбициями.
«Собрание во Дворце Земли? Возможно, именно отсюда начнётся расширение моего влияния».
«Я не остановлюсь на управлении каким-то маленьким городком. Поскольку мой уровень низок, а охотиться – слишком хлопотно, я должен зарабатывать деньги».
Глаза лордов прямо-таки сверкали от алчности.
Должность лорда выводила их на совершенно иной уровень по сравнению с обычными людьми, что влекло за собой неизбежные побочные эффекты.
Некоторые из них начали даже бросать взгляды на сидящую возле Виида Союн.
«Богиня Культа Травяной Каши… Имя звучит по-дурацки, но она так прекрасна, что очаровала даже меня. Может, стоит поближе познакомиться с ней. Ни одна женщина не откажется от денег и власти?».
«Империя Арпен ещё не встала на ноги. Я должен много говорить и распространять своё влияние. Рано или поздно люди примут к сведению мои предложения. В этом и состоит политика».
Амбиции этих лордов быстро росли прямо здесь, в конференц-зале.
– Вопрос, который будет обсуждаться сегодня, – это дополнительные меры по уничтожению монстров в местах с нестабильной безопасностью и строительство дорог, которые свяжут города, – внезапно заговорил Виид, подняв тему обеспечения внутренних транспортных маршрутов для Центрального и Северного Континентов.
Строительство дорог было тем важнее, чем хуже была безопасность.
В отсутствие дорог обычные игроки часто сталкивались с монстрами и бандитами. Однако при наличии таковых игроки получали возможность группироваться и путешествовать по одним и тем же маршрутам, что делало их более безопасными и быстрыми.
Для торговцев дороги также были жизненно необходимыми, поскольку позволяли перевозить товары в грузовых повозках.
– Первым делом нам стоит проложить дорогу между…
– Подождите, – внезапно поднял руку Гарольд – лорд замка Сислей, находящегося в Бриттене. – Есть кое-что более важное, чем дороги. Причина, по которой мы стали лордами, заключается в том, что мы доверяем Империи Арпен. Как Вы знаете, мы потратили ради этого целое состояние. Но сейчас мы несём огромные убытки, вызванные непрерывными атаками монстров. Мы ночами не спим, гадая, когда же Кайберн разрушит наши города. Грубо говоря, текущая ситуация не соответствует нашим ожиданиям. Разве Вам не стоило начать с этого вопроса?
– …
От подобного заявления во Дворце Земли повисла гробовая тишина.
Много кто пострадал от Кэйберна и монстров, но никто из присутствующих не решался так сразу начать критиковать Виида.
Тем временем Гарольд оглянулся по сторонам и, ухмыльнувшись, добавил:
– Я знаю, что среди присутствующих есть много других, кто думает так же, но не может высказать своё мнение. Итак, я просто говорю это за них, а потому пожалуйста, не поймите меня неправильно. Всё-таки я тоже Ваш фанат.
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.1. На вcё воля импеpатора**

Собрание лордов Империи Aрпен было в самом разгаре.
Присутствующие внимательно выслушали речь Гарольда, поразившись тому, что он осмелился так открыто критиковать императора.
«Bиид очень популярен и высоко ценится публикой. Следовательно, мы не можем давить на него так, как это сделали в отношении Гильдии Гермес».
«Слова Гарольда звучат правдоподобно, но на самом деле это чепуxа. Мы были назначены лордами уже после того, как появился Kэйберн. Только полный кретин не понимал, чем всё могло обернуться. По сути, мы страдаем не из-за Виида, а из-за чёрного дракона и монстров. Но… интересно, как Виид ответит на подобные претензии?»
«Вне зависимости от решения Виида, он потеряет больше, чем получит».
Собрание транслировалось в прямом эфире, а потому ситуация складывалась для обороняющегося Виида далеко не самым лучшим образом.
Если он разозлится, это негативно скажется на его репутации, а если отступит, то потеряет часть влияния.
«Непрерывная критика может загнать в угол даже невинного человека. Вот что такое политика».
Будучи выходцем из богатой семьи, Гарольд любил использовать свой подвешенный язык даже в мире финансов. Ему нравилось манипулировать толпой, и он стремился взять под контроль собрание, повысив тем самым свою репутацию среди игроков Королевской Дороги.
Тем временем Виид продолжал безучастно смотреть перед собой, что лорды нашли весьма странным.
«Он что, не знает, как отреагировать?»
«Он должен хотя бы разозлиться…»
«Всё-таки мы были правы. Во всём, что касается политических процессов, Виид – профан».
\*\*\*
Странник едва не дрожал от беспокойства. Принимая участие в собрании лордов, проходившем во Дворце Земли, он смотрел на молчащего Виида, столкнувшегося с противостоящими ему лордами.
И пока император молчал, к Гарольду присоединилось ещё несколько лордов.
– Господин Виид, Вам следовало бы уделять больше внимания общественной безопасности.
– Кажется, Вы проводите слишком много времени на севере и, наверное, просто не знаете, как сильно на Центральном Континенте свирепствуют монстры.
– Логово Кэйберна. Сокровища, которые Вы украли оттуда. Как насчёт того, чтобы раздать их часть нам? Это стало бы минимальной компенсацией за полученный ущерб.
С каждой произнесённой фразой атмосфера становилась всё более и более неловкой. Впрочем, некоторые люди предпочитали держаться в стороне от подобных обсуждений.
«Вот же идиоты. Они хоть понимают, на кого наезжают? Лучше уж пойти штурмовать замки Гильдии Гермес голыми руками, чем делать нечто подобное. Нет, лучше уж пойти в логово к Кэйберну и назвать его ящерицей».
Как-никак, в настоящее время Гильдия Гермес была ослаблена, а что касается дракона… всё закончится простой, одноразовой смертью. Но вот Виид был действующим и довольно могущественным правителем Империи Арпен.
Да, он принял вид справедливого и весьма доброжелательного искателя приключений, но в душе он был злодеем, чьи коварные и порочные уловки не знали границ.
Вот почему Странник мог лишь бросить многозначительный взгляд Карлизе, которая смотрела на Гарольда с отвисшей челюстью. И та моментально его поняла.
«В такие моменты лучше оставаться под одеялом».
«Эх… надо было притвориться заболевшим и не приезжать сюда».
Они даже не думали о том, чтобы поддержать этих глупых лордов-новичков, которые не ведали, что творили.
«Тем не менее, что произойдет, если Виид взорвется на таком официальном мероприятии? Конечно, мне представится возможность расширить своё влияние, но… почему мне не по себе?»
Примерно к такому же мнению пришли и другие главы престижных гильдий, которые в данный момент обменивались личными сообщениями.
Гюнтер: – Какой ужас…
Мишель: – Эти дураки просто не понимают Виида. Он совсем не боится публики. Он манипулирует людьми, будто это ничего не значит.
Шервуд: – Согласен. Они просто не знают истинной личности Виида и его способностей. Они полагают, что он стал правителем континента по чистой случайности. Они точно такие же кретины, которые ничего не знают, но всё равно оставляют свои дурацкие комментарии в интернете.
Странник: – Виид решительный и свирепый. Он полная противоположность тому, кто нанесёт ответный удар, после чего развернётся и уйдёт. Он нанесёт сотни ответных ударов.
Политики могли обещать что угодно, не принимая при этом на себя никакой ответственности в реальном мире. Однако в Королевской Дороге всё было иначе.
Странник: – Что бы ни случилось, мы должны поддержать Виида.
Карлиза: – Конечно. Я столько усилий приложила, чтобы поднять свою гильдию с колен. Виид не тот человек, который будет терпеть нападки этих тупых пираний.
Мишель: – Если только не пройдёт двадцать лет, и он не утратит мотивации. Они явно хотят смерти, пытаясь запугать зверя в самом расцвете сил.
Шервуд: – Лорд Замка Сислей собственными руками вырыл себе могилу…
Лидеры престижных гильдий верили, что Виид способен на всё. И единственное, чего они хотели – так это не попасть под перекрёстный огонь.
– Нам недостаточно просто защиты от монстров. Предоставь нам подкрепление или поделись сокровищами, которые ты вынес из логова.
– Из-за Кэйберна весь мир в опасности. Несправедливо, что один человек забирает всё, что принадлежит общему врагу.
– Вы продолжаете собирать налоги при том, что не можете защитить нас. Если так… предоставьте нам что-то взамен!
Виид знал, что однажды такой день наступит.
«Этот мир слишком суров, чтобы быть хорошим парнем. Я взял деньги в обмен на должности лордов, а потому эти люди сейчас здесь».
Новоиспеченных лордов ничто не связывало с Виидом. Итак, было неизбежно, что эти неблагодарные волки после порции доброй воли захотят ещё и руку ему отгрызть.
«Что ж, назначение лордов имело бы свои недостатки вне зависимости от того, какой путь я бы выбрал. Но если они захотят пойти прямо против меня, я сделаю всё возможное, чтобы растоптать их».
Новые лорды всё ещё являлись новичками и не имели никакого влияния на общественность. Виид лично назначил каждого из них, а потому без него их влияние… мягко говоря, оставляло желать лучшего.
«Чего я больше всего не люблю в этом мире – так это проезда за мой счёт».
\*\*\*
Слушая жалобы лордов, Виид, в конце концов, тихо рассмеялся.
– Xу-ху-ху-ху.
Поначалу смех казался безобидным, но когда он достал нож для резьбы и брусок дерева, смех стал казаться каким-то угрожающим.
Скульптура, быстро обретавшая форму, напоминала собой Гарольда, а быстрые и точные движения ножа моментально привлекли внимание лордов.
– Это…
– Я такое только в интернете видел. Нет, вживую он ваяет ещё быстрее.
Виид занимался тем, что делал тысячи раз за время своей бытности скульптором.
Он легко сделал скульптуру, похожую на Гарольда. Затем Виид медленно обвёл взглядом окружающее пространство, поочерёдно заглядывая в глаза каждому из лордов.
Он искал тех, кому хватало смелости выдержать его взгляд.
«Таких несколько. Несколько человек, которые не остановятся на бесплатном проезде и скоро начнут красть прямиком из моего кармана…» – подумал он, после чего мягко произнёс:
– Мне известно, что в Империи Арпен возникло неравенство. Я делаю всё возможное, чтобы предотвратить дальнейшее буйство Кэйберна и монстров, но решение ещё не близко. Я понимаю, что вы разочарованы.
«Этот парень действительно глупый или притворяется? В политике нельзя отступать, даже если совершил ошибку. Такое ощущение, что он – обычная деревенщина, которую ничего не стоит свергнуть с его места…» – слушая извиняющегося Виида, задумался Гарольд.
Более того, он подумал, что Виид сделал его скульптуру в качестве извинения.
Даже дикий зверь становился домашним питомцем, если хозяин знал, как правильно его приручить и как правильно воспользоваться его острыми когтями и зубами.
«На самом деле, может быть, мне стоило быть немного мягче? Если я сейчас встану на его сторону и поддержу Империю Арпен… Возможно, это сделает меня вторым в империи. А уже потом, имея в наличии такие ресурсы…»
Но вот когда Гарольд пытался просчитать максимально выгодный сценарий… Виид поставил перед собой завершённую статуэтку и проговорил:
– Но, лорд Гарольд.
– Да?
– Говоря об этом, сколько Вы сделали, будучи лордом?
– Что Вы имеете в виду? – нахмурился Гарольд.
А уже в следующее мгновенье Виид молниеносно взмахнул ножом для резьбы и ударил им по скульптуре, напоминающей Гарольда.
\*Фьух!\*
Статуэтка какое-то время оставалась неподвижной, а затем медленно распалась на две части, от чего застыли не только присутствующие, но и сам воздух.
Его удар по скульптуре представлял собой очевидную демонстрацию жестокой и несгибаемой силы.
А затем Виид встал со своего места и вновь обвёл взглядом лордом. Правда, в отличие от предыдущего раза, теперь им было по-настоящему страшно.
– Конечно, управлять Империей Арпен нелегко. Особенно, когда война только закончилась, подвластных территорий стало больше, и появилась угроза дракона. Это настоящий кризис, а потому я не могу позволить себе роскошь держать лордов, которым нечем заняться, кроме как обвинять других.
– Обвинять? Всё, что я сделал, так это воспользовался правом лорда и высказал свою точку зрения.
Чтобы переломить ситуацию, Гарольд решил выставить себя жертвой, но Виид не обратил на его слова ни малейшего внимания.
– Свою точку зрения? Все вы знаете, что я делал до этого момента. Каждый день я бродил по континенту, уничтожая монстров и выполняя задания, чтобы остановить Кэйберна.
Конечно, он ещё и совершил ограбление века, но это следовало назвать одним из этапов усиления их обороны.
«Правда, я сделал всё это ради собственной выгоды, не прилагая особых усилий для защиты континента», – облизнул губы Виид, после чего продолжил:
– Тем временем вы игнорировали задания и охоту. Вы игнорировали помощь небольшим деревням, расположенным на замерзших землях севера, жители которых помогали основать Империю Арпен. Причина, по которой я завоевал Центральный Континент и назначил лордов, заключалась в том, что это была необходимая мера, дабы сделать Империю Арпен лучше. Я продал должности лордов за деньги. И многие из вас задаются вопросом, зачем?
– …
Слушая Виида, лорды молчали, как младенцы с сосками во ртах.
Именно Империя Арпен продала им вышеуказанные должности, но те, кто их купил, также подверглись критике со стороны общественности.
– Вы думаете, я продал эти места вам, потому что у меня не хватало личных финансов? Это не так.
Лизь-лизь.
– В Империи Арпен было много заброшенных городов, которые вот-вот должны были захватить монстры. Было много трудностей, связанных с управлением континентом, а потому я и собрал со всех вас деньги. И эти же деньги были вложены обратно в империю. В её развитие. А теперь я спрашиваю у вас, господа. Почему я должен подвергаться какой-либо критике? Есть здесь кто-нибудь, кто действительно имеет право критиковать меня?
– …

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1.2. На вcё воля импеpатора**

В зале царила полная тишина. Лорды поняли, каким на самом деле было их положение.
Всё, чем они могли похвастаться, так это своей должностью. Настоящая власть, слава, причины и право управлять – всё это находилось в руках Виида.
Да, в мире существовали те, кто владел ресурсами, но не мог ими эффективно управлять. Однако Виид к их числу явно не относился.
Он мгновенно взял текущую ситуацию под свой контроль. Он был совершенным злом, которое могло беспощадно растоптать любого, кто бросил ему вызов.
– Как вам известно, я потратил всё своё состояние, накопленное ещё со времён Моры. Управляя Империей Арпен, я не положил себе в карман ни копейки, – сверкнув облизанными губами, добавил Виид. При этом он сделал такой вид, будто вот-вот задохнётся от горя.
«Я действительно практически ничего не заработал, так почему же я должен оправдываться перед ними?»
Если бы он и вправду хорошо заработал на продаже должностей, то с удовольствием действовал бы куда более благосклонно, но ситуация обстояла иначе.
– У каждого из присутствующих есть благородный долг – сделать Версальский Континент более счастливым местом. Миллионы игроков следят за нашими словами и действиями. Но по сравнению со мной, что Вы, господин Гарольд, сделали для континента? Что именно Вы сделали после того, как приобрели должность лорда?
Независимо от того, насколько велика была ошибка или насколько много за ним числилось проступков, этот человек, не стесняясь, указывал пальцем на ошибки соперника!
Возможно, в реальном мире за ним и числились определённые заслуги, но это не работало против того, кто обладал в Королевской Дороге как славой, так и властью.
– …
– Не молчите. Расскажите нам всем. Предлагаю подробно сравнить то, что мы с Вами сделали. А затем давайте посмотрим, кто сделал это лучше. Как-никак, здесь собрались не просто лорды. За нами наблюдают миллионы зрителей. Разве им не следует знать, чего добился один из высокопоставленных лордов?
– Я, я…
После того, как Гарольд стал лордом, он и вправду лишь хвалился и отдавал приказы. Да, в рамках усиления обороны против монстров он решил усилить часть стен, но при этом потратил лишь небольшую часть городского дохода.
Что касается Виида – разница в усилиях, потраченном времени и деньгах была такой же, как между небом и землёй.
– Всем, включая господина Гарольда из Замка Сислей, я хочу сделать предложение. Если вам не нравится ваша должность, вы можете отказаться от неё. Взносы, которые вы вложили, будут возвращены, – несколько более спокойно проговорил Виид.
После окончания аукциона места лордов существенно подорожали, а потому Виид бы ничего не потерял, реши он переназначить того или иного лорда.
– …
И поэтому лицо Гарольда стало ярко-красным от стыда. Ему просто нечего было ответить.
Он пытался играть в политику, но Виид быстро перевернул всё с ног на голову, а самого Гарольда загнал в угол. Попытки Гарольда усилить своё положение потерпели полный крах, а словесная баталия с Виидом была проиграна, даже не успев начаться.
Если он продолжит противостоять ему, то в конечном итоге попросту лишится текущего статуса и будет изгнан.
«Добровольно отказаться от должности…? В таком случае я больше никогда не смогу стать лордом. Эх… почему никто не хочет заступиться за меня?» – задумался Гарольд, обведя взглядом окружение, однако… люди, которые всего несколько минут назад жаловались вместе с ним, теперь же отвернулись, будто не замечая его.
«Этот кретин вынул свой меч слишком рано. Он должен был получше узнать, с кем ему предстоит столкнуться».
«Виид не совершил ни одной решающей ошибки, а потому показывать ему зубы – самая настоящая глупость».
«Разговаривать с Виидом в таком тоне… Учитывая его популярность, общество заступится за него, даже если он будет неправ».
«Кто сказал, что Виид испугается прямой трансляции? Он тот, кто может выстроить позади себя целую толпу людей, а затем также дружно отправить её на гильотину».
Лорды быстро осознали, что деньги ещё означали власть. Кроме того, их уважали как лордов лишь на территории их собственных городов. Если же они будут противостоять Вииду, их попросту убьют и дело с концом.
Гарольд тоже прекрасно всё это понимал, а потому решил отступить:
– Нет. Кажется, всё это время я заблуждался. Я осознал свои ошибки. Я поразмышляю над собой и сделаю Замок Сислей лучшим местом.
Подобное отступление, по крайней мере, должно было избавить его от потери последней капли достоинства.
Его разум был полон мыслей о будущей мести, но пока что ему следовало действовать стратегически верно.
– Что ж, давайте продолжим конференцию, – кивнул Виид, после чего перешёл к теме ликвидации монстров и строительства дорог, соединяющих Северный и Центральный Континенты.
Слово держал Виид, и самые главные лорды, владеющие наибольшим количеством земель, беспрекословно следовали его воле, благодаря чему собрание проходило довольно быстро.
Империя Арпен приняла несколько статей в будущем бюджете, и вскоре собрание начало близиться к завершению. В этот самый момент Виид посмотрел на Гарольда и проговорил:
– Выслушав господина Гарольда, мне кое-что пришло в голову. Я собираюсь организовать инспекционную группу для наблюдения за управлением в нескольких городах, включая Замок Сислей.
– Что!?
– Я знаю, что многие города управляются не должным образом. Вот почему я хочу оценить объём существующих проблем и предложить соответствующую помощь.
То, что было замаскировано как помощь, на самом деле являлось прямым вмешательством!
– Что вы планируете сделать с моим городом!? – вскипел Гарольд.
В ответ Виид вытащил Меч Лоа и, положив его на стол, ответил:
– Если Вам это не нравится, покиньте свою должность.
– …
– Это делается для того, чтобы помочь лордам, которые всё ещё недостаточно опытны для управления городом. У хороших лордов проблем нет. Сейчас далеко не мирное время: из-за Кэйберна весь континент пребывает в опасности, а потому мы все должны смириться.
Гарольд был настолько недоволен, что начал даже задумываться об уходе. Но… это было слишком глупо. Тяжело было отказаться от власти, когда уже вкусил её и которой так долго хвастался перед всеми. Ну а что касается возмещения взноса – это его ничуть не беспокоило.
Тем временем Виид обвёл взглядом лордов и продолжил:
– Вы все обязаны сделать Версальский Континент лучшим местом. Расписавшись в приёме земли и городов, вы дали клятву. Итак, пожалуйста, приложите все усилия, чтобы исполнить её. А если не можете – то просто уйдите.
И ни один лорд не выразил желания отказаться от своей должности.
\*\*\*
Наблюдая за происходящим, лидеры престижных гильдий лишь покачали головами, словно и ожидали чего-то подобного.
– Ну, вот и обломали ему рога. Этот парень получил ровно то, что заслужил.
– Он недооценил Виида.
– Виид превратил жалобы Гарольда в акт обвинения других людей, а также подтвердил свою репутацию, перечислив заслуги. Причём всё это произошло одновременно.
– Он далеко не тот человек, против которого можно выступить, не имея соответствующей силы и влияния.
Странник, Карлиза, Мишель, Гюнтер и Шервуд. Они знали, что присутствующие здесь лорды ещё долго не смогут соперничать с Виидом. Вот и сейчас данный инцидент лишь подтвердил, что Виид – вовсе не какой-то тюфяк, молча переносящий все выпады в его сторону.
– Самое страшное, что может случиться – это его месть…
– Больше я никогда не расстанусь с охраной. Может, ему не понравился мой взгляд и через десять лет он решит расправиться со мной, – проговорила Карлиза.
– Ага, я тоже, – согласился Гюнтер.
А затем, когда лидеры попрощались и разошлись…
Мишель: – Слушай, Виид, тут такое дело… Карлиза и Гюнтер чего-то опасаются. В настоящее время они могут казаться послушными, но я уверен, что у них есть скрытые мотивы. Я буду следить за ними и сообщать о любых странных словах и действиях.
Карлиза: – Пожалуйста, не доверяй другим лордам. Только Гильдия Черного Льва действительно хочет процветания вместе с Империей Арпен. А вот другие лорды не такие преданные, как мы.
Гюнтер: – Тебе лучше обратить внимание на этих ребят. В них явно чувствуется предательская нотка. При этом мы, Гильдия Звёздного Льва, поддержим тебя, что бы ни случилось.
Шервуд: – Я был глубоко впечатлен тем, как благодушно и справедливо ты действовал на этом собрании. По правде говоря, стыдно видеть, что такой человек, как Гарольд, является лордом. Может, мне убрать его? Всё будет сделано без шума и пыли.
Странник: – Могу только представить те сложности, с которыми ты сталкиваешься, управляя империей. Без тебя ничего бы этого не было. Кстати, я записал имена всех, кто жаловался. Дай только сигнал, и я о них позабочусь.
Как только лидеры престижных гильдий расставались, они тут же начинали льстить Вииду и пытаться заслужить его доверие.
\*\*\*
Спустя некоторое время Бадырей, наконец-то, смог отправиться вместе с варварами на охоту.
Он прекрасно справился со всеми мелкими поручениями, благодаря чему варвар по имени Валс предложил ему следующее:
– Ты наконец-то заслужил право стать частью нашего охотничьего отряда. Мы – самые опытные воины во всей деревне, так что не подведи.
– Если я получу шанс в бою… то обязательно воспользуюсь им.
Во всём, что касалось сражения, Бадырей был полностью уверен в себе. Да, варвары оказались весьма опытными и сильными НПС, но по сравнению с ним они были слишком слабы.
«Они воины, так что мне просто нужно показать свою силу» , – подумал Бадырей, после чего принялся доблестно сражаться бок о бок с охотничьим отрядом Валса.
Даже когда охота была закончена, он призывал остальных продолжать искать монстров. Пусть он и проиграл Вииду, но сейчас Бадырей был так сосредоточен на битве, будто вновь хотел доказать, что по праву носит титул «Божественного Воина».
«Значит, ему удалось ограбить логово дракона? У него определённо всё хорошо».
Бадырей не смотрел передачи о Вииде, но слышал довольно много историй о нём.
Когда Бадырей был впереди всех остальных, другие игроки лишь раздражали его, но теперь он чувствовал настоящее волнение.
КТС Медиа и другие телестанции тайно связывались с ним. Даже после его поражения многим было любопытно узнать о том, чем занимается Бадырей. Но…
«Пока что я не буду показываться в эфире… Пока не одержу победу над Виидом и не убью дракона».
Бадырей решил отказаться даже от славы. Всё, что осталось в его сердце, – так это глубокое желание стать более могущественным!
Он считал, что если ему вновь представится возможность сразиться с Виидом, то он наверняка сможет победить, если заблокирует пару навыков своего противника. Тем не менее, этого было недостаточно.
Речь шла не просто о том, кто сильнее в битве на мечах.
Это был путь к проявлению абсолютной силы, которую признали бы все игроки Королевской Дороги!
«Виид стал воином, а потому сравнение будет более простым. Сила. Неважно, кто правит континентом, главное, чтобы он был сильным. Если мы столкнёмся вновь, я обязан показать, кто сильнее».
Охотничий отряд Валса бродил по окрестностям до поздней ночи. Они убили бесчисленное количество монстров и других зверей, добыв приличное количество мяса и кожи.
– Это твоя доля, – подойдя к Бадырею с буйволом на плече, произнёс охотник.
– Мне это не нужно.
– Ты отказываешься от доли?
– Да. Разделите её между собой.
– … Хорошо.
Бадырей не удосуживался подбирать даже экипировку, если только та не была особо высокоуровневой.
Он уже получил огромные средства и обмундирование от Гильдии Гермес, а потому ему не хотелось тратить время на сбор и последующую продажу трофеев.
Тем временем Валс, который наверняка проникся уважением к Бадырею после того, как увидел его в бою, вновь подошёл к нему за ужином:
– Знаешь, что самое главное после тяжелой охоты. Это приготовить вкусный кусок мяса. Хочешь научиться готовить мясо?
– Не интересует.
– Ты не хочешь, чтобы я тебя научил?
– Мне было бы интересно посмотреть на ваши навыки владения топорами и копьями. Сошли бы и защитные способности. Но я не хочу беспокоиться о том, что не сделает меня сильнее.
– Ясно…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.1. Король Демонов**

– Эти никчемные гномы, должно быть, окончательно потеряли рассудок, решившись украсть мои вещи!
Гномы двух самых крупных горных перевалов продолжали страдать от гнева Кэйберна.
Мирные деревни были полностью сожжены, а под воздействием бесконечных лавин окрестности превратились в непроходимые пустоши.
Гномы позабыли о своём инстинктивном страхе и пытались отомстить, но… все они погибли от смертельной магии дракона. Ну а тех, кому удалось выжить, убили подоспевшие солдаты дракона.
За три дня было разрушено сорок пять деревень, в которых погибло более 30,000 гномов.
И эта война, прошедшая в самых глубоких частях двух перевалов, была освещена в эфире телеканалов.
– В конечном итоге целью дракона стало всё Королевство Тор.
– Кажется, что гномы и дракон больше не смогут сосуществовать.
– Возможно, еженедельный план Кэйберна по отмщению переключится на поселения гномов?
– Думаю, до этого не дойдёт. В настоящее время города, на которые нацелен дракон… Хм-хм. Расчёты крайне сложны для понимания, но в любом случае целями станут крупные населённые пункты.
– Согласен. Гномы изначально не селятся в крупных городах.
Ситуация в Торе стала поистине ужасной, и всё больше гномов покидало горы, намереваясь убраться подальше от дракона. Всё это было настолько серьёзно, что даже Виид, выполнявший расовое задание, был глубоко обеспокоен.
Несмотря на это, гномы из Деревни Дебрадо, связанные с заданием по уничтожению дракона, были настроены весьма решительно.
– Сколько нам ещё страдать? Мы вернули сокровище нашей нации – Жаровню Жертвоприношения, а потому самое время поднять топор мести.
– Думаете, уже пора?
Природа гномов отличалась от человеческой. Естественно, они очень боялись дракона, но если их раса оказывалась на грани исчезновения… они хотели, чтобы враг заплатил за это как можно большую цену.
Другими словами, все гномы объединялись в один большой кулак.
– А это правда, что Жаровня Жертвоприношения была найдена?
– Да. Великий герой предстал с ней перед нами.
– И как же его зовут…
– … Виидхэнд.
Это было фальшивое имя, которое Виид назвал, находясь в состоянии Скульптурной Трансформации. Тем не менее его имя быстро распространилось среди всех гномов Тора.
– Потрясающе! Кажется, впервые за всю историю мы наблюдаем столь масштабное расовое задание.
– Я тоже хочу присоединиться к нему.
– Мы все гномы, а потому обязаны помочь Виидхэнду.
– О, да. У гномов никогда не было военных заданий, подобных этому. Это будет весело.
Гномы, которым было на всё наплевать, даже когда Гильдия Гермес доминировала на Центральном Континенте, хотели, чтобы Виид преуспел в своём приключении.
Кэйберн представлял собой наибольшую угрозу среди всех, с которыми когда-либо сталкивались гномы, а потому они очень надеялись, что дракон будет убит.
\*\*\*
Каждый раз, когда появлялась такая возможность, Виид охотился. Помимо этого, он руководил штурмовым отрядом, который должен был сразиться против Кэйберна и на данный момент занимался сдерживанием чудовищ.
– К бою.
100,000 монстров против тысячи игроков из штурмового отряда.
Утром, в полдень и во второй половине дня на обширных равнинах то и дело вспыхивали масштабные сражения. Даже после полуночи, до завтрака, во время завтрака и после завтрака… они всего лишь продолжали сражаться.
– 19 часов охоты в день… Впрочем, кажется, я начинаю к этому немного привыкать.
– Люди – поистине могущественные существа. Если бы я так делал с момента запуска Королевской Дороги, то уже давно бы обошёл Бадырея.
Игроки, зачисленные в штурмовой отряд, стали называть себя боевыми рабами. Прозвище, некогда данное Пэйлу, распространилось среди каждого из них.
– Поначалу я думал, что это какое-то безумие, но когда мы начали этим заниматься, я понял, что нет ничего невыполнимого.
– По сравнению с тем, как мы начинали, охотиться стало сложнее, но каким-то образом мы справляемся.
– Вот что значит человеческая сила воли.
– Да. Вот почему люди умирают от истощения.
Все они были свыше 500-го уровня, но чем больше они охотились, тем больше уважали Виида. Виид был не типичным человеком, по отношению к которому они могли применить столь банальные чувства, как ревность и зависть.
Виид бросался в самую гущу сражения и показывал результаты, достойные десяти лучших воинов.
– Все вперёд! В атаку! – кричал он, использую Технику Клонирования Меча, Секущего ножа лунного света и даже успевая исцелять своих союзников при помощи Меча Регенерации. Затем он использовал Взрыв Трупа и вызывал нежить, выполняя работу тридцати или даже пятидесяти человек. Даже игроки, чей уровень уже давно перешёл за 500-ый, могли только и делать, что в ужасе наблюдать за происходящим.
– Это просто потрясающе.
– Он идеальный, всесторонний, полноценный и совершенный человек. Да, иначе и не скажешь.
– А ведь он довольно редко использует свои скульптурные навыки. Кроме того, он ещё ни разу не воспользовался Ваянием Великого Природного Бедствия.
– Если бы он воспользовался им, это место стало бы настоящим адом. И мы бы, к слову, тоже погибли.
Для того чтобы получить новый уровень, игрокам часто приходилось неделями не покидать подземелий. Зачастую они должны были выйти за свои пределы, чтобы одолеть сильного монстра.
Итак, вспоминая об этом, игроки постепенно перестали жаловаться на столь суровый режим. Всякий раз, когда Виид вёл их на охоту, они умирали от усталости, но когда он уходил для того, чтобы заняться выполнением задания, они с нетерпением ожидали его возвращения.
В зависимости от того, присутствовал он или нет, скорость охоты могла увеличиться в два-три раза.
Кроме того, всякий раз, когда они видели Виида в действии, их сердца начинали закипать.
– Он столько всего делает… Что мешает мне делать то же самое?
– Просто держись. Если мы продержимся в таком режиме ещё месяц – то в будущем станем героями.
– Топ-игроки? Гермес Гильдия? Это шанс опередить каждого из них.
Постепенно у игроков штурмового отряда росло увлечение тренировками. Всякий раз, когда они видели тысячи монстров, их души наполнялись страстью.
– Давайте сражаться!
Игроки Центрального Континента обленились, находясь под давлением Гильдии Гермес и других престижных гильдий. Но теперь их личности постепенно менялись.
«Что ж, мой план начинает приносить кое-какие результаты», – подумал Виид, чувствуя, что отношение всех этих людей становится правильным – таким, какое и должно быть у настоящих боевых рабов. С другой стороны, новости о Жаровне Жертвоприношения распространялись как лесной пожар.
– Использование жаровни приводит к падению двадцати-тридцати уровней?
– Возможно и больше. Максимум – 10% в зависимости от того, какой у тебя уровень прямо сейчас.
– Это же абсурд.
Высокоуровневые игроки восприняли информацию о жаровне довольно скептически. Как для единоразового сражения с Кэйберном последствия были слишком тяжелыми.
– Мне придётся отказаться от всего, над чем я работал, для одной-единственной битвы?
– Всё, чего мы добились за время этой адской охоты, окажется бессмысленным…
– Я стану слабее, и другие игроки опередят меня…
Большинство игроков решило, что не будет использовать жаровню. Да, им хотелось принять участие в битве с драконом, но идти на такие жертвы…
Чем выше был их уровень, тем больше они были привязаны к нему.
– Но как насчет прямой трансляции? Если мы сдадимся, то будем выглядеть как мешки с грязью.
– Мы пообещали сражаться против Кэйберна и с удовольствием сделаем это. Ни о какой жаровне речи не было.
– И то верно.
– Если мы продолжим тренироваться и честно выступим против Кэйберна – этого будет вполне достаточно, чтобы сдержать обещание. Но если меня заставят использовать жаровню, я уйди вне зависимости от того, что будут говорить остальные.
Из 400,000 членов штурмовой бригады лишь несколько сотен человек решили использовать жаровню. Они не хотели нести потери и, честно говоря, имели на то вполне законные причины.
Бегство во время битвы действительно стало бы предметом критики, но трата нескольких уровней… это была уже совершенно другая история.
Виид тоже прекрасно это понимал, а потому никогда и ни к чему не принуждал.
«Эти ребята подписались на битву с Кэйберном, а потому я имею полное право таскать их по охотничьим угодьям. Однако заставлять их жертвовать собой… такого права у меня нет».
По правде говоря, в такой ситуации успешность битвы с Кэйберном была далеко не гарантирована.
На данный момент не было ничего, что он мог бы предложить им взамен потраченным уровням. Кроме того, даже у Виида была совесть. Ну и последнее – такой подход шёл вразрез с обычной философией Виида.
Естественным желанием всех высокоуровневых игроков было становление ещё более сильными.
«Даже я бы отреагировал крайне скептически, если бы кто-то попросил меня сражаться, используя жаровню».
Независимо от того, какая награда их ожидает, трудно будет заставить кого-то сделать то, от чего большинство людей отказывается.
«Единственный, кому действительно можно доверять, так это я сам. Я буду очень признателен людям, которые помогут, но… я не должен полагаться на них».
\*\*\*
Тем временем Тени Земли довольно быстро продвигались в своём желании раскрыть секреты Морозного Леса.
– «Мотивы Холодных Ветров».
– «Исчезнувшее Древо».
– «Пережитки Древности».
– «Курс Эльфов».
Сложность каждого из вышеперечисленных заданий была выше A, но Тени Земли были умными, опытными и умели пользоваться информацией, хранящейся в библиотеке Моры.
– О Маге Ветра пока ничего не слышно. Может, мы пошли ложным путём?
– Не знаю. Конечно, можно переключиться на другую цепочку заданий, но… уже слишком поздно.
– Виид потихоньку продвигается вперёд, так что, возможно, с этой стороны также возникнет необходимость остановить Кэйберна.
– Будем надеяться.
После нескольких последовательных неудач самооценка лучшей группы авантюристов несколько упала.
Тем не менее, они не сдались и с помощью магии изменили погоду в лесу, что привело к настоящему чуду. Мрачный, замёрзший лес постепенно начал становиться зелёным.
\*Дзынь!\*
– Лес возрождается. Вскоре в него вернутся лесные эльфы.
В награду за данное достижение Ваша близость с природой увеличилась на 3.
– Вот почему я не могу отказаться от приключений, – удовлетворённо вздохнув, проговорил Эликс.
– Да уж, это и вправду захватывающее зрелище. Даже если никто не оценит наших усилий… оно того стоило.
Чудо произошло на окраине мира – в месте, которое никто не посещал.
Тем не менее, они гордились тем, что превратили небольшую часть Версальского Континента в красивый, преисполненный жизни уголок.
– Что ж, пока эльфы возвращаются, предлагаю здесь всё осмотреть.
– Хорошая идея.
Следуя совету Анрина, Тени Земли отправились в лесную чащу. Пока что здесь было абсолютно тихо: товарищи не слышали ни щебета птиц, ни шуршания мелких животных.
В целом, общая картина пока что оставляла желать лучшего: на сырой земле всё ещё лежали куски льда и снега. Однако…
– Добро пожаловать, авантюристы, – внезапно заговорило с ними одно из деревьев.
Это было простое дерево высотой около трёх метров, а потому Бен порядком удивился.
– Говорящее дерево… Ты не похоже на духа или фею. Неужели ты Мировое Древо?
– Отчасти. Хотя даже при этом я не смогло защитить этот лес.
Это было не Мировое Древо, которое существовало и защищало мир с незапамятных времен, но его потомок, проросший от его ветвей.
– Мировое Древо было уничтожено Кэйберном. Оно сгнило в яде, сгорело в пламени и было разорвано на куски. Высшие эльфы взяли корни и ветви, ещё не сгоревшие и разбросанные по всему континенту дабы возродить древо, оберегающее царство лесов.
– Кэйберн… Значит, это задание всё-таки связано с Кэйберном, – простонал Эликс.
– Кэйберн сражался с высшими эльфами бесчисленное количество раз. Несмотря на мощь дракона, высшие эльфы так и не покорились ему… Они предпочли исчезнуть.
– Итак, причина, по которой этот лес… – пробормотал Анрин, глядя на опавшую листву.
– Да. Они бежали от Кэйберна и вырастили здесь лес. Благородные высшие эльфы один за другим погибали под натиском чудовищ, которые беспрестанно выслеживали их. Если бы не помощь человека, их замысел никогда бы не воплотился в жизнь.
– А этим человеком случаем не является Маг Ветров Рекледар? – хитро блеснул глазами Эликс.
– Да. Именно он и помог нам.
Оказалось, Тени Земли были на правильном пути в поисках Рекледара, связанного с Кэйберном и Лэндони.
– Итак, у меня есть просьба. Помогите эльфам.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.2. Король Демонов**

Продолжая заниматься своим заданием, Виид получил новости о деятельности Теней Земли.
Виид: – Значит, высшие эльфы…
Манауэ: – Да. По-видимому, скоро появится задание на возрождение Мирового Древа.
И Манауэ оказался прав. Вскоре для всех эльфов было сгенерировано специальное задание.
– «Защитить Мировое Древо».
Сложность: S.
Частица Мирового Древа – последняя надежда эльфов, которую не уничтожил чёрный дракон Кэйберн. Авантюристы Анрин, Бэн и Эликс планируют изъять его саженец и перенести в большой лес.
Мировое Древо – это величайшее существо, повелевающее феями и духами, а также оберегающее эльфов. Когда его частица вернётся в лес, эльфы вернут утраченную силу.
К сожалению, новости об этом дошли не только до тёмных эльфов, но и до подчинённых Кэйберна.
Защитите Мировое Древо по пути в лес с далёких южных земель.
Ограничение:
Только для эльфов.
Награда:
Эльфийские заклинания и улучшение магии стихий.
Задание стало доступным для всех игроков, начиная с 1-го и заканчивая 500-ми уровнями!
«Интересно…»
Виид и сам задумался над тем, не стоит ли ему предложить эльфам свою помощь? Всё, что ему нужно было сделать – это использовать Скульптурную Трансформацию и притвориться одним из эльфов.
«Если бы не мой плотный график, я бы с удовольствием этим занялся».
Манауэ: – Думаешь помочь им?
Виид: – Да, но пока не знаю как.
Манауэ: – Я думал, ты не интересуешься чужими приключениями.
Виид: – Если я не собираюсь вести активный образ жизни на протяжении длительного промежутка времени в облике эльфа… то эльфийские заклинания и усиление магии стихий мне принесут не особо много пользы. Но я всё равно должен принять в этом участие.
Манауэ: – Да, налоговые поступления с эльфов просто обязаны возрасти.
Виид: – Kу-ху-ху-ху.
Манауэ: – Ке-хе-хе-хе.
Виид хотел помочь эльфам, однако не мог предложить им транспортировку саженца вивернами, как в случае с Жаровней Жертвоприношения. Мировое Древо являлось сущностью самой земли, а потому, оказавшись от неё слишком далеко, оно просто-напросто бы исчезло.
Пока его корни не прорастут глубоко в землю, оно будет оставаться хрупким созданием, которое легко погибнет от воздействия холода или жара.
Виид: – Нелегко будет перевезти его через пустыню.
Манауэ: – Они планируют добраться до оазиса, а затем двинуться на восток.
Виид: – Ты хорошо знаешь их?
Манауэ: – Ну, они мои обычные клиенты…
Чем более известным был авантюрист, тем лучше он знал торговцев.
А чем крупнее была торговая компания, тем быстрее они могли доставить необходимое оборудование и материалы.
Виид: – Было бы здорово, если бы эльфы присоединились к битве против Кэйберна.
Манауэ: – Думаю, это возможно. Однако тот факт, что вся эта ситуация затрагивает расовые задания и эльфов, и гномов…
Виид: – Да, это означает, что последнее задание, связанное с драконом, станет серьёзным испытанием.
Виид высоко оценивал значимость таких заданий.
Миссия, в ходе которой была найдена Жаровня Жертвоприношения, представляла собой расовое задание гномов. Также были отдельные задания, касающиеся варвара, сказочного рыцаря и эльфов.
Из-за дракона сразу несколько рас оказались связаны одной судьбой.
Виид: – Это может превратиться в настоящую катастрофу… Кстати, как насчёт информации, которую я просил найти?
Манауэ: – Ты про Кнатула и Малина? К нам пришло слишком много бесполезных историй и фальшивых донесений, так что это займет ещё какое-то время.
Виид: – Что ещё за фальшивые донесения?
Манауэ: – Наверное, некоторые так хотят стать лордами, что сообщают о чём угодно.
Должность лорда и миллион золота. Данная награда привлекла огромное количество людей, снабжающих Торговую Компанию Манауэ тоннами информации о варваре и сказочном рыцаре.
Проблема заключалась в том, что из всей предоставленной информации лишь крохи были по-настоящему полезными.
Впрочем, даже задания F-класса, хоть как-то связанные с вышеперечисленными лицами, обрабатывались и проверялись.
Виид: – Что есть, то есть. Мы должны разобраться с этим со своей стороны.
Манауэ: – Согласен.
Виид: – Учитывая то, что масштабы задания продолжают расти, всё это станет только опаснее. Но отступать уже некуда.
Манауэ: – Да! Мы верим в тебя, Виид!
\*\*\*
Подножье Норнского Горного Перевала.
Виид прибыл сюда на 3-ей Виверне, чтобы поприсутствовать на собрании гномов.
«Так, нужно сохранять максимальную бдительность».
Собрание проходило на значительном удалении от логова Кэйберна, но ходили ужасные слухи, что вокруг бродят тысячи солдат дракона.
Монстры жаждали вернуть украденные сокровища и убить нахальных гномов, посмевших вторгнуться в логово их господина. Кроме того, вырос уровень активности и других монстров, превратив Тор в довольно опасную зону.
«Обход препятствий и прибытие сюда уже само по себе является заданием».
На это давалось десять дней, и было бы намного легче, если Виид прибыл бы сюда сразу же, как только принял задание.
Однако ему пришлось отложить поездку, чтобы провести собрание лордов Империи Арпен и немного поохотиться. За это время солдаты дракона и монстры заполнили весь горный перевал.
Бидол: – В радиусе двухсот метров врагов не наблюдается. Возможно, они прячутся в траве или под деревьями, поэтому будьте осторожны.
Если в армии за разведку отвечали беспилотники, то здесь этим занимались игроки-авиаки. Авиаки всегда были полезны для Виида, но после операции в логове их ценность выросла в геометрической прогрессии.
«Скульптурная Трансформация».
Итак, превратившись в гнома, Виид экипировал средненькие доспехи примерно 300-го уровня. У него имелось огромное количество качественной экипировки, похищенной из логова дракона, однако с ними существовал риск привлечь слишком много внимания.
Впрочем, такое снаряжение, как Меч Лоа и Доспехи Небесного Правителя, Виид держал под рукой – в своём инвентаре. Как-никак, они находились в самом сердце вражеских земель!
Если его обнаружат, сюда бросятся все солдаты дракона и монстры. Вне всяческих сомнений, прилетит даже Кэйберн.
Виид: – Я на подходе.
Голос Виида передавался через региональный чат ста авиакам, мобилизованным для обеспечения воздушного наблюдения.
Пэйл: – Подготовка к прикрытию завершена.
С Пэйлом в качестве командира, неподалёку находилась группа оперативного реагирования, состоящая из высокоуровневых игроков.
Виид: – Вы не обязаны делать этого.
Пэйл: – Мы делаем это, потому что хотим.
Виид хотел отправить их назад, потому что он не рассматривал даже такой отряд как существенную помощь, если ситуация примет наихудший оборот. Тем не менее, уходить добровольцы отказывались.
– Как я уже давно понял, от пребывания с Виидом можно извлечь много пользы.
– Это истощает… это смертельно больно, но в конечном итоге оно того стоит.
– Мы наверняка попадём в эфир, а это уже что-то.
Подобно тому, как Гильдия Гермес помогала выполнять задания Бадырею, Виид получал такую же надежную поддержку.
Бивальде: – На восточном хребте появились монстры. Деревья затрудняют видимость, поэтому я думаю, что тебя они не заметят.
Чекин: – С моей стороны обнаружено двадцать солдат дракона. Продолжаю наблюдать за их передвижением.
Каликард: – Западные аванпосты были захвачены солдатами дракона, так что рекомендую двигаться через ущелье.
Сеум: – Провожу разведку ущелья… Прямо здесь отдыхает большая группа монстров. Можно пройти сквозь них, не будучи обнаруженным, но… Это не точно.
Торо: – Ущелье отпадает. Судя по внешнему виду этих монстров, я подозреваю, что они обладают острым обонянием.
Во время движения Виид продолжал получать актуальную информацию.
«Солдаты дракона на аванпостах, значит… Это проблема номер один».
Если он будет замечен, то сюда сбежится огромное количество солдат дракона, и он будет в конечном итоге схвачен.
«Да, задания такой сложности непросты. Если что-то пойдет не так, погибну не только я, но и все гномы в Деревне Дебрадо».
Ум Виида был острым и чувствительным, как кончик лезвия. Он моментально усваивал и анализировал всё, что сообщали ему авиаки, подкрепляя это своими собственными наблюдениями.
Он не расслаблялся ни на мгновенье. В этом и заключался главный стиль Виида – оставаться максимально сконцентрированным и не недооценивать своего противника вплоть до момента его смерти!
Используя свои короткие ноги, он практически не издавал никаких звуков, тщательно избегая веток и листьев.
Герман: – Я много знаю о Норнском Перевале. Заставу на той стороне можно обойти, пройдя через хранилище спиртных напитков.
Виид: – Хранилище спиртных напитков?
Герман: – Не могу сказать, что это находится за следующим перекрестком, но… Если ты продолжишь двигаться в том же направлении, то справа увидишь секретный путь. Возможно, он прикрыт травой. Это место, где растут вековые деревья, за которыми спрятан проход между скалами.
Данный перевал мог похвастаться большим количеством огромных деревьев и скал.
Герман: – Сквозь него просачивается холодный ветер, а потому гномы издавна хранят там пиво. Управляющим этой области должен быть Брокхэнд… Местоположение хранилища известно только уважаемым гномам. Хм-хм. Если ты упомянешь моё имя, он хорошо примет тебя.
Виид: – Благодарю Вас, сэр пожилой гном.
Герман: – … Можно и без «пожило й». Блин! Если кто-то это услышит, люди будут насмехаться надо мной! Проклятье! Ах… Вот, я уже и ругаться начал. Это не хорошо.
Полученная от Германа информация вскоре была подтверждена Союн и Манауэ.
Вряд ли бы Герман стал нарочно вводить Виида в заблуждение, но всё-таки он был скорее кузнецом, нежели искателем приключений. С момента его последнего визита много что могло измениться.
Союн: – Хранилище спиртного… Расположение подтверждено. Слова господина Германа верны. Пройдя сквозь него, ты сможешь сократить расстояние примерно на 340 метров.
Манауэ: – Мы тут взглянули на карту, и… да, хранилище находится чуть дальше, справа от тебя. Некоторые поговаривают, что НПС Брокхэнд немного придирчив. Кажется, он не пускает внутрь гномов с низкой репутацией. Но, я думаю, для тебя это не проблема.
Авантюрист, скульптор, воин…
Репутация Виида, ставшего правителем Империи Арпен, с небольшим преувеличением была известна даже моллюскам, только что пойманным на дне океана.
Впрочем, русалки и прочие разумные существа действительно слышали о Вииде.
– Я слышала, что на суше есть некий благородный человек, создающий красоту и не знающий страха. Как я могу встретиться с ним?
– О нём уже давно ходят слухи по всему океану. Исследователь севера, почетный король королей, выдающийся рыбак… Признаться, я слышал о нём столько историй, что могу пересказывать их и днём, и ночью.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.3. Король Демонов**

Слава Виида, ровно как и прочие параметры, уже были на таком уровне, что он мог принимать практически любые опаснейшие задания!
В прошлом он вздрагивал от одного только взгляда на задания S-класса. Теперь же он видел в них возможность воплотить в жизнь свои трюки и хорошенько подзаработать!
Тем не менее, процесс выполнения таких заданий всё равно оставался весьма сложным.
Итак, медленно и осторожно пробравшись сквозь кустарник, Виид протиснулся в трещину в скале, куда залетал прохладный ветерок.
– Есть только несколько гномов, которым известно это место… Кто ты? – тут же раздался голос хозяина хранилища.
Брокхэнд мог похвастаться бородой, доходившей до колен, красным носом и большим двуручным топором. Он в любой момент был готов взмахнуть своим чудовищным орудием и лишить головы нежеланного нарушителя.
– Позвольте представиться, господин Брокхэнд, меня зовут Виидхэнд.
– Ах! Виидхэнд!? Быть того не может! Никогда не думал, что встречу здесь самого знаменитого гнома.
После того как Виид выкрал из логова Кэйберна Жаровню Жертвоприношения, его Слава увеличилась на 32,000 единиц. Весь Версальский континент стоял на ушах, а гномы из Тора обсуждали его подвиг за каждой кружкой пива.
Вскоре вся эта шумиха должна была утихнуть, но в настоящее время Виид существенно укрепил свою репутацию.
– Чтобы противостоять Кэйберну, нужно нечто большее, чем просто смелость. Ты поистине впечатляющий гном.
– Я не заслуживаю Ваших комплиментов. Просто я не смог отвернуться от несправедливости, против которой и поднял топор.
– Ха, значит, ты разбираешься в топорах?
– Они тяжёлые и мощные. Конечно, топоры полезны и для рубки деревьев, но лучше всего они подходят для сокрушения монстров.
– О чём я и говорил! Такой великолепный гном, как ты, заслуживает столько пива, сколько захочет!
– Ну, если Вы предлагаете…
Виид всё время работал над тем, чтобы повысить уровень близости с другими НПС. И в случае с гномами самым простым вариантом было совместное распитие спиртных напитков!
Кроме того, в разговоре с гномами всегда следовало соблюдать осторожность: отклонив предложение, ваши отношения могли значительно ухудшиться.
– Я знаю, что ты очень занят, и что тебе нужно как можно быстрее добраться до Деревни Дебрадо. Поэтому давай по-быстрому опустошим всего одну бочку.
Отказываться Виид не стал и уже через несколько минут похлёбывал ароматное пиво из подземного хранилища.
– Вы слегка опьянели.
До тех пор, пока Вы не протрезвеете, особая черта гномов будет поддерживать Вашу сосредоточенность и Живучесть на более высоком уровне.
Скорость восстановления увеличилась.
Существенно снизились побочные эффекты от возможных серьёзных ранений.
– Вы попробовали бочковое пиво.
Благодаря дегустации столь замечательного напитка, Ваше Искусство увеличилось на 2.
Достоинство увеличилось на 2.
Мужество увеличилось на 2.
– Текущее значение Готовки увеличилось.
– Благодаря своей способности проникать в суть, Вы смогли распознать 85% рецепта приготовления бочкового пива.
«Ну и ну…»
Виид был очень доволен тем, что согласился выпить с гномом пива. В Королевской Дороге большинство людей качались благодаря усердной охоте, но были и те, кто искал захватывающие пейзажи и готовил вкусные блюда, становясь по-настоящему влиятельным человеком в своей профессии. Как-никак, речь шла о наслаждении жизнью, поскольку неправильный выбор мог превратить её в скучную рутину.
– Скажи, Виидхэнд, ты действительно собираешься охотиться на этого дракона? – опустив пустую кружку на стол, спросил Брокхэнд.
– Конечно. Эта проклятая ящерица принесла нам, гномам, слишком много горя, – бессовестно соврал Виид.
– Тогда я последую за тобой.
– Это слишком опасно.
– Не волнуйся. Мои мышцы уже не те, но если речь идёт о битве с Кэйберном, я буду сражаться на самой линии фронта.
С этими словами статус Брокхэнда изменился на «союзник». Виид тут же пробежался по его снаряжению и определил, что всё оно ниже 500-го уровня. Тем не менее, его доспехи и топор были изношены так сильно, что не оставалось никаких сомнений: всю свою молодость Брокхэнд провёл в битвах.
«Что ж, он достаточно приемлемый союзник».
Ветераны-гномы всегда приветствовались, причём в любой группе. Несмотря на пристрастие к пиву, они были стойкими и отважными воинами.
Манауэ: – Брокхэнд – очень чувствительный гном… Он никогда не объединялся с другими игроками, так что это настоящее везение.
Спенсер: – Похоже, и другие гномы присоединяются к нашему заданию против Кэйберна. Обычно гномы не такие дружелюбные.
Прочитав сообщения от своих товарищей, Виид покинул хранилище спиртного и двинулся дальше уже вместе с Брокхэндом.
– Посмотри на эти отпечатки. Они принадлежат солдатам дракона, – указывая на землю, проговорил гном.
Виид уже знал от авиаков, что впереди дорогу патрулируют 5 солдат дракона. Несмотря на то, что он миновал аванпост, на пути к Деревне Дебрадо оставалось ещё много препятствий.
– Вы… следопыт?
– Не совсем. Просто здешние горы и леса мне хорошо знакомы. У солдат дракона ступни больше и тяжелее, чем у человека.
– У гномов тоже большие ступни.
– Да, но мы стараемся не наступать на живые цветы.
– Ага…
– Не беспокойся. Я знаю эти места так же хорошо, как задний дворик своего дома. Тропа наверняка патрулируется, но есть обходной путь, – с ухмылкой проговорил Брокхэнд, после чего подвёл Виида к небольшому ущелью, в которое могли протиснуться только гномы.
Пробравшись на другую сторону, они оказались посреди лесной чащи.
– Ты когда-нибудь лазал по деревьям? Это позволит нам оставаться незамеченными, – к удивлению Виида предложил гном.
– Хм. Можно попробовать, – ответил тот, после чего вскарабкался на дерево и, с помощью обильно свисающих лоз, проворно перебрался на другое.
Брокхэнд, который находился позади, несколько раз чуть не упал.
– Кхм-кхм, просто здесь чересчур высоко, и у меня начинает кружиться голова. Виидхэнд, а ты молодец. Прямо как молодой гном.
– Спасибо.
Так под руководством Брокхэнда они смогли обойти несколько групп солдат дракона.
– Кажется, я что-то слышу.
– Должно быть, это ветер.
– Да, наверное, обезьяны играют, – переговаривались между собой монстры, когда мимо них пролетали два гнома.
В конце концов, Виид и Брокхэнд добрались до места, густо поросшего высокой травой, где их обнаружить было ещё сложнее.
– Уф-ф, кажется, у нас получилось.
– Всё благодаря Вам, господин Брокхэнд.
– Да-да, я молодец.
– …
– Теперь всё, что нам остаётся – это ползком двигаться дальше. Так нас точно не увидят.
С этими словами Брокхэнд вырвал несколько пучков травы и засунул её в щели своей кольчуги, создав тем самым незамысловатый маскировочный халат.
– Эти тупые ящерицы никогда меня не заметят.
Честно говоря, камуфляжные доспехи Брокхэнда не особо впечатлили Виида.
«Наверное, какой-то эффект это и вправду даст. Хотя… вряд ли».
Как-никак, прямиком из травы торчал огромный, блестящий топор! Впрочем, даже несмотря на это Виид предпочёл придерживаться самого главного правила – «всегда хвалите гнома!».
– Ваши маскировочные навыки просто удивительны.
Летучая Белка: – К вам быстро приближается группа солдат дракона. Примерно 320 метров, с запада.
Услышав сообщение, Виид украдкой посмотрел в сторону запада. Пока что он ничего не видел, но если авиаки говорили – значит, так оно и было.
– Ну что, поползли дальше? – двинулся вперёд Брокхэнд.
– Подождите. У меня плохое предчувствие. Давайте немного переждём.
– Ну, если так… хорошо, – согласился гном, сняв со спины топор и положив его на землю.
И вот, после минутного ожидания прямиком возле них появились солдаты дракона.
– Мы должны найти потерянные вещи господина Кэйберна.
– Мы должны вернуть их, даже если нам придётся убить каждого мерзкого гнома.
– Первым делом нужно найти деревни гномов. В них наверняка найдётся тот, кто знает, где находятся сокровища. Если мы не вернём сокровища, то взамен возьмём их жизни!
Патрулирующие окрестности монстры обменивались поистине ужасными разговорами.
– Вот же ублюдки! – прошипел Брокхэнд, намереваясь тут же броситься в бой.
– Это просто слова. Я слышал, что после первого же столкновения с монстрами близлежащие деревни гномов были эвакуированы, – с трудом удержал его Виид.
– Я должен отомстить!
– Позже нам представится куда более удобная возможность.
Как и все гномы-воины, Брокхэнд был крайне горяч. Однако за исключением досадной черты в виде желания броситься на первого встречного монстра, он был первоклассным проводником.
«Он хорошо знает местность и умеет читать следы. Оба этих навыка существенно облегчают нашу задачу», – подумал Виид.
Впрочем, бдительности он не терял.
Согласно карте, Деревня Дебрадо находилась к западу от Норнского Хребта и была окружена крутыми горами. Густые леса препятствовали обнаружению деревни с расстояния, а Чейз и прочие авантюристы заявляли, что никогда её не видели своими собственными глазами.
Чейз: – Всё, что я слышу о незнакомых местах, я всегда вношу в походный блокнот. Итак, о Деревне Дебрадо я слышал три раза. Судя по всему, это мирная, типичная деревушка, населённая гномами.
Даже опытные авантюристы не знали наверняка, где она и что собой представляет. Возможно, некоторым игрокам и удалось по чистому стечению обстоятельств посетить её, но всякий раз они воспринимали её как просто ещё одну деревню.
Тем не менее именно эта деревушка служила местом сбора воинов, когда судьба их расы оказывалась под угрозой.
«Судя по карте, Деревня Дебрадо находится рядом с водопадом. Я могу скрыться у подножия горы и начать мало-помалу исследовать окрестности, но… там, где вода – там проблемы. Как правило, возле воды скапливается много монстров».
Виид долго думал, как ему попасть в деревню самым безопасным способом, но так и не нашёл никакого решения. Телепортация, ровно как и Картинная Телепортация, также были невозможны.
«Никто не говорил, что задание S-класса будет лёгким».
То, что первые трудности оказались легко преодолимыми, ещё не означало, что весь процесс будет таким же.
– Пойдём, Брокхэнд.
– Хорошо.
\*\*\*
Авантюрист Чейз.
Добравшись до Огненного Кольца, он наконец-то увидел извергающие лаву горные вершины. Некоторые из них были настолько могучими, что извергали лаву на несколько сотен метров вверх.
– Ух ты… Это просто невероятно.
– Здесь слишком жарко. Ещё немного, и жар растопит моё лицо.
– Надень свои зачарованные очки. Чуть дальше, и жара действительно станет убийственной. Нам стоит быть куда более осторожными по отношению к местности, чем к монстрам.
Итак, вместе с Чейзом авантюристы начали исследование местности.
Их целью было логово Лэндони, поскольку с каждым днём угроза красного дракона становилась всё сильнее и сильнее. После нападения на орков, он вполне мог вторгнуться на Центральный или Северный Континент.
– Тьфу ты… Так, сюда нельзя.
Каждый шаг сопровождался провалом по пояс в скопления вулканического пепла, а от постоянных падений их спасали только страховочные верёвки.
– Смотрите под ноги!
– Ва-а-а-ах!
И это не говоря уже про странных каменных монстров, время от времени пролетавших у них над головами.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2.4. Король Демонов**

Этой ночью авантюристы решили провести собрание, местом для которого была выбрана обычная палатка.
– Из-за местности мы попросту не можем исследовать абсолютно всё.
– Не думаю, что нам удастся найти ответ без какой-либо дополнительной информации.
– Если речь идёт о драконе, то следы наверняка найдутся. Может быть, возле самого большого вулкана или между трещинами в земле.
– Половина из нас умрёт, едва подойдет к такому месту.
Чем больше авантюристы общались, тем больше осознавали опасность этого приключения.
«Однако именно в этом и заключается главный шарм всех приключений».
«Один промах, и я труп. Ощущения никогда не будут настолько острыми, если выполнять простые задания».
Так авантюристы и продолжали исследовать Огненное Кольцо, постепенно обнаруживая неизвестные области. Каждый день погибало по несколько человек, но никто из них не хотел возвращаться назад.
И вот, через некоторое время до них дошли новости.
Вождь орков Сээчви, которая вела расследование на Равнинах Отчаяния, прислала им следующее сообщение:
Сээчви: – Чвик! Я наконец-то заслужила доверие того самого племени орков!
– Неужели ей удалось что-то выяснить?
Авантюристы, прибывшие к Огненному Кольцу, действовали фактически вслепую, а потому нуждались в любой, даже самой мало-мальски полезной информации.
Сээчви: – Орки не ведут летописей, чвик. Но хуже всего, что даже из поколения в поколение их традиционные истории передавались далеко не самым должным образом.
– Ну, как и ожидалось, – вздохнули авантюристы. По правде говоря, именно в этом и заключалась основная причина, по которой Равнины Отчаяния были далеко не самыми популярными среди искателей приключений. Сложно было исследовать то, о чём практически ничего не было известно.
Когда один из орков говорит, что его желудок полон, другой начинает думать, что его товарищ преуспел в охоте. При этом третий расскажет четвертому, что охотиться в этих землях бессмысленно, поскольку всё зверьё уже было поймано и съедено. Именно так многие истории были искажены, а то и вовсе потеряны.
Сээчви: – Однако, чвик… Я услышала имя, которое может быть ключом. Чвик. Клетта, Король Демонов.
\*\*\*
Виид и Брокхэнд старательно шевелили своими короткими ногами, взбираясь на гору.
«Король Демонов Клетта? И к чему это имеет отношение?».
Имя, которое было случайно произнесено аккурат посреди активной деятельности чёрного и красного драконов!
«Странно это всё… Впрочем, доверять тому, что сказали орки, особо не стоит… Да. Возможно, Короля Демонов упомянули совершенно случайно».
Виид хотел думать именно так, но всё-таки не мог избавиться от неприятного ощущения, засевшего где-то в глубине его души.
«На данный момент я должен сделать то, что должен. Всё остальное… со всем остальным будем разбираться по мере приоритетности» , – решил Виид, увидев вдалеке монстров.
– Монстры.
– Оставь их мне. Я разрублю их пополам, – тут же сняв со спины топор, заявил Брокхэнд.
– В окрестностях есть и другие монстры. Как только они услышат шум сражения, то ринутся к нам.
– Как настоящий гном, я не могу…
– Чуть позже я куплю тебе столько пива, сколько ты захочешь.
– Что ж, не привлекать к себе лишнего внимания – это мудрое решение.
Время от времени Брокхэнд пытался броситься в битву, а потому Вииду каждый раз приходилось его убеждать не делать этого. К счастью, их рост был небольшим, а потому, даже просто пригнувшись, они могли избежать взгляда бродячих монстров.
– Жаль, что они не могут почувствовать вкус моего топора.
– У них ещё будет такой шанс.
А затем на пути в Деревню Дебрадо они обнаружили небольшую пещеру с девятью гномами.
– Мы – воины из Деревни Голсон. Мы видели много монстров, направлявшихся в Деревню Дебрадо, а потому решили устроить на них засаду. А вы, ребята, откуда?
– Я – Брокхэнд из хранилища спиртных напитков, а это Виидхэнд, который вернул наше сокровище из логова Кэйберна.
– Ах, ты тот самый великий гном? Для нас большая честь встретиться с тобой. Кажется, ты направляешься в Деревню Дебрадо? Ты не против, если мы будем сопровождать тебя?
Услышав такое предложение, Виид тут же переключил свой мозг на ускоренный режим.
«И того со мной будет уже десять гномов. Поначалу я думал, что совместное путешествие с Брокхэндом – совпадение, но теперь…».
Возможно, это было неслучайно. Конечно, с таким количеством спутников шансы попасться также возрастут.
«Нужно изменить план. Совершать неожиданные атаки и постепенно расчищать путь».
В Деревне Дебрадо гномы примут решение, которое определит судьбу их расы. Итак, подружиться с гномами-воинами было не так уж плохо.
Беттен: – Вокруг вас монстры. Они выглядят как гигантские демонические звери, оставленные солдатами дракона для патрулирования. Их семь, и все они находятся на равном удалении друг от друга. Если подождать минут пять – то можно будет незаметно между ними пробраться.
– Впереди семь монстров. Вы сможете быстро позаботиться о них?
– Естественно. Наконец-то пришла пора показать им свой топор.
– Я возьму троих.
– Узнаю героя, сумевшего пробраться в само логово дракона. Я тебя прикрою.
Так Виид и гномы начали атаку на монстров, блокирующих дальнейший путь. Незаметно подкравшись к ним, они пустили в дело самое главное оружие гномов – большие двуручные топоры.
Топор был и у Виида, который он подобрал в логове Кэйберна, и базовая атака которого составляла 280 единиц. Остальные параметры оружия также повышали Силу, Ловкость и наносимый урон, благодаря чему топор представлял собой поистине разрушительное оружие.
Монстры погибли так быстро, что даже сидящие на ветвях деревьев птицы не успели переполошиться и улететь. Причём двух тварей убил лично Виид.
Бивальд: – Юго-запад, 270 метров. Приближаются солдаты дракона и прочие монстры. Если вы быстро не покинете текущее местоположение, то будете обнаружены.
Сеум: – Ещё восемь монстров приближаются с северного направления. Я наблюдал за ними в течение определённого промежутка времени, и, кажется, они патрулируют определенные границы. Если не хотите привлекать лишнего внимания, то можете позаботиться о них в каштановом лесу.
– Давайте поторопимся. Наш следующий пункт назначения – каштановый лес. Там нас ждет битва.
– Звучит неплохо. Моя кровь уже кипит.
Благодаря разведывательным действиям авиаков они с лёгкостью позаботились о монстрах и продвинулись вперёд. Виид убивал солдат дракона с помощью Скульптурного Разрушения и перекачивания Искусства в Силу, сокрушая их всего-навсего за три удара.
У этих монстров были отличные показатели Здоровья и Живучести, но против такого приёма не могли выстоять даже они.
«Не могу сказать, что это эффективно с точки зрения охоты, но в целом вся эта миссия довольно прилична».
Как-никак, с монстров падало полезное снаряжение, а также зубы дракона и чешуя. Все эти вещи были просто великолепными как магические ингредиенты и средство для выполнения специальных заданий.
– Какой же ты сильный! – с завистью поглядывая на Виида, то и дело приговаривали гномы.
– Не думал, что ты так быстро убьешь этих солдат.
– Они ничто по сравнению с Кэйберном.
– Ты про чёрного дракона!?
– Когда я столкнулся с Кэйберном…
– Кха! Ты сражался с Кэйберном?
– Ну, это была довольно быстрая стычка… Что ж, давайте продолжим. К завтрашнему полудню мы должны добраться до деревни.
Вскоре отряд прибыл к подножию скалистой горы. Здесь сохранялись крайне высокие шансы быть обнаруженными. Также в маскировке ничуть не помогал яркий свет луны и созданного Виидом созвездия.
– Пожалуйста, подойдите сюда, – собрав гномов, произнёс Виид, – Вершина этой горы хорошо просматривается, причём со всех сторон. Если мы попытаемся перебраться через неё, нас обязательно обнаружат и убьют.
– Я не боюсь. Смерть – это не то, чего нужно бояться, – уверенным тоном заявил Брокхэнд, – Если нужно – мы отвлечём монстров. У тебя же куда более важная миссия, так что отправляйся в Деревню Дебрадо!
Их план заключался в том, чтобы разделить отряд, часть которого отвлечёт внимание монстров на себя. И Виид подумал, что для успешного выполнения задания гномы и вправду могут быть принесены в жертву.
«Это может быть весьма полезно, но в то же время наверняка приведёт к огромным потерям».
Гномы издавна хвастались своей преданностью друг другу. Они охотно бросались в бой, чтобы спасти одного из своих. Вот почему они презирали тех, кто оставлял одного из своих как приманку.
«Благодаря этому я наверняка смогу благополучно добраться до цели, но там может произойти переворот…».
Несмотря на то, что это произошло уже давно, но Виид помнил, как заботился о солдатах Королевства Розенхайм в Логове Литварт.
Другими словами, ему не хотелось бессмысленно терять ценные военные ресурсы.
«Я должен спасти как можно больше из них. Я должен спасти их, чтобы впоследствии использовать!».
По правде говоря, Виид не сильно переживал о том, что провалит своё задание. На данный момент он пребывал в форме гнома, но при этом он мог в любой момент использовать Скульптурную Трансформацию.
Он мог превратиться в монстра или солдата дракона, что позволило бы ему беззаботно пройти мимо всех вражеских патрулей.
Или же он мог попросту превратиться в белку и скрытно добежать до пункта назначения.
Полёт на 3-ей Виверне мог быть обнаружен, однако другие способы были самым настоящим мошенничеством!
«Да, нужно сделать так, чтобы эти гномы остались в живых» , – решил Виид, достав из рюкзака шкуры животных и набор для шитья. Все эти предметы он постоянно носил с собой после того, как освоил Скульптурное Ремесло.
– У меня есть план, поэтому, пожалуйста, подождите, – произнёс Виид, после чего начал сшивать шкуры и наносить на них краску, которую позаимствовал у Юрин.
В портняжном деле Виид был далеко не мастером, но имел прекрасную базу и даже научился паре хитростей! Нить с иглой прямо-таки танцевали в его руках, превращая в одежду шкуры животных. Одновременно с этим он лепил головы, используя Скульптурное Ремесло и глину.
Комбинация портняжной и скульптурной техник!
\*Дзынь! \*
– «Удобное Пальто Бурого Медведя».
Прочность: 20/20.
Защита: 11.
Это – самое настоящее пальто, пошитое из шкуры медведя! Его форма проработана так хорошо, что владельца данного предмета непременно примут за медведя!
Пальто далеко от современных тенденций в моде, но в зависимости от личных предпочтений покупателя оно может быть продано по достаточно хорошей цене.
Эффекты:
Вызывает инстинктивный страх у небольших и слабых монстров.
– Хм-м-м. А что, получилось неплохо.
Вблизи оно выглядело как обычное шерстяное пальто. Тем не менее, слепленная из глины голова бурого медведя выглядела весьма реалистично.
С расстояния в десять метров владелец такого предмета становился практически неотличим от медведя. Итак, довольный своей работой, Виид стал обрабатывать шкуры волка и крупной обезьяны.
– Вот, наденьте.
– Зачем это?
– С их помощью мы сможем незаметно пересечь гору.
– Это позор для храброго воина. Как насчет того, чтобы подождать наступления темноты?
– Не вариант. Созвездие слишком яркое… Да, можно дождаться утра, когда появится туман, но тогда у нас не получится заблаговременно увидеть приближение монстров.
Также в тумане становились бессмысленными и разведывательные полёты авиаков. А Вииду меньше всего хотелось, чтобы успешность данного задания зависела от удачи.
– В настоящее время монстров возглавляют солдаты драконы. А солдаты дракона, как известно, имеют крайне чувствительный вкус, а потому они не охотятся на диких животных. Я слышал, что на этой горе живёт множество медведей, волков и обезьян. Если не подходить к солдатам дракона слишком близко, то они попросту не раскусят нас.
План Виида состоял в том, чтобы надеть маскировочную одежду и спокойно пересечь горный хребет. В округе блуждало множество самых разных животных, для которых здешние леса и горы были естественной средой обитания, а потому ничего странного в появлении ещё десятка животных не было.
– Даже на этой скалистой горе всё равно будут попадаться деревья и высокая трава, которая обеспечит дополнительное укрытие. Да, мне всё это нравится не больше, чем вам. Однако, ради будущего нашей расы мы должны принести эту жертву, – продолжил убеждать гномов Виид.
– Ради будущего нашей расы…
– Именно. Я тоже хочу броситься в бой и очистить наши земли от грязных монстров. Однако так просто Кэйберна не победить. Подумайте о том, как славно будет выпить холодного пива после того, как мы убьем проклятого дракона.
Выслушав Виида, гномы хоть и с ворчанием, но всё-таки надели импровизированную одежду из шкур.
– Если нас обнаружат, мы выиграем время, а ты, Виидхэнд, направляйся в Деревню Дебрадо.
– Конечно, – ответил Виид, находящийся в волчьей шкуре. Его пасть была продолговатой, а наружу выпирали острые клыки. Другими словами, это была типичная волчья шубка.
Так гномы и двинулись вперёд, каждый из которых прятался под шкурой одного из животных. Медведь шел немного впереди, а волки и обезьяны следовали чуть позади.
Это была действительно странная сцена, поскольку в обычной ситуации таких процессий попросту не существовало. Впрочем, все они действовали довольно естественно: у Виида был богатый опыт в передвижении на четвереньках, тогда как низкорослым гномам удавалось неплохо имитировать движения зверей.
– Угр-р-р-р-р.
– Аву-у-у-у-у-у!
– Ви-и-и! Ви-и-и!
Никто не просил их делать это, но гномы так вошли в роль, что начали даже воспроизводить рычание и прочие звуки. Разумеется, перед всем этим они хорошенько заправились пивом.
Сеум: – С востока приближаются солдаты дракона. Они ещё далеко, но вскоре непременно увидят вас.
Получив сообщение, Виид слегка повернул голову, чтобы посмотреть в оговоренном направлении. Там, под лунным светом, он увидел нескольких солдат дракона и монстров, патрулирующих Норнский Горный Перевал. Их целью был поиск гномов.
Однако гномов здесь не было. В сторону Деревни Дебрадо направлялись исключительно волки, обезьяны и пошатывающийся медведь.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.1. Легендарный Артефакт**

Подножье Норнского Горного Перевала.
Именно здесь ждал Пэйл вместе со штурмовой группой, готовой в любой момент броситься на помощь Вииду. Однако за отсутствием необходимости в их помощи они вынуждены были всего лишь наблюдать за этим процессом, используя магические шары.
В прямом эфире демонстрировалось множество солдат дракона и прочих монстров, заполонивших собой весь горный перевал. То, что Виид и гномы до сих пор не попались, было чем-то невероятным, а их осторожное продвижение в сторону деревни заставляло покрываться потом даже самых хладнокровных наблюдателей.
– Кажется, наша помощь ему ни к чему, – проговорила изумлённая Рандель, маг молнии 510-го уровня.
Она в одиночку могла сокрушить целое полчище монстров, но сейчас лишь выступала в роли наблюдателя.
– Не думал, что им удастся пройти сквозь такую толпу монстров.
– Это Виид. Его достижения вне всяческих похвал, но он всегда избегает ненужных боев.
– Удивительно. Такое разнообразие в прохождении заданий! – прикинулся поражённым Соллон из Гильдии Мабарос.
На самом же деле он был разочарован тем, что Виид не пал от лап солдат дракона.
«Да, я признаю, что он преуспел в качестве правителя Империи Арпен. Но ему не стоит зазнаваться. Сейчас для него самое подходящее время умереть и потерпеть неудачу».
Значительное количество игроков с Центрального Континента открыто хлопали, тогда как в сердцах были преисполнены зависти. Они хотели, чтобы Виид пал, однако скульптору раз за разом удавалось выскользнуть из цепкой хватки монстров, аки скользкой плотве.
KMC Медиа также транслировали сцену прохождения задания Виидом.
– Госпожа Хемин, наверняка наибольшую проблему представляет пересечённая местность Норнского Перевала, верно?
– Безусловно. Спуск к деревне испещрен трещинами, расщелинами и обрывами. Можно с уверенностью сказать, что сейчас группа Виида движется через самые опасные районы. Чем выше уровень игрока, тем чаще он считает, что должен действовать решительнее. Игроки думают, что лишь меч может спасти ему жизнь. Однако Виид действует иначе.
– Удивительно, но его метод работает. Судя по всему, солдаты дракона понятия не имеют, что мимо них крадутся те, кого они так хотят найти.
– Пусть сейчас и довольно светло, но время всё-таки ночное. Кроме того, перевал усыпан деревьями и высокой травой. Да и бродячие животные – обычное дело для этих мест.
– Солдаты дракона отличаются высочайшей лояльностью, но вот сообразительности им явно не хватает. Думаю, именно этим в полной мере и пользуется Виид.
– Он пользуется всем, что даёт ему случай.
\*\*\*
Ночь подходила к концу, и перевал заволокло густым туманом. Однако гномы продолжали двигаться вперёд, пока, в конце концов, не наткнулись на узкую тропинку.
– Деревня Дебрадо уже недалеко. Я знаю безопасный маршрут, – проговорил Брокхэнд. Под его руководством группа двинулась вдоль тропинки, миновав пещеру и пробравшись сквозь заросли кустарника.
Видимость ограничивалась всего лишь несколькими метрами, но местные гномы знали этот район, как тыльную сторону своих ладоней.
Чем ближе они подходили к деревне, тем больше укрытий и пещер они могли использовать, чтобы спрятаться от вездесущих солдат дракона. Если бы Брокхэнд погиб в одной из битв, им бы никогда не удалось отыскать этот маршрут.
– А вот и Деревня Дебрадо.
Наконец-то им удалось прибыть в пункт назначения, вход в который охранялся суровыми гномами-стражами, сжимающими в руках массивные топоры и молоты.
– Приветствуем Вас, Виидхэнд!
Поздоровавшись в ответ, Виид на мгновенье замер, шокированный экипировкой, которую носили эти гномы.
«В этой деревне собраны только лучшие воины-гномы».
Конечно, со временем качество экипировки игроков улучшалось. Теперь предметы 400~500-ых уровней не считались особой редкостью, а время от времени игрокам удавалось добыть и нечто более ценное. Например, то, что было украдено из логова дракона!
Экипировка, которую носили воины-гномы, была, по крайней мере, 500-го уровня, и, учитывая текущие стандарты игроков, обладала наилучшим качеством.
«Значит, здесь собралась тысяча лучших воинов Тора…».
Элита, которая втайне от всех обучалась тому, как сражаться с драконом!
\*Дзынь!\*
– Вы успешно добрались до Деревни Дебрадо, где должно состояться всеобщее собрание гномов. Теперь Вам вместе с гномами предстоит решить дальнейшую судьбу этой расы.
– Ваша Слава увеличилась на 20,000.
– Благодаря полученному достижению все Ваши характеристики навсегда увеличились на 2.
– Стойкость увеличилась на 5.
– Сила духа увеличилась на 4.
Воины-гномы, собравшиеся в Деревне Дебрадо, варьировались от молодого до более старшего поколения, но все они обладали невероятной силой и выносливостью. Каждый из них выпил по двадцать бокалов пива и только после этого принялся осуждать Кэйберна!
– Жаровня Жертвоприношения была возвращена. А это означает, что настало время, которое мы, гномы, так долго ждали!
– Независимо от того, какие опасности нас поджидают, эта возможность стоит любого риска.
– Мы покажем молодежи, что такое гордость.
Итак, вскоре гномы приняли единогласное решение – пойти на войну.
Тысяча самых умелых гномов во всей расе решила дать бой дракону. И благодаря этому Виид получил доступ к следующему этапу цепочки заданий.
\*Дзынь!\*
– «Испытание Гномов».
Сложность: расовое задание.
Гномы приняли решение сражаться с деспотичным драконом. Их тела крепче камня, а дух – твёрже стали! Ради свободы они решили поставить на кон абсолютно всё.
Тем не менее, гномы должны выбрать лидера, который поведёт их за собой. Доблестного лидера, который без страха выступит против Кэйберна.
Для того, чтобы возглавить гномов, Вы должны пройти их испытание.
Если испытание будет провалено – Вы не сможете возглавить гномов и будете принимать участие в битве как рядовой воин.
Награда:
Легендарное оружие.
Ограничение:
Только для гномов.
Вы не можете отказаться от данного задания.
Задание было принято.
А затем прямиком к Вииду подошли пять гномов с топорами в руках.
– Так как именно тебе удалось вернуть Жаровню Жертвоприношения, первым делом ты должен выбрать топор. Выбери топор, который соответствует твоим предпочтениям, – произнёс пожилой воин-гном с самым красным носом и мускулистыми предплечьями. – Если ты действительно гном, то должен хорошо разбираться в топорах и железе. Если хочешь, можешь взять каждый из них в руки. Если ты выберешь правильный топор, то мы объявим тебя своим предводителем.
Выслушав это короткое пояснение, Виид принялся разглядывать топоры.
Это было весьма грубое оружие, которое различалось по используемым материалам, размеру и толщине. Впрочем, каждое сделанное гномами оружие было снабжено одной уникальной чертой: острые клинки сияли под лучами света и в полной мере позволяли ощутить грубую силу, способную разрубить что угодно.
«Их рукояти самые обычные…»
Изделия, сделанные гномами, были известны своей практичностью и прочностью, но эти топоры, казалось, были созданы очень давно. Итак, Виид решил ознакомиться с одним из топоров получше и, схватив его обеими руками, приказал:
«Идентификация».
– Кузнец, способный проникать в суть железа, намеренно скрыл детальную информацию об этом топоре.
– Ваш уровень Кузнечного Ремесла слишком низок.
Идентификация провалилась.
Как выяснилось, навык идентификации оказался бесполезен.
«Как и ожидалось».
Виид знал, что в расовых заданиях не бывает простых решений.
– Один из этих топоров – легендарное оружие, три других – топоры, которые использовали герои в эпоху войны, а пятый – всего лишь простой топор, – продолжил объяснять пожилой гном.
– Легендарное оружие?
– Гномы, считавшиеся великими полководцами, на протяжении целых поколений пытались создать нечто особенное. И вот, один из топоров, создание которого было вдохновлено желанием разрубить череп Кэйберна, получился настоящим шедевром. Желание его создателя было больше, чем жажда жизни, а потому топор и стал поистине легендарным.
Тревожно сглотнув, Виид продолжил пытаться выявить нужный топор по одному лишь внешнему виду.
«Легендарный топор… Нет, удача – определенно не самая моя сильная сторона».
Виид с детства не верил в удачу.
Он никогда не играл на игровых автоматах, потому что считал, что это пустая трата денег, но когда жизнь становилась особенно тяжёлой, он покупал лотерейный билет, чтобы сохранить хоть каплю надежды.
В течение недели он мечтал о возможности выиграть джек-пот и составлял план того, как его потратить. Первым делом он хотел купить дом, затем внести депозит в банк и купить одежду для своей бабушки и сестры.
«Но выиграть у меня так и не получилось».
Единственное, что он делал, – так это после ознакомления с результатом корил себя за то, что впустую потратил деньги.
Но даже после этого, когда у него появлялась лишняя копейка, он вновь покупал билетик и… вновь проигрывал.
«Рассчитывать на удачу – это как покупать ложную надежду. Лучше уж пройти задание SSS-ранга».
На самом деле, найти нужный топор по одному только виду и вправду было крайне сложно.
«Дело явно не в этом. Низкоуровневое оружие можно было бы отличить от более качественного оружия, но эти топоры все премиум-класса».
Упомянутый простой топор можно было идентифицировать достаточно легко. Его рукоять была сделана из простой древесины и выглядела как изделие массового производства. Но вот найти легендарное оружие из четырех невероятно хорошо сделанных топоров было почти невозможно.
«В конце концов, это задание для гномов. Но если бы в качестве основного оружия я использовал топор, то смог бы легко разобраться? Нет. Вероятно, мой опыт оказал бы какую-то помощь, но обычные прикосновения всё равно бы ничего не дали».
С этой мыслью Виид поднял каждый из топоров и повертел ими. Баланс веса и звук от рассечения воздуха были просто идеальными. Если мечи представляли собой воплощение изящества и скорости, то подобное оружие всем своим видом давало понять, что именно в нём скрыта настоящая мощь.
Именно из-за этого те, кто начинал с топоров, редко переключались на другое оружие.
«Один к четырем. Двадцать пять процентов успеха… Простой топор, о котором говорил тот гном, вне всяческих сомнений – вот этот. По сравнению с другими и вправду ничем не выделяется», – задумался Виид, – «Может, всё-таки рискнуть и попытать удачи? Понадеяться на чудо? Нет, должен быть какой-то способ. То, что нельзя увидеть при помощи глаз и прикосновений…».
А затем, совершенно внезапно, ему в голову пришла мысль.
До того, как гномы стали сильнейшими воинами, они были мастерами-ремесленниками. И самым главным для них было то, как произведенное ими оружие будет использоваться.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.2. Легендарный Артефакт**

– Хм-м, – пробормотал Виид, ещё раз взмахнув каждым из топоров.
Поначалу он не понимал, какой топор лучше, однако правильное решение пришло само собой.
– Я выбираю топор, который справа, – слегка улыбнувшись, проговорил скульптор.
– …Точно? Не будешь потом жалеть?
– Да. Я уверен, что это и есть тот самый легендарный топор, способный расколоть череп Кэйберна.
Глядя на топоры, выявить нужный вариант и вправду было невозможно. Невыполнимой была данная задача и при тактильном соприкосновении. Впрочем, Мастер-Кузнец наверняка справился бы с ней.
«Значит, чтобы преуспеть в исполнении данного испытания, я должен быть воином 700/800-го уровня и к тому же мастером Кузнечного Ремесла?»
Нет, насколько бы высокой ни была сложность данного задания, это было уже чересчур. Также испытание нельзя было пройти, полагаясь на удачу.
Только гномы знали, какие из этих топоров принадлежали былым героям, а какой был легендарным.
«Экзаменаторы… вот в ком кроется ответ».
Каждый раз, когда Виид начинал взмахивать очередным топором, взгляды и отношение гномов заметно менялись.
Их реакция на простой топор была ничем не примечательной. Но когда он брал в руки героические топоры – взгляды гномов тут же становились сосредоточенными, а как только Виид вооружался топором, который лежал справа – гномов тут же охватывало чувство страха и возбуждения.
Даже когда он опускал топор на место, гномы всё ещё выглядели обеспокоенными, словно боялись, что на оружии могла остаться царапина.
«Здесь с самого начала не было никаких уловок и трюков. Чтобы пройти испытание, нужно понимать расу гномов, которая никогда не скрывает то, о чём думает».
Итак, их отношение к топору и предоставило чёткий ответ.
\*Дзынь!\*
– Вы прошли испытание гномов.
Легендарный топор, наполненный тоской, охватившей несколько веков, вновь явил себя миру. С его помощью гномы наконец-то смогут восстановить свою запятнанную честь!
Вооружитесь легендарным топором и убейте Кэйберна!
– Ваша Слава увеличилась на 40,000.
– Вы прикоснулись к легендарному топору.
Ваше Кузнечное Ремесло увеличилось до 4-го высшего уровня. Теперь Вы можете улучшать ресурсы и накладывать на оружие и доспехи специальные эффекты.
Благодаря данному достижению все Ваши характеристики были увеличены на 4.
Интеллект увеличился на 5.
Мудрость увеличилась на 4.
– Вы получили право командовать тысячей воинов-гномов.
Как для довольно простого задания, награды были просто потрясающими. Улучшение Кузнечного Ремесла также пришлось весьма кстати.
– Как и следовало ожидать от гнома, который вернул Жаровню Жертвоприношения.
– Я знал, что ты сможешь определить легендарный топор. Это под силу лишь тому, кто действительно разбирается в топорах.
– Если ты настоящий гном, то можешь с лёгкостью почувствовать легендарный топор. На самом деле, это было простое испытание, – продолжали болтать гномы, однако Виид их не слушал. Его взгляд был устремлён исключительно к легендарному оружию, которое протягивал ему пожилой гном.
– Теперь он твой.
– Вы действительно даёте его мне?
– Конечно. Поскольку ты получил право командовать нами, то и твоё оружие должно быть соответствующим.
\*Гульп-гульп-гульп…\*
От вида топора Виид едва не пускал слюни.
«Не думал, что всё зайдёт так далеко…».
Причиной, по которой Вииду удалось добрался до Деревни Дебрадо, было его обращение за помощью к воинам-гномам.
Исторически гномы жили как рабы под бесконечным гнётом дракона. Финальная битва с Кэйберном была их судьбой. Наверное, именно поэтому расовое задание гномов было настолько непростым и настолько щедрым в отношении вознаграждения.
– Вы получили легендарный Топор Убийцы Драконов.
Легендарное оружие…
В прошлом Император Гейхар также имел в наличии легендарное снаряжение, однако было сказано, что даже среди легендарных предметов имелись большие различия.
– Идентификация!
– Вы прошли испытание гномов, а потому имеете право ознакомиться с детальными параметрами легендарного оружия.
«Топор Убийцы Драконов»
Сила атаки: 331~572.
Прочность: 350/350.
Топор, работа над созданием которого велась из поколения в поколение лучшими мастерами-гномами, когда-либо существовавшими на этом свете.
Кузнецы каждого поколения вкладывали в него весь свой талант. Гном, который выступит с ним против дракона, получит невообразимую силу, а потому в полной мере использовать данное оружие можно лишь держа его двумя руками.
Данный топор наделён особой характеристикой – «Божественная Жертва». Гномы сильно пострадали, изготавливая данный топор, а потому каждое сражение с легендарным топором приведёт к падению случайной характеристики на 10 пунктов.
Эффекты:
Максимальный запас Здоровья и маны увеличивается на 300%.
Все характеристики: +150.
Шанс критического удара и критический урон: +80%.
Поглощение Здоровья: +5%.
Радиус действия навыков, связанных с Владением Топором: +200%.
Сильные удары накладывают кровотечение, длящееся 20 секунд.
Успешные последовательные атаки уменьшают защиту цели на 15 единиц.
Уменьшает боевой дух монстров на 70%.
Мощь навыков, связанных с Владением Топором, увеличивается на 200%, а затраты маны снижаются вдвое.
При опускании топора на землю активируется Каменный Щит Гномов.
Навыки, связанные с временным улучшением Живучести и Силы, становятся мастерского уровня.
Скорость овладения боевыми навыками увеличивается на 200%.
Сила атаки ближайших воинов-гномов увеличивается на 50%.
Специальные эффекты, которые активируются в битве с драконом:
Сила атаки удваивается.
Сопротивление к магии повышается на 49%.
При получении урона скорость восстановления Здоровья увеличивается на 150%.
Полная невосприимчивость к проклятиям и физическим ослаблениям.
Топор получает эффекты проникновения, разрушения и сокрушения.
Если владелец топора стоит обеими ногами на земле, никакая сила не сможет сдвинуть его с места.
Ограничения:
Только для гномов.
Уровень: 990.
«Это безумие… просто безумие» , – глядя на топор с открытым ртом, подумал Виид.
Оружие было настолько величественным, что его нужно было держать обеими руками, при этом само оно было тяжелее и мощнее меча.
Это было настоящее оружие победы!
Его базовая сила атаки в три раза превосходила аналогичный показатель Меча Лоа. Кроме того, во время сражения с драконом наносимый им урон повышался ещё в два раза.
«Единственное, что меня беспокоит, так это Божественная Жертва…»
Каждое сражение с таким топором будет стоить ему 10 единиц одной из характеристик!
Проще говоря, всего пять сражений обойдутся ему в 50 случайных очков распределения!
Конечно, Виид мог потерять очки избыточных «Достоинства», «Очарования», «Харизмы» и «Боевого духа», но то же самое касалось и жизненно важных Силы, Ловкости и Живучести.
«Это не то оружие, которое я могу использовать в любое время. Тем не менее, по сравнению с Мечом Лоа у него как минимум в пять раз больше силы атаки. Я так полагаю, оно больше предназначено для рейдов».
Для задания по уничтожению дракона, каким бы грандиозным оно ни казалось, одного-двух героев было мало. Даже воспользовавшись Жаровней Жертвоприношения всё ещё было неизвестно, насколько полезными они окажутся.
Однако расовое задание гномов не только снабдило его опытнейшими воинами, но и обеспечило его лучшим оружием.
«С помощью этого топора я смогу нанести дракону серьёзный урон».
Виид был уверен, что с помощью одного этого оружия сможет лишить Кэйберна целых десяти процентов Здоровья. Конечно, ему всё-таки придётся использовать Жаровню Жертвоприношения, но пока воины-гномы покупают время, он сможет произвести целую серию сокрушительных атак.
«Но даже несмотря на это, ничто не может гарантировать победу».
Основная проблема заключалась в боевом стиле дракона. Неважно, насколько могущественное войско Виид соберёт, если дракон начнёт магическую бомбардировку, оставаясь в небе, гномы попросту не смогут атаковать.
«Раньше Кэйберн считал гномов обычными букашками. Но после того, как его ограбили, он в ярости. Без прочих переменных битва должна была состояться на уровне земли. Впрочем, если гномы устроят какую-нибудь диверсию, это выиграет мне время, но сложность всё равно останется крайне высокой», – задумался Виид, пытаясь смоделировать сцену битвы с Кэйберном.
Даже если он в полной мере воспользуется поддержкой гномов и разработает идеальную тактику, сражение с драконом всё равно останется весьма экстремальным.
Как-никак, чёрный дракон вряд ли будет просто ходить по земле и размахивать лапами.
«Вероятность успеха слишком мала. Если я повышу сопротивление к магии, гномы смогут выдерживать его атаки, но…»
– Зададим ему жару! – внезапно закричали гномы, прервав размышления Виида.
– Если бы не Виидхэнд, у нас не было бы даже возможности бросить Кэйберну вызов!
– Это всё имеет смысл, только если он нас поведёт. Пусть он и молод, но он уже показал нам своё мужество и силу!
– Но дракон – это дракон. Даже не знаю, удастся ли нам одолеть его…
– Вспомните о сокровище нашей расы. Венец Молний сделает своё дело.
– Ты имеешь в виду легендарный предмет, выкованный Сомхэндом – самым известным гномом в истории?
Услышав эти слова, Виид тут же сосредоточился. Его сердце трепетало от мысли, что он может получить ещё один легендарный артефакт. И вот, пожилой гном, принесший Топор Убийцы Драконов, снова заговорил:
– Виидхэнд. Я знаю, что лишь тебе под силу отыскать Венец Молний. Это ещё одно сокровище, созданное для уничтожения Кэйберна!
\*Дзынь!\*
– «Венец Молний».
Гномы – доблестные воины, которые уже готовы следовать за Вами, герой.
Однако, возглавив тысячу умелых воинов, Вам предстоит отыскать ещё одно сокровище этой расы – Венец Молний.
Его нахождение будет стоить каждой жертвы, которую придётся принести на этом пути.
Сложность: расовое задание.
Ограничения:
Только для гномов.
Награда:
Венец Молний.
\* При выполнении данного задания на кон ставится судьба всей расы!
Вы должны возглавить отважных гномов и победить Кэйберна, используя легендарное снаряжение, некогда выкованное представителями этой расы.
Злой дракон будет охотиться за Вами, однако гномы не отступят, даже если им придётся заплатить своими жизнями.
Предупреждение:
Гномы запрещают представителям других рас заходить в секретное место, где хранятся их сокровища. Если тот, кто не является гномом, присоединится к заданию, воины-гномы отвергнут героя.
В случае провала задания отношения между гномами и Кэйберном станут наихудшими и Тор будет уничтожен.
Разрушение Тора.
Именно эта миссия должна была определить судьбу гномов.
«Почему это расовое задание такое экстремальное?»
Одно неверное движение, и вся раса могла быть стёрта с лица земли.
«Венец Молний…»
Легендарное снаряжение, некогда спрятанное гномами!
– А что такое этот Венец Молний? – спросил Виид у гнома, который дал ему задание.
– Это корона, обладающая самым мощным стихийным элементом, молнией. Это легендарный предмет, который может что угодно превратить в пепел. С ним ты сможешь возглавить настоящую армию.
– О… Какое невероятное сокровище! И где же эта корона?
– Ну-у… Тебе предстоит это выяснить.
– …
– Но куда бы ты ни направился, молодые воины-гномы помогут тебе.
Манауэ: – Никогда не слышал ни о каких Венцах Молний! Ни в исторических записях, ни в журналах заданий: этой вещи словно никогда и не существовало!
Услышав слова Манауэ, Виид предположил, что Венец Молний – поистине бесценный предмет, стоящий на одном уровне с Топором Убийцы Драконов.
Легендарный артефакт расы гномов! Чтобы одолеть чёрного дракона, они создавали его на протяжении нескольких сотен лет, а потому не было никаких сомнений в том, что его сила огромна.
«Это же настоящий фестиваль качественных предметов!».
Чейз: – Итак, легендарное снаряжение, спрятанное гномами… При том, что Виид может всех их убить ещё до того, как задание будет закончено…
Спенсер: – Учитывая параметры короны, кажется, она существенно повышает командные способности. Бьюсь об заклад, в неё встроены различные защитные заклинания, которые можно использовать против дракона. Если Виид экипирует её и возглавит армию, последствия будут огромны. А поскольку это корона, она также поможет ему в управлении империей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3.3. Легендарный Артефакт**

Как и ожидалось, на форумах поднялся настоящий бум.
Все уважающие себя телестанции транслировали приключение Виида в прямом эфире, однако в некоторых ситуациях требовалось соблюдение определённой конфиденциальности, а потому время от времени происходили минутные перерывы.
И вот, когда на экране появился Топор Убийцы Драконов, зрители едва не сошли с ума.
Однако настоящий бунт начался после того, как они услышали, что Вииду предстоит найти Венец Молний.
– Ва-а-а-а-а! Да его благословил сам Бог Предметов!
– Вот это я понимаю круто! Ещё немного, и он приберет к рукам все сокровища гномов!
– Но Виид не гном. Он человек.
Впрочем, куда более взволнованным был сам Виид.
«Легендарное снаряжение гномов. Оно прекрасно подойдет в качестве короны для правителя Империи Арпен».
Искушение было слишком велико, а потому скульптор недолго думая ответил:
– Да. Я обязательно найду её.
– Вы приняли задание.
Приняв задание, Виид решил побродить по деревне и порасспрашивать о венце местных гномов.
– Скажите, а где искать этот Венец Молний?
– Не знаю.
– Но как же мне тогда его найти?
– Э-э-э… Я уверен, у тебя всё получится. Ты же тот самый Виидхэнд, вернувший Жаровню Жертвоприношения! Я уверен, что тебе всё по плечу!
– Итак, Венец Молний…
– Впервые о нём слышу.
– …
Однако ни один из гномов не имел полезной информации.
Затем Виид вспомнил гнома, который впервые заговорил с ним о короне. Это был особо низкий, но зато очень плотный гном по имени Гомфхэнд.
Гомфхэнд был превосходным воином и кузнецом, обладающим высокой репутацией в Торе.
– Я хотел бы побольше узнать о Венце Молний.
– Я хотел бы тебе всё рассказать, но… это будет опасно.
– Значит, Вам всё-таки что-то известно. Не переживайте, я готов пожертвовать ради гномов своей жизнью.
– Что ж, раз так, то возьми вот это.
\*Дзынь!\*
– Вы получили секретную карту гномов.
Это был старый свиток, выщербленный из оленьей шкуры. Со временем его края сильно износились, однако в центре всё ещё сохранились рисунки гор и знак Х.
– Наши предки создали это место, готовясь к битве с драконом.
\*Гульп\*
– Значит, там нечто вроде сокровищницы?
– Не уверен, но… можешь воспринимать его именно так. В нём мы запасали всё необходимое обмундирование, предназначенное для охоты на дракона.
– Включая корону…
– Да, однако его захватили монстры. Гордые воины-гномы помогут тебе, поэтому будь так добр: найди хранилище и забери оттуда наши вещи.
Выслушав гнома, Виид внимательно осмотрел свиток.
«На этой карте нет ни городов, ни деревень. Впрочем, этого и следовало ожидать…».
Также на ней не значилось соответствующих пометок с реками и морями. Были только горы, окрашенные в чёрный цвет, причём некоторые были особенно тёмные.
«Возможно, так обозначается их размер и высота? Чем-то эта местность напоминает Арголдию».
Арголдия была одной из 10 Запретных Зон. Это был регион, расположенный в пустынной местности Центрального Континента и состоящий из песка и камней. Да, Версальский Континент был огромен, однако подобные пустоши оставались редкостью даже для него.
«Если это Арголдия, то поиски значительно упростятся. Даже с учётом того, что это Запретная Зона, сейчас уже далеко не первые дни Королевской Дороги. Арголдия уже не абсолютно опасная зона. Впрочем, задание вряд ли будет лёгким…»
Осмотрев карту, Виид сделал все необходимые расчеты.
Поскольку данное задание должно было решить судьбу целой расы, а также принести экипировку, которая будет использоваться в битве с драконом, оно могло стать серьёзным испытанием.
«Готов поспорить, что вокруг обитают высокоуровневые монстры. Гномы сказали, что хранилище было захвачено чудовищами, а потому, вполне вероятно, теперь легендарная экипировка используется… монстрами».
Простым примером были гоблины, которые прекрасно пользовались экипировкой людей.
Чем выше был уровень монстра, тем лучше он распознавал качественное снаряжение и мог пользоваться им как своим собственным.
«Итак, я должен возглавить воинов-гномов и одолеть монстров. Кажется, всё просто».
Поскольку задание было расовым, Виид не мог получить помощь от игроков-людей. Оберон и гномы-игроки могли оказать ему некоторую помощь, но стратегически это означало всего лишь добавление нескольких воинов, что вряд ли бы сильно повлияло на конечный результат.
«Итак, я должен сделать это в одиночку».
\*\*\*
Выйдя за врата Моры, Реверс был преисполнен самых светлых ожиданий.
Не так давно он приобрёл на одном из аукционов прекрасный меч, а также кожаные доспехи, увеличивающие запас Здоровья, защиту и Ловкость.
– Вы экипировали Меч Пробуждения.
Ваше Владение Мечом стало быстрее и сильнее.
Тем не менее, из-за ограничения для начинающих игроков, Вы сможете использовать лишь 54% мощности клинка.
– Ха-ха-ха! Ну что, монстры!? Сейчас мы с вами поговорим!
Реверс был вооружён с ног до головы в самую лучшую экипировку, которую он только смог достать для своего уровня.
«Какое же у меня прекрасное настроение!».
Чувствуя небывалое волнение, Реверс побежал к ближайшим кроликам. Его скорость передвижения была на 30% выше, чем раньше, и бедные кролики умирали от одного-единственного удара.
– Вы убили кролика.
– Вы получили очки опыта.
– С одного удара, хе-хе-хе!
Теперь ему было очень удобно убивать кроликов, которые раньше доставляли определённые проблемы.
Он был намного быстрее и сильнее, благодаря чему его скорость охоты стала как минимум в пять раз более эффективной.
– Да, так и должно быть. Мне нужно охотиться как можно быстрее.
Реверс сосредоточился на охоте неподалёку от ворот Моры, и время, которое шло так медленно, когда он избивал манекены, пролетало почти незаметно.
– Вы получили новый уровень.
Качаться было по-настоящему интересно, а наблюдать за постоянным прогрессом своего персонажа – в разы приятнее, чем есть самую вкусную в мире еду!
Иногда случалось, что Реверсу даже предлагали поохотиться вместе.
– Извините… Не хотите поохотиться в группе?
– В группе?
В глазах других начинающих игроков Реверс, с его быстрыми и сильными ударами, выглядел поистине удивительным мечником.
– Мы собираемся в восточный лес поохотиться на лис и волков. Вы, кажется, мечник. Не хотите пойти нами? – предложили ему. В ответ Реверс потёр подбородок и проверил статус каждого игрока.
Просмотрев целую гору экипировки на торговых площадках, он мог с одного взгляда оценить примерную силу другого человека. И вот, как выяснилось, все они были экипированы в самые простые доспехи чуть выше 15-го уровня.
Тем не менее, Реверс отказываться не стал и присоединился к группе новичков.
– Что ж, звучит заманчиво.
Волки, с которыми до этого у него были серьёзные проблемы, теперь же получали значительный урон каждый раз, когда он взмахивал своим клинком. Да, одно неосторожное движение приводило к укусу или царапине, однако большая часть входящего урона нивелировалась его бронёй.
– Ты такой сильный.
– Я такого же уровня, как вы, – ответил Реверс, наслаждаясь своим превосходящим статусом. Так или иначе, но вливание денежных средств позволило ему сполна познать радость Королевской Дороги.
«Как же всё-таки это весело!».
И вот, примерно через 30 минут группа устроилась отдыхать. Товарищи разожгли костер и, достав незамысловатую еду, разложили перед собой.
В Море сельскохозяйственные продукты были вкусными и дешевыми, а потому начинающие игроки часто носили с собой не только хлеб, но и овощи с фруктами.
– Я слышал, что Мора будет разрушена. Это правда? – заговорил один из игроков.
– Не знаю. Я слышал, что падёт Уапенский Замок, следующей целью станет Хозяйка. После этого Мора.
– Даже не представляю, что будет, если Мора будет разрушена…
До конца света, предсказанного учеными из Культа Травяной Каши, оставалось всего восемнадцать дней. В результате этого среди игроков Моры начало нарастать волнение. Впрочем, многие попросту отказывались верить в нечто подобное.
«Зря они так легкомысленны…» – нахмурился Реверс, копаясь в своих фруктах.
Дата, которая была рассчитана с помощью его ИИ, и дата, предсказанная учёными, были абсолютно идентичными.
Чтобы Мора не стала мишенью, им уже пришлось уничтожить 5,2% территории города. Причём на следующей неделе предстояло снести ещё 2% инфраструктуры и 8% через неделю.
Если бы они уничтожили Великие Архитектурные Строения или коммерческие объекты, можно было сократить уменьшение общей территории, но это казалось чем-то абсолютно невозможным.
«Если появится дракон, мне придётся перебраться в другое место. Может, я всё-таки принял неверное решение, начав играть в Море?» – задумался Реверс. Однако, несмотря на то, что он провёл здесь совсем немного времени, мысль о потере своей родины вызывала у него сожаление.
– Разве Виид не защитит Мору?
– Ну-у… он выкрал Жаровню Жертвоприношения. Возможно, с ней ему удастся победить дракона.
Так или иначе, Реверс считал их слова ложной надеждой.
«Жаровня Жертвоприношения. Это невозможно даже с этим предметом».
Успех Виида в рейде на логово дракона увеличил ожидания игроков. И, естественно, свято верили в то, что Вииду каким-то образом удастся защитить Мору, северные игроки.
«Он не справится, имея в качестве союзников лишь этих жалких гномов…».
Несмотря на то, что Реверс был новичком, его оценочные навыки ничем не уступали способностям Виида и Бадырея.
«Если они будут хорошо сражаться, им удастся нанести некоторый урон Кэйберну. Тем не менее, этого будет недостаточно, чтобы убить его. Зря он ставит на кон судьбу всей расы…».
\*\*\*
Альянс тёмных геймеров.
После того, как чёрный дракон поверг мир в хаос, именно они начали извлекать наибольшую прибыль.
Монстры были повсюду, в результате чего уровень опасности для обычных игроков существенно возрос.
• Ищу эскорт до Аквапарка Пухоль.
• Ищу высокоуровневое оружие. За подробностями – в личные сообщения.
• Нужен тот, кто покачает меня на протяжении следующих двух дней.
• Ищу желающих присоединиться ко мне в подземелье для выполнения задания. Оплата почасовая с момента выхода из Моры.
Тёмные геймеры продали свои трофеи и оказывали прочие услуги, чтобы заработать как можно больше деньжат. Но даже среди них наиболее горячей темой для дискуссии был Кэйберн.
– Мы, конечно, процветаем, но эта чёртова ящерица меня слегка беспокоит.
– Клиенты боятся охоты. Также уменьшилось количество туристов.
– Вы видели очередь в Аквапарке Пухоль? Все те, кто должен охотиться, просто перешли на пассивный режим.
– Не знаю, как у вас, но у меня комиссионных стало меньше. Рыночная цена на экипировку также немного снизилась.
– Игроки Центрального Континента стекаются на Северный Континент, так что это не удивительно. Однако им тоже понадобится золото, а потому курс остаётся прежним.
– Экипировка должна продаваться дороже. Я не могу получать высокую прибыль, просто выполняя поручения и получая золото.
– Эй, старички. Деревня Маргарита была захвачена монстрами. Можете помочь?
Каждый день на форуме тёмных геймеров появлялась информация о разрушении всё новых деревень и вторжении монстров.
Темные геймеры, которые поначалу сорвали настоящий джек-пот, теперь тоже начали чувствовать шаткое состояние этого мира.
– Монстры один за другим уничтожают города и сёла. Если так пойдёт и дальше, нам больше некуда будет сопровождать клиентов.
– Люди мигрируют в безопасные регионы, так что работа всегда найдется.
– Ага, до тех пор, пока не будут уничтожены и эти безопасные места. Кроме того, если жизненно важные города сильно пострадают, это станет настоящей проблемой.
Тёмные геймеры были обеспокоены состоянием мира.
Они хотели, чтобы Кэйберн навсегда исчез, но победить дракона было нелегко. Многие из тёмных геймеров сражались с одними из самых опасных монстров Королевской Дороги, а потому знали об этом лучше кого бы то ни было.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.1. Подземелье Арголдии**

Возглавив небольшую армию из тысячи воинов-гномов, Виид направился с ними в Арголдию. Ему хотелось добраться туда как можно быстрее, однако гномы, с их короткими ногами, были далеко не лучшими путешественниками.
К счастью, все они оказались довольно выносливыми, тогда как Арголдия находилась рядом с Центральным Континентом. Также Виид получил некоторую помощь от авантюристов и авиаков.
Спенсер: – Я пришлю подробную карту, которую я нарисовал в прошлый раз, когда посетил Арголдию.
Чейз: – А у меня есть сборник информации об Арголдии.
Паря в небесах, авиаки детально исследовали пустынные районы запретной зоны. В округе встречалось множество летающих монстров, что неизбежно приводило к столкновениям, но даже с учётом этого группа продвигалась довольно быстро.
Хладнокрыл: – Кажется, я нашёл это место. Оно примерно в полудне пути от вашего текущего местоположения. Вы увидите три скалистых горы.
– Ну что, побежали?
Виид безжалостно тащил за собой гномов, практически не давая им времени на отдых. Впрочем, каждый из присутствующих был свыше 500-го уровня. Некоторые энергичные гномы и вовсе могли похвастаться 550-ым или почти 600-ым уровнем.
У большинства этих гномов была своя собственная история. Битву с драконом они считали своим призванием, а потому с юных лет сидели в подземельях, наращивая силу и навыки.
«Они отличаются от других игроков, которые зачастую щадят себя. Во славу своей расы они с радостью воспользуются Жаровней Жертвоприношения» , – подумал Виид. – «А раз так – я должен настроить их на правильный лад».
Именно он должен будет возглавить их, когда они наконец-то встретятся с Кэйберном.
Так, время от времени сражаясь с монстрами, группа добралась до места, отмеченного на свитке. В ходе этого процесса им довелось ещё несколько раз столкнуться с летающими чудовищами, однако благодаря метательным кинжалам и пращам большинство монстров удалось сдержать на расстоянии.
– Кажется, мы на месте… – пробормотал Виид, глядя на огромную скалу, преграждающую им путь.
Хладнокрыл: – Судя по окружающей местности, это, безусловно, то самое место. Однако вход я ещё не нашёл.
Внимательно изучив карту и окружающую местность, Виид понял, что именно за этой стеной и находится заветное хранилище.
«Проблема во входе», – задумался Виид, однако вскоре пришёл к довольно простому ответу. – «Бьюсь об заклад, хранилище будет очередным неисследованным подземельем».
Итак, если карта не врала, им нужно было всего лишь раскопать вход.
– Нужно пробиться сквозь эту скалу. Судя по всему, вход в хранилище был завален или что-то в этом роде.
Услышав недвусмысленные слова Виида, гномы вытащили свои кирки и начали долбить стену. Менее чем через тридцать минут они прорвались сквозь скалу и создали самый настоящий проход в подземелье, по которому могло пройти вплоть до трёх человек.
– Вы – первооткрыватель «Секретного Хранилища Гномов».
Ваша Слава увеличилась на 15,000.
На протяжении следующей недели шансы выпадения трофеев и получаемый опыт удваиваются.
Первый убитый монстр оставит после себя наилучшую возможную добычу.
Выполняя расовое задание гномов, Виид загребал Славу прямо-таки лопатой. Избыточное количество Славы, возможно, было отличительной чертой подобного рода заданий.
Впрочем, это было не удивительно, поскольку данное задание было чрезвычайно важным для всех гномов без исключения.
«Мы нашли его раньше, чем я думал», – медленно пробираясь внутрь подземелья, подумал Виид. – «Однако с этого момента я не смогу получать помощь от других игроков. Кроме того, есть и другие недостатки».
Он не сможет использовать Призыв Нежити, которую так презирали гномы. Излишне говорить, что вызвать Ван Хока и Торидо он тоже не сможет.
Гномы были простодушными и не шли на компромиссы в отношении вещей, которые они ненавидели.
«Хм-м. Что ж, в таком случае мне просто придётся сполна использовать этих гномов».
Затем Виид вытащил из рюкзака семь комплектов гномьего снаряжения, которые он выкрал из логова дракона, и раздал их между присутствующими. У Кэйберна хранилось огромное количество сокровищ, однако найти экипировку, подходящую для гномов 500-го уровня и выше, оказалось на удивление трудно.
– Это работа великого полководца Виидхэнда?
– Нет, я взял всё это в логове Кэйберна. Можете использовать её.
В полномасштабной войне хорошо экипированные семеро гномов не сыграли бы особого значения. Однако, если гномы, возглавляющие рейдовую группу в подземелье, будут надёжно защищены, они смогут противостоять практически любому врагу!
– Стойте как можно плотнее друг к другу и держите строй.
У секретного хранилища гномов были мраморные стены и довольно просторные коридоры, ширина которых достигала двадцати метров.
– Не попадитесь в ловушки и смотрите под ноги.
Виид разделил гномов на двадцать отрядов по пятьдесят человек. Он уже убедился в том, что эти воины могут свободно использовать от пяти до шести видов оружия: начиная от метательного, такого как пращи с кинжалами, и заканчивая тяжелым, таким как двуручные топоры и большие копья.
Все они были кузнецами и, как следствие, хорошо разбирались в оружии.
Также они хорошо владели щитами. Это были настоящие мастера на все руки!
И вот, спустя некоторое время перед ними появились кеи – травоядные животные, населяющие Арголдию. Длиной эти твари достигали пяти метров и отличались весьма скверным характером, нападая на более мелких существ исключительно ради забавы.
– Обнаружен противник. Приготовиться к бою.
Снаряжённые качественной экипировкой воины-гномы подняли оружие и двинулись вперёд. Но поскольку кеи обладали чрезвычайно прочной шкурой, обычные атаки не отличались особой эффективностью.
– Передний край, поднять щиты и отступить. Второй ряд, метнуть копья. Третий ряд, бросить кинжалы. Четвертый ряд, вооружитесь топорами и атакуйте.
Гномы, несущие на спинах разнообразное оружие, быстро приспосабливались к любому типу врагов, с которым сражались. Они великолепно защищались, одновременно с этим отрубая щупальца монстров своими громадными топорами.
– Отлично.
Виид был доволен, глядя на то, что гномы движутся именно так, как он приказывал. Каждый гном идеально выполнял свою роль, а их врожденная отвага подавляла страх даже перед куда более грозными противниками.
Пусть гномы и уступали в силе тем же варварам, однако их мастерское владением щитами и прекрасные доспехи делали их чрезвычайно эффективными в ближнем бою.
Они позаботились о кеях, получив лишь незначительные травмы.
– K-гм. Что-то рука немного побаливает. А, не важно. Я могу сражаться и с одной рукой.
Виид был впечатлён, наблюдая за тем, как они лечат свои раны после окончания битвы.
А с каждым новым сражением он продолжал улучшать тактику. В хранилище обитали всевозможные монстры: начиная от крупных насекомых, заканчивая каменными чудовищами и проклятыми духами.
Время от времени Виид приказывал сражаться, используя лишь метательное оружие и щиты, чтобы свести количество раненых к минимуму. Также он хотел определить боевой уровень воинов-гномов с помощью различных ситуационных сражений, прежде чем противостоять дракону.
«Их защита поистине велика. А ведь с нами нет ни одного жреца… С ними эти гномы и вовсе будут непобедимыми».
Используя в ближнем бою топоры, гномы действовали несколько безрассудно. Они бездумно взмахивали ими, не отступая ни на шаг. Однако Виид выяснил, что как только в их руках появлялись мечи и копья, то гномы тут же меняли тактику, пытаясь удержать противника под контролем и досконально исполнить порученную задачу.
«Таким образом, их боевой стиль зависит от экипированного оружия. Что ж, не слишком удивительно».
Тем не менее, как только они встретили монстров с высокой защитой, Виид тут же увидел пределы воинов-гномов.
С каждым ударом гномы вкладывали всё больше и больше силы. Они сражались до тех пор, пока враг не падал на землю, будучи не в состоянии продолжать битву, но… всё это занимало слишком много времени.
«Они неплохо охотятся, но их недостаточно, чтобы победить дракона», – нахмурился Виид.
Воины-гномы использовали только самые простые навыки. Их защитные способности были весьма разнообразны, однако им не хватало мастерства, поскольку их было слишком много.
Благодаря своей высокой силе и хорошему оружию, гномов невозможно было остановить, когда их противниками являлись монстры с посредственной защитой. Но когда враг не уступал им по стойкости, гномы попросту не могли быстро справиться с ним.
Воины, орудующие топорами и копьями, обладали весьма приличной силой атаки, и если их правильно организовать, они могли охотиться быстро. Однако данный метод был бессмысленным против дракона.
«Будет довольно хлопотно убить босса даже в этом подземелье, не говоря уже о Кэйберне. Тем не менее, они хорошо держатся».
Возможно, Вииду удастся свести на нет хотя бы часть этих слабостей. Всё, что ему нужно было сделать – так это научить их более эффективным и мощным навыкам.
Виид: – Манауэ.
Манауэ: – К вашим услугам!
Виид: – Гномы способны владеть практически любым оружием. Но их навыки оставляют желать лучшего, и мне нужно обучить их чему-то более полезному.
Манауэ: – Для битвы с драконом?
Как и ожидалось, Мануэ прекрасно понимал его намерения.
Виид: – Будет весьма полезно обучить их навыкам, которые помогут и при обычной охоте, но, конечно, для охоты на дракона им нужно нечто посерьёзнее.
Например, секретные техники владения мечом, топором или копьём.
В прошлом трудно было обучиться даже одной такой способности, однако времена изменились. Виид был правителем Империи Арпен и обладал высшей властью.
За исключением тех, которые находились на территории бывшего Королевства Хэйвен, он мог собрать все секретные техники.
Виид: – Не каждый может овладеть секретной техникой, но я уверен, что гномам это под силу.
Манауэ: – Постараюсь достать лучшие и как можно быстрее. Оберон тоже наверняка знает немало защитных навыков.
Впрочем, восполнением недостающих навыков дело не заканчивалось. Для того, чтобы они достигли высшего уровня в каждой из способностей, им предстояло пройти через интенсивный труд.
К счастью для них, Виид был экспертом в этой области.
«Гномы – очень гордые, а потому имеют высокий уровень терпимости. Я могу сделать так, чтобы они сражались до тех пор, пока не смогут даже пальцем пошевелить».
А раз так, пришло время увеличить темп охоты!
– Я – Виидхэнд! – взревел Виид, вытащив Меч Лоа.
С этого момента он должен был завоевать сердца воинов, приняв личное участие в охоте.
– Меч? Почему меч? – задались вопросом некоторые гномы. Тем не менее, Топор Убийцы Драконов уменьшал характеристики, а потому Виид не собирался его использовать почём зря.
Данное оружие находилось под запретом, если только ему не противостоял монстр уровня босса.
Что касается рёва Виида, он был весьма эффективным в повышении морального состояния гномов, но также в нём крылся иной мотив.
Услышав его голос, в их сторону устремились бесконечные легионы монстров.
А затем подземелье превратилось в настоящий ад, преисполненный ужасающими криками чудовищ.
«Что ж, начнём уборку».
Виид считал, что собирать всех этих монстров вместе чрезвычайно опасно, однако…
«Я должен сэкономить время. В любом случае, оно того стоит».
Гномы проявляли себя лучше всего, когда их доводили до пределов!
Кроме того, зачищая подземелье поэтапно, в битве принимала бы участие лишь часть гномов, вне зависимости от того, насколько просторными были залы.
Итак, подтвердив высокую защиту гномов, Виид решил, что им остаётся лишь сражаться до самого конца.
«Скульптурное Разрушение! Всё в Силу!», – приказал он, после чего использовал один из своих самых главных навыков, – «Хераимское Фехтование!».
Виид безжалостно разрубал монстров, стоя бок о бок с другими гномами.
– Этот гном просто невероятен.
– Он смог бы одолеть даже огра, – бормотали восхищённые гномы.
Спустя некоторое время с монстрами было покончено. Гномы сильно устали, однако жертв не было. А всё потому, что они защищали друг друга ценой своих собственных жизней. И это очень впечатлило Виида.
«Хм-м. Эти ребята и вправду хорошо мне подходят».
Он не хотел, чтобы его подчиненные умирали понапрасну, ведь именно так должен был рассуждать эксплуататорский генеральный директор!
– Нужно продолжать двигаться вперёд.
Спустя какое-то время группа обнаружила железных големов, с ног до головы покрытых толстым слоем пыли.
– Обнаружен противник. Приготовиться к бою.
Но, ко всеобщему удивлению, големы оказались не врагами, а союзниками.
– Гу-у-у-ух. Наконец-то вы прибыли.
– Мы ждали целую вечность.
Это были железные големы, некогда созданные командирами гномов.
«Как и следовало ожидать от продвинутого подземелья в одной из 10 Запретных Зон».​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.2. Подземелье Арголдии**

Виид был всерьёз обеспокоен сложностью задания.
Если система выделила им подкрепление в виде железных големов, значит, дальше их ждало нечто такое, что невозможно было преодолеть даже с хорошо подготовленными гномами.
«Что ж… по крайней мере, это будет весело».
Как-никак, Виид был не обычным гномом, который боялся трудных заданий. Он прошёл через всевозможные трудности с бесчисленными скитаниями по всему континенту и обладал огромным набором самых разных навыков.
«В обычной ситуации расовое задание гномов должно было появиться на 700/800-ых уровнях. А может и того позже. Даже если предположить, что гномы сильнее обычного, их средний уровень вряд ли превышает 550-ый».
А раз так, задание следовало проходить иначе: он должен был продвигаться вперёд самостоятельно, держа гномов позади.
«Впереди наверняка будут сильные монстры».
Эти гномы должны были сразиться с Кэйберном. Никто из них не должен умереть почём зря.
Виид чувствовал, как с каждым шагом опасность нарастает. Впрочем, в таких подземельях, как это, гномы могли противостоять практически любому противнику. Благодаря высокой защите и правильной тактике они почти наверняка смогут обойтись без потерь.
«Как-никак, нас ещё ждёт дракон… Экстремальные битвы нам ни к чему».
\*\*\*
Авантюристы, отправившиеся в Огненное Кольцо, каждый день видели, как погибают их товарищи.
– Это место продолжает оставаться чрезвычайно опасным вне зависимости от того, сколько предосторожностей предпринято.
– Согласен. Наибольшая проблема заключается даже не в монстрах, а в ландшафте.
Внезапные извержения вулканов приводили к тому, что земля то и дело разверзалась, выпуская наружу облака нестерпимого жара.
Авантюристы стали свидетелями нескольких десятков случаев, когда их товарищи умирали от самых обычных ожогов. И это принесло им понимание того, что обеспечить безопасное нахождение в Огненном Кольце попросту невозможно.
– В регионах с экстремальными условиями можно выжить, имея в наличии надлежащую экипировку, но здесь никогда не знаешь, когда тебя убьёт очередной выброс лавы.
– Может, вернёмся и поищем какие-нибудь зацепки в землях орков?
– Думаешь, орки смогут нам рассказать ещё что-то о Короле Демонов?
– Не знаю… но если мы найдем даже самое незначительное задание, это будет уже хоть что-то.
– Как хочешь, но мы останемся. Я уверен, что логово Лэндони где-то здесь. После всего, через что мы прошли, я не могу просто так сдаться.
Таким образом, авантюристы разделились на две группы.
Такие опытные искатели приключений, как Чейз и Спенсер, решили остаться и продолжить поиски, в то время как большинство других предпочло вернуться в земли орков или на Центральный Континент.
Экспедиция в Огненное Кольцо была невероятно опасна: люди погибали, падая в расщелины с лавой, или от раскалённых обломков, вызванных извержениями вулканов.
В прошлом Виид уже исследовал Джиголас, частью которого и являлись огненные земли, но тогда ему довелось посетить лишь вулканический остров в ледниковом регионе. Здесь то и дело происходили сдвиги неустойчивых тектонических плит, постоянно извергая наружу лаву и видоизменяя ландшафт.
Огненное Кольцо было самым опасным местом в мире. Одно его существование отвергало возможность для исследования.
– Итак, какой план? – задались вопросом оставшиеся авантюристы. Разложив перед собой карту, искатели приключений поняли, что даже после гибели огромного количества людей им удалось исследовать лишь 20% локации.
Не посещённые места были чрезвычайно опасны, либо доступ в них был попросту невозможен из-за обильного количества монстров.
– Исследование задерживается либо потому, что мы погибаем во время групповых исследований, либо потому, что мы продвигаемся слишком осторожно. В таком случае, как насчет того, чтобы исследовать местность индивидуально? Мы можем просто делиться новой информацией между собой, – проанализировав ситуацию, предложил Чейз.
– Звучит неплохо.
– Не знаю, кто из нас найдет логово Лэндони, но давайте не будем присваивать себе всю славу после того, как мы все зашли так далеко.
На этой ноте авантюристы решили организовать свои собственные сольные экспедиции.
Каждый шаг вперёд давался с риском для жизни, а каждый пройденный метр они помечали специальной маркировкой, символизирующей безопасность того или иного маршрута.
\*\*\*
Бизон был авантюристом 230-го уровня, начавшим играть в Море ещё до того, как была основана Империя Арпен.
«Я должен найти логово Лэндони!»
Бизону, прибывшему в Огненное Кольцо, не хватало определенных навыков, но вот страсти было хоть отбавляй.
Он уже был близок к тому, чтобы дважды умереть во время исследования одного из вулканов, однако в земли орков он так и не вернулся.
«Здешняя местность очень опасная. Области, которые мне удалось исследовать, из-за извержений всё время трансформируются», – погрузился в раздумья Бизон, занимаясь готовкой мяса у горящей реки.
Бизон думал, что с его текущими способностями ему никогда не удастся отыскать логово Лэндони.
Огненное Кольцо вполне можно было назвать «кладбищем искателей приключений», поскольку оно отвергало само присутствие людей на своей территории.
«Бесцельные поиски по окрестностям убьют меня примерно миллион раз за год».
Именно по этой причине многие искатели приключений решили бросить подобные исследования.
«Если бы это был Виид… Нет, даже он потерпел бы здесь неудачу».
Бизон был игроком, который стремился к своей мечте, наблюдая за Виидом и его приключениями. Однако после некоторых размышлений Бизон решил изменить ход мыслей.
Огненное Кольцо было слишком опасным, а потому полноценные экспедиции здесь никогда не проводились. Да, авантюристы были бесстрашными людьми, но даже они редко осмеливались исследовать области, где то и дело извергались вулканы.
Также исследованию окружающей среды препятствовали изменения ландшафта и вулканические выбросы, приводившие к гибели людей.
«Из-за этого продолжать исследование просто глупо. Поиск логова Лэндони будет стоить бесчисленного количества жизней» , – покачал головой Бизон, уставившись в сторону особо крупного вулкана.
В Огненном Кольце было несколько мест, особо опасных для проведения исследований.
Струи лавы поднимались на несколько сотен метров вверх; покрывая небо чёрными одеялами пепла.
«Логово Лэндони… Лэндони – красный дракон. Он близок к самой сущности огня. И точно так же, как моим родителям нравится тёплый самонагревающийся матрац, разве красный дракон не предпочтет то же самое?» – задумался Бизон, вспоминая матрац, купленный им в прошлом месяце для своих родителей.
Местность, которая была самой уникальной в Огненном Кольце…
Да, вокруг было полно гор и лавы, но особо выделялся великий вулкан, который извергался чаще всего.
Если бы он был красным драконом, то выбрал бы себе именно такое место!
– Лэндони! Я уже иду!
\*\*\*
Спустя сутки после разделения Чейзу пришло сообщение.
Бизон: – Привет, Чейз. Я у великого вулкана.
Чейз: – Понял. Решил посмотреть что к чему?
Чейз думал, что это обычное сообщение, а потому отреагировал довольно вяло. Кроме того, он был занят сортировкой припасов из того, что ему удалось добыть во время исследования. Для своей экспедиции он собирал припасы из материалов, полученных в Огненном Кольце.
Изготовление приключенческих материалов из шкур животных, растений, руд и других предметов было ещё и специальностью Чейза!
Бизон: – Я подошел слишком близко к лаве, и моё тело загорелось, ха-ха. Ожоги серьёзные, и у меня кончилась вода. Кажется, мне недолго осталось.
Чейз: – Чёрт… Прошу прощения за то, что попросил тебя пройти весь этот путь.
Бизон: – Всё в порядке. На сей раз моя смерть имеет значение.
Чейз: – Тебе удалось что-то найти?
Бизон: – Да. Логово Лэндони.
Чейз: – Что!?
Бизон: – Мне скоро придёт конец, так что буду краток. Прямо сейчас я вижу логово красного дракона. Чтобы сюда добраться, необходимо пройти между потоками лавы… В общем, я загружу видеоролик на сайт искателей приключений, так что обязательно посмотри. Желаю всем удачи.
Чейз: – Бизон!
Бизон: – Я отлично провёл время…
Это были последние слова, которые они услышали от Бизона. И Чейз тут же распространил полученную информацию среди всех прочих авантюристов. Поначалу искатели сомневались, но вскоре увидели загруженную в интернет запись. На ней и вправду чётко демонстрировалось, как Бизон убегал от монстров, пока не оказался в настолько жарком и преисполненном лавы регионе, что попросту загорелся.
А прямо перед ним раскинулся великий вулкан. Половина огнедышащей горы была покрыта темно-красной лавой, создавая образ чрезвычайно опасного и неприветливого места. Никто из авантюристов прежде не осмеливался прийти сюда. Однако Бизон начал подниматься на гору, используя лишь верёвку и лопату.
Он продолжал карабкаться вверх, даже когда начали таять его ботинки. Но миссия была слишком серьёзной, да и отступать было уже поздно.
В результате ему удалось преодолеть примерно две трети великого вулкана. Его Здоровье было на критическом уровне, но ему всё-таки удалось найти лавовую пещеру!
Именно здесь, в самом сердце великого вулкана, он и обнаружил логово красного дракона.
Чейз: – Вот координаты великого вулкана. Это драгоценная информация, ради которой Бизон пожертвовал собой.
\*\*\*
Появившись в знаменитом Вапенском Замке, чёрный дракон Кэйберн полностью уничтожил его.
– «Месть Дракона».
Чёрный дракон Кэйберн жаждет уничтожить всю человеческую цивилизацию.
Духи и феи предупреждают, что следующей целью дракона будет Замок Хозяйка.
Хозяйка!
Согласно проведенным расчётам, следующей целью после Хозяйки должна была стать Мора – бывшая деревня, ставшая основой Империи Арпен.
Теперь, когда империя захватила весь Центральный Континент, возникла острая потребность в строительстве большого количества крупных городов, однако даже при этом Мора оставалась крупнейшим торгово-экономическим центром.
– Приступаем к эвакуации. Торговцам лучше покинуть город заранее. Думаю, им нужно организовать куда больше дел, чем обычным игрокам.
Союн лично командовала эвакуацией.
Северные игроки не хотели покидать свой заветный город, однако всё-таки проходили сквозь городские врата наружу. Впрочем, далеко они не ушли, основав временное поселение у реки Рубен, которая протекала немного севернее.
Поток игроков был очень большим, и скоро у реки образовались самые настоящие жилые районы и рынок.
– Ладно там другие города, но разве Виид не должен защищать Мору?
– Я уверен, что если бы он мог, то так бы и поступил. Но сейчас у него нет выбора, поскольку он не может победить дракона.
– Но он должен хотя бы попробовать.
– Похоже, он просто решил сдаться.
Северяне были удручены, мало-помалу приходя к мысли о том, что крах севера не остановить. Вскоре они должны были лишиться абсолютно всего – не только своих домов, но и воспоминаний…
Если Мора исчезнет, это серьёзно скажется на торговле, производстве, приключениях, религии, безопасности и даже на окружающей среде Северного Континента, что игроки прекрасно понимали.
– Север без Моры… Нет, я даже представить себе этого не могу.
– Возможно, Империя Арпен планирует сосредоточиться на Центральном Континенте?
– Это неприемлемо. На самом деле, наш дом – север.
Северяне всегда бросались сломя голову в любое, даже заведомо проигрышное сражение, однако на сей раз они ничего не могли сделать, кроме как наблюдать за происходящим преисполненными разочарования взглядами.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4.3. Подземелье Арголдии**

В подземелье произошло всего лишь два момента, которых Виид никак не ожидал.
«Откуда здесь столько големов?»
Помимо железных, им встретились золотые и даже рубиновые големы. А когда спустя какое-то время некоторые из них перестали работать, гномы вытащили свои молотки и прочие инструменты для проведения ремонта.
– Сенсоры, связанные с внутренним ядром, повреждены. Впрочем, это поправимо.
– О, господи… Вы только посмотрите на структуру этих связок. Конечно, я не хочу обидеть наших предков, но эта технология так сильно устарела…
– Одна лишь имплантация сложных суставов улучшит их боевые возможности. Да и в целом, я уже устал слушать, как они громыхают и лязгают при каждом шаге.
Способности гномов, как кузнецов, также оказались намного выше, чем ожидалось. Поврежденные в бою големы легко ремонтировались руками. Время от времени ремесленникам не хватало материалов для проведения ремонта, но они быстро собирали то, что им нужно, в следующих битвах. Во всех иных случаях они просто брались за кирки и принимались добывать железную руду.
«Здесь целая гора руды прекрасного качества… – наблюдая за ними, покачал головой Виид. – Да уж, гномы не стали бы создавать здесь хранилище без должной на то причины. Они пошли на этот шаг, поскольку гора богата полезными ископаемыми».
Способность находить природные ресурсы была наиболее распространённой именно у гномов. Каждый уважающий себя гном с лёгкостью выявлял залежи руды первого и второго сортов, а также руды наивысшего качества. Но что ещё важнее, с такой же лёгкостью они добывали чистое серебро, сапфиры, рубины и опалы.
«Тысяча превосходных воинов, которые также являются кузнецами и шахтёрами…»
В том, чтобы брать гномов на зачистку подземелий, было и вправду множество самых разных преимуществ.
Даже при охоте на равнинах гномы отличались неординарностью действий, устанавливая ловушки и оборонительные баррикады.
«Благодаря гномам сложность этого подземелья значительно уменьшилась».
После каждой битвы к ним присоединялось от трёх до четырёх големов, которых создали специально для защиты секретного хранилища. Другими словами, если бы сюда вошли представители другой расы, то вместо союзников они получили бы ещё одного противника.
«Однако всё это может быть ловушкой. Сейчас мы быстро продвигаемся вперёд именно благодаря големам, но так ли продолжится и дальше…» – задумался Виид, решив подготовиться к худшему.
– Отправьте железных големов в тыл. Мы, гномы, будем сами пробиваться вперёд.
– Почему ты не хочешь использовать их?
– Хочу. Просто когда големы убивают драгоценных монстров, это пустая трата времени.
Таким образом, стоя плечом к плечу с гномами, Виид продолжил двигаться вперёд. Он оставил в передних рядах лишь тех гномов, которые обладали наивысшим уровнем защиты, тогда как более слабые воины были размещены в центре.
Виид то и дело использовал Меч Регенерации, увеличивающий защиту и скорость восстановления Здоровья. И если поначалу казалось, что в этом нет никакой нужды, то спустя некоторое время нелишними оказались все десять сотен прибывших сюда гномов.
Как-никак, масштабы данного подземелья были столь же огромными, как и сопротивление обитающих здесь монстров, вооружённых качественной экипировкой гномов.
Ракообразные монстры ростом от пяти до семи метров выкапывались из стен и земли, а множественные рои ядовитых насекомых появлялись, будто чёрные тучи.
– Всем раненым отступить и отдохнуть!
Гномы с низкой Живучестью и очками Здоровья время от времени отходили назад и накладывали повязки. А на их место становились те, кто всё ещё мог сражаться.
Отбиваясь от бесконечного потока монстров, Виид устроил самый настоящий конвейер.
«Было бы намного сложнее, если бы я в том задании не получил Меч Регенерации …».
Возможно, эльфийское задание также было чем-то вроде очередного подготовительного этапа. Система словно подсказывала ему, что он должен возглавить армию с Мечом Регенерации.
«Спасение мира… До сих пор под моим началом объединялось не так и много рас, но… с такой способностью я и вправду смог бы руководить огромной толпой людей и сражаться с драконом».
\*Дзынь!\*
– Новое боевое достижение!
Вы получили титул «Непроницаемая Стена»!
Вам удалось успешно сдерживать натиск монстров на протяжении тридцати минут, благодаря чему Ваша Стойкость и Живучесть навсегда увеличились на 2.
– Хм, было бы неплохо немного расслабиться за бокалом пива…
– На это нет времени. Как можно думать о пиве, когда наши братья страдают? – довольно категорично ответил Виид. Впрочем, каким бы опасным ни было данное подземелье, их боевые навыки и характеристики постоянно росли.
Чувство от становления сильнее было отличным стимулом для продолжения битвы!
– Группа 11 – вперёд. Те, кто позволили себе роскошь отдохнуть, должны выдвинуться на передний край.
Выматывая гномов, Виид получил новый уровень. Хоть это и не было сопоставимо с зачисткой подземелий при помощи нежити, такая скорость охоты намного превышала привычную для игроков.
Между тем, время от времени им на глаза попадались арсеналы, созданные предками гномов.
«А здесь довольно много мечей».
Некоторые арсеналы были забиты лишь доспехами и щитами, в то время как другие заставлены сотнями стеллажей, на которых покоились исключительно кинжалы.
«Как и следовало ожидать от гномов, они запаслись на много лет вперёд».
Виид всем сердцем хотел бы продать трофейное снаряжение, но впервые за всё время оружие и доспехи были использованы для вооружения гномов. Это была прекрасная экипировка с требованием 700/800-го уровня, однако гномы, будучи кузнецами, смогли её надеть.
«Больше всего от экипировки выигрывает именно эта раса…».
После того, как гномы надели доспехи, их атакующие и защитные показатели значительно увеличились, что привело к ещё большему увеличению скорости охоты.
К сожалению, некоторые гномы не могли использовать снаряжение, для которого требовался 900-ый уровень. Хоть это и было редкостью, однако не все гномы изучали Кузнечное Ремесло.
Тем не менее, если в настоящее время они не могли использовать данное снаряжение, то после активации Жаровни Жертвоприношения такая возможность им должна была представиться.
«К тому моменту, как это подземелье будет зачищено, защита гномов станет непробиваемой» , – ухмыльнулся Виид, невольно вспоминая пустынных воинов тех времён, когда он был Великим Императором Пустыни.
Ни один враг и ни одно государство не могли остановить буйствующих пустынных воинов. Со стороны их армада казалась несколько хаотичной, но, обладая подавляющей силой, они с лёгкостью уничтожали своих противников.
«С точки зрения силы атаки пустынные воины в несколько раз сильнее. Благодаря верблюдам их мобильность также была исключительной. Тем не менее, в каждом сражении они получали серьёзные ранения».
Основным преимуществом армии пустынных воинов была скорость, с которой они завершали сражения. Тем не менее, в этом процессе гибло довольно много воинов.
Гномы же отличались сбалансированностью, проистекающей из высокой выживаемости, а также высокого потенциала для дальнейшего роста. Более того, действия гномов полностью менялись в зависимости от того, что им приказывали. Под чутким руководством они могли одолеть даже пустынных воинов.
Несмотря на это, Виид чувствовал небольшое разочарование.
«Даже для самых типичных сражений им нужен первоклассный лидер. Большинство из этих гномов, вероятно, погибнут в битве с Кэйберном…»
А это стало бы огромной, но… вынужденной потерей.
Манауэ: – Авантюристы прислали отчёт.
Зайдя в секретное хранилище гномов, Виид стал игнорировать сообщения от других игроков, поскольку его первостепенной задачей был поиск артефакта и обучение гномов. Вот почему он читал лишь крайне важные доклады от Манауэ.
Манауэ: – Они сообщают, что наконец-то обнаружили логово Лэндони.
Виид: – Должно быть, они многое пережили…
Манауэ: – В отчёте говорится, что логово находится там, где бесконечно извергается самый большой вулкан. Пока мы с тобой говорим, они жертвуют своими жизнями, чтобы проникнуть в логово. Надеюсь, скоро будут хорошие новости.
Виид: – Это всё?
Манауэ: – Ещё я продолжаю отсеивать информацию о Кнатуле и Малине.
Это Виида интересовало уже куда меньше. Даже если бы в его ряды вступил настоящий герой, это помогло бы куда меньше, чем десять хорошо вооружённых и обученных гномов.
Кэйберн был слишком силён для того, чтобы его могли остановить несколько героев.
Виид: – Ясно.
Манауэ: – И последнее… Ещё не слишком поздно. Если мы уменьшим Мору до одной пятой, то выиграем намного больше времени.
Осталось всего одиннадцать дней до того момента, когда на Мору обрушится гнев Кэйберна. Именно поэтому, пока Замок Хозяйка всё ещё стоит, Манауэ предлагал уменьшить размеры Моры.
Манауэ: – Некоторые северяне предлагают тебе лично встать на защиту города или же разрушить его, оставив голые кости.
Виид: – Голые кости?
Манауэ: – Предлагается оставить базовые и Великие Сооружения, переместив жилые и торговые сектора куда-нибудь поблизости. После окончания атаки дракона мы сможем всё восстановить.
План сохранения Моры, наиболее распространённый среди северных игроков!
Они должны были построить город-спутник и переместить в него как можно больше инфраструктурных объектов из самой Моры. Затем, победив Кэйберна, они бы всё вернули в исходное состояние; осуществив тем самым поистине историческое достижение.
В обычной ситуации никто бы не стал даже думать о столь сложной идее, но всё, чего им удалось достичь за последние годы, перечёркивало любое «невозможно».
«Значит, мы разделим Мору на части, а затем соберём её воедино… А что, это вполне реально», – задумался Виид.
Если игроки и торговцы мобилизуются, этот план станет вполне выполнимым. Не было необходимости полностью уничтожать Мору, поскольку снос всего лишь десяти-двадцати процентов жилого сектора убрал бы её из первоочередных целей Кэйберна.
Более того, если делать так постепенно, каждую неделю, то коммерция и технологический уровень хоть и снизятся, но всё-таки выведут город на безопасный уровень.
Если базовые секторы экономики останутся нетронутыми, город можно будет восстановить после победы над Кэйберном.
«Я уверен, что городу будет лишь на пользу, если я уберу некоторые беспорядочно построенные здания. А когда всё закончится, Мора возродится».
Данный план мог похвастаться серьёзными преимуществами, но… он всё ещё оставался ядом.
Во-первых, нечто подобное потребовало бы огромного финансирования и рабочей силы.
Кроме того, за такое их осудил бы весь остальной мир. Если Мора окажется в безопасности, то вместо неё будет разрушен другой город. И граждане этого города, вне всяческих сомнений, сделают виновным Виида.
– Решил защитить Мору, но бросить нас?
– Империя Арпен заботится только о Море?
Подобные спекуляции захлестнули бы весь континент. Как-никак, ни один лорд не хотел, чтобы его город превратился в руины.
Если крупные города начнут соревнование за то, кто будет разрушен последним, последствия станут ещё более катастрофичными, чем после атаки дракона.
Виид: – Нет, мы не можем на это пойти. Если мы снесём часть Моры, разрушены будут другие города. Мы своими собственными руками запустим бесконечный цикл неизвестно чего.
Манауэ: – Да, я понимаю, но Мора - это же… Эх-х. Ладно, что будет, то будет. Но, всё-таки, мне жаль Мору, так что, пожалуйста, переспи с этим планом.
После того, как разговор с Манауэ подошёл к концу, Виид почувствовал себя неловко. Ему тоже не хотелось, чтобы Мора исчезла с лица земли. Как-никак, этот город был сердцем Империи Арпен.
Именно здесь всё и началось. Поднявшись из руин, избавившись от контроля со стороны вампиров, она родилась заново.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.1. Решение касательно континента**

\*Фжух-фжух\*
В руках художника водного света Петрова кисть прямо-таки танцевала, заставляя оживать северную войну.
И вот, в конце концов, на холсте шириной в семь метров появилось изображение того, как Виид с Хестигером уничтожают армию Империи Хэйвен!
\*Дзынь!\*
– Вы завершили работу над Шедевром «Герои Войны».
Вам удалось создать картину, отображающую реальные события, а также героический подвиг правителя Империи Арпен и Спасителя Мира Хестигера.
В данном произведении запечатлены яркие образы двух великих людей, увидеть которые для многих людей будет настоящим праздником.
Со временем историческая ценность данной работы будет лишь расти.
Художественная ценность: 2,960.
Историческая ценность: 1,863.
Эффекты:
При взгляде на картину «Герои Войны» скорость восстановления маны и Здоровья увеличится на 32% (длительность действия эффекта – 24 часа).
Текущее значение боевых навыков увеличилось на 2.
В зависимости от уровня максимальный запас Здоровья увеличится на 14~67%.
Лицезревшие картину начнут вселять животный ужас в своих врагов и монстров.
Все характеристики увеличатся на 13.
Прирост опыта и текущего значения навыков увеличится на 4%.
Данные эффекты не сочетаются с эффектами прочих картин.
Количество созданных Шедевров: 42.
– Уф-ф. Получилось недурственно. А ведь количество краски, которое я использовал, поначалу казалось недостаточным, – выдохнул Петров, после чего спрятал законченную картину и поехал в Мору.
Это был самый весёлый город Версальского Континента. Трущобы гармонично сочетались с роскошными жилыми кварталами и лишь подчёркивали жажду жизни местных обитателей.
Именно здесь собралось великое множество художников из Родиума, а созданные ими произведения искусства придавали городу элегантную красоту. Тем не менее, Петров отправился на городскую площадь, где можно было найти абсолютно всё, начиная от картин, заканчивая дикими животными.
– Продаю месячного львёнка! При правильном уходе этот парень станет великолепным спутником. Начинающим игрокам его не брать! Если животное неправильно кормить, вас попросту сожрут!
– Продам слона. Принимаю предложения.
– Прямой потомок Желтоватого! Продаю прямого потомка Желтоватого 12-го поколения. Может тащить до двенадцати повозок включительно!
«Какой же всё-таки это прекрасный город».
Петров хотел нарисовать образ нынешней Моры. В скором времени она должна была превратиться в руины, а потому Петров считал своей обязанностью запечатлеть её такой, какой она является.
И вот, выбрав относительно свободное место, Петров принялся писать. Его живописные навыки тут же привлекли толпу людей. Оригинальные здания и узкие улочки Моры, виднеющаяся вдали Башня Света и Статуя Богини – всё написанное им выглядело чрезвычайно изящно и красочно.
– Его картины даже лучше, чем пейзажи в реальной жизни.
Толпа восхищалась Петровым, который не покидал городской площади до самой ночи, написав добрую дюжину картин. Художественная ценность каждой из них была невысокой, но все они отображали декорации такими, какими они были на самом деле.
А затем, сложив свои краски, кисти и бумагу в стопку, Петров активировал секретную художественную технику!
– Техника Копирования Краски!
\*Фьух-фьух-фьух!\*
Пятьдесят кистей разного размера тут же окунулись в банки с краской и начали танцевать, вырисовывая новую картину.
Это был навык, позволяющий скопировать оригинальную картину!
В зависимости от уровня мастерства пользователь мог контролировать большее количество кистей, красок и производить больше копий. Дубликаты картин получали от десяти до сорока процентов художественной ценности и атрибутов оригинала.
Благодаря своей редкости и красоте картины подобного рода продавались по высоким ценам. И Петров, желая заработать денег, принялся штамповать свои же работы, будто настоящий принтер.
\*\*\*
– Злоумышленники.
– Гномы? Они просто восхитительны на вкус, гр-гр.
«Кажется, туннель стал ещё шире. Теперь это примерно двадцать пять метров. А судя по голосам, врагов как минимум несколько сотен» , – подумал про себя Виид, глядя на роящихся впереди монстров.
Каламы. Так назывались одни из самых опасных монстров Арголдии. Они передвигались, используя одновременно три ноги, сохраняя при этом скорость не только по прямой, но и в других направлениях.
И Виид больше всего не любил именно этих монстров.
– Выставить щиты и убивать их по одному, – приказал Виид, чувствуя, как его разум начинает постепенно уставать.
Вот уже четыре дня он прокладывал путь сквозь бесконечные коридоры секретного хранилища, кишащие самыми разнообразными чудовищами. Однако если поначалу он чувствовал хоть какой-то адреналин, то теперь это чувство начало плавно перетекать в разочарование по поводу самого себя.
«Я думал, что практически завершил развитие своих боевых способностей. Однако я чувствую, что мне чего-то не хватает».
Виид основательно изучил технику владения мечом задолго до того, как начал играть в Королевскую Дорогу. Он знал, как быстро, точно и эффективно поражать своего врага. Он был уверен, что находится на пике использования навыков, оставшегося Здоровья, Живучести и маны.
У него не было ни одной вредной привычки, которая мешала бы его боевой подготовке.
Вдобавок ко всему, он обладал обширным опытом, позволяющим определять слабые стороны врага.
Боевые ролики с его участием постоянно вызывали восхищение у зрителей. Игроки пересматривали их по несколько раз, благодаря чему каждый такой ролик набирал миллионы просмотров.
Его несравненная скорость охоты была результатом сочетания всех факторов в наиболее оптимизированной форме.
Однако прямо сейчас разум Виид был напряжён, как натянутая верёвка.
«Я психически стабилен. Но почему же мне так некомфортно?».
Настойчивость, решительность, целеустремленность и смелость. У него было абсолютно всё. А если чего не хватало, он усердно тренировался, пока не овладевал этим.
По сравнению с его ранними днями в Королевской Дороге, он превратился в совершенно другого человека.
«Меня не беспокоит слишком низкий уровень и не-мастерское Владение Мечом. Но… что-то явно не так».
Впрочем, долго размышлять Вииду не пришлось. Если проблема была чересчур серьёзной, он всегда мог найти того, кто смог бы ему помочь.
Виид: – Мастер.
Итак, Виид отправил личное сообщение своему наставнику и через некоторое время получил ответ.
1-ый МЕЧ: – Что случилось, младший?
Виид: – Вы сейчас чем-то заняты?
1-ый МЕЧ: – Ку-эх. Всё нормально. Говори.
Прямо сейчас 1-ый МЕЧ пил пиво вместе со своими учениками в южной пустыне. В качестве закуски МЕЧи зажарили пять кабанов и с удовольствием их поедали!
Виид: – Я пришел поохотиться в одно из подземелий. Сражения проходят неплохо, но… я словно задыхаюсь. Возможно, я хочу драться лучше, чем сейчас, но я не могу определить, как именно это сделать.
Объяснение Виида плохо передавало то, что он чувствовал. По правде говоря, Хэн и сам не знал, как это выразить.
1-ый МЕЧ: – Хм… Похоже, ты врезался в стену.
Виид: – В стену? Что ж, возможно Вы правы.
1-ый МЕЧ: – Становиться сильнее – это всё равно что подниматься по лестнице. И поднимаясь, в конце концов ты натыкаешься на стену.
Виид: – И что мне с этим делать?
1-ый МЕЧ: – Стена не просто так называется стеной. Она так называется потому, что её чрезвычайно трудно преодолеть.
Виид: – Но я даже не знаю, чего мне не хватает.
1-ый МЕЧ: – Это невозможно преодолеть одними лишь усилиями, и даже самому талантливому человеку будет непросто продвинуться ещё хоть на один шаг. Что же делать? Просто живи так, как велит тебе твоя воля.
Виид: – Моя воля?
1-ый МЕЧ: – Воля к свободе от любых ограничений. Не поддавайся соблазнам и не сбавляй темп. Не сомневайся ни на долю секунды. Таков путь меча.
Виид: – А что, если после этого у меня всё равно ничего не получится?
1-ый МЕЧ: – Что ж, тогда ничего не поделаешь.
\*\*\*
– Пейте сколько хотите!
– Бу-ха-ха-ха!
Прямиком посреди пустыни проходила весёлая вечеринка. Больше недели 1-ый МЕЧ вместе с инструкторами таскали за собой воинов, записавшихся в штурмовой отряд, по охотничьим угодьям. И сегодня непрерывные сражения наконец-то подошли к концу!
Вот почему они решили отметить это дело и закатить вечеринку с большим количеством мяса и спиртного, которая должна была продлиться вплоть до завтрашнего утра.
– Ух… И почему этот напиток такой вкусный? Никак не могу остановиться!
– Будем пить, пока не умрём! А если выживем – продолжим охоту!
Их тело и разум были истощены, а потому игроки выпивали каждый поданный им стакан.
– Мы прошли через настоящий ад.
– Я хочу снова вернуться в 3-ий класс начальной школы, где жизнь была такой простой и безобидной…
– Если бы я так охотился с самого начала, то перегнал бы и Виида, и Бадырея.
Выпивая, игроки время от времени проверяли свой текущий статус и невольно улыбались. С момента начала охоты они добились огромного прогресса, что вызывало у них довольные улыбки.
– Я должен продолжать в том же духе. Я буду хорошо тренироваться и в конечном итоге…
– Если я не буду охотиться, то отстану.
И вот, пока игроки болтали о своём, инструкторы думали совершенно о другом.
– Им удалось удержаться даже на вершинах песчаных дюн.
– Я думал, что около 20% из них отсеется.
– Всё идёт хорошо, потому что мы взяли лучшее, что есть на Центральном Континенте.
– Хорошо. В таком случае, начиная с завтрашнего дня увеличим сложность охоты, – кивнув, произнёс 1-ый МЕЧ.
– Насколько?
– Думаю, раза в два будет достаточно.
– …
2-ой и 5-ый МЕЧи считали, что подобное увеличение чересчур экстремальное. Даже для них это было практически пределом возможностей, что и говорить о других игроках, которые были всего лишь обычными людьми.
Они уже слышали стоны падающих на колени воинов. Да, тела высокоуровневых игроков смогли бы выдержать подобный вызов, но вот образ их мышления был ещё не готов. Однако…
– Да, это придаст им хороший импульс. Вы молодец, Мастер.
– Просто удивительно. Я не перестаю поражаться, как же всё-таки грамотно Вы умеете тренировать людей, Мастер.
– Ку-хе-хе.
А затем, посреди разговора 1-ый МЕЧ внезапно отвлёкся, явно кому-то отвечая на личные сообщения.
– Что-то случилось, Мастер? – поинтересовался 2-ой МЕЧ.
– Ничего такого. Кажется, наш младший наконец-то подошёл к стене.
– Как? Уже?
– Да. Быстро же он до неё добрался. Впрочем, как и ожидалось от его таланта и решимости, – ответил 1-ый МЕЧ, вспоминая, как он впервые встретился с Виидом.
Тогда Ли Хэн казался свирепым, неукротимым зверем, который побеждал своих противников, даже не имея достаточного опыта владения мечом.
1-ый МЕЧ хотел заточить эти острые клыки и когти и сделал это.
– Этот маленький негодяй взял всё, чему я его учил, и сделал это своим.
– Он – гений, который знает, как доводить себя до предела.
– Возможно, хотя он и слишком расчетливо подходит к своим боям. Он раскрывает пик своей силы только тогда, когда ни о чем не думает… Я научил его огромному количеству навыков, так что осознание этого зависит лишь от него самого.
– Думаете, ему удастся пробить стену?
– Я дал ему несколько советов, но стена есть стена.
– Это да…
– Для того чтобы преодолеть свои ограничения, нужно пройти через бесчисленное количество поражений, страданий и день изо дня пересиливать неудачу за неудачей.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.2. Решение касательно континента**

– Сконцентрируйтесь на защите!
– Выставить щиты!
В то время как Виид пребывал в глубоких раздумьях после разговора с 1-ым МЕЧом, битва между гномами и монстрами всё ещё продолжалась.
Атаки каламов были быстрыми и неординарными, однако гномы стойко держали оборону.
«Я должен от всего освободиться…» – подумал Виид, сделав шаг навстречу монстрам. – «Нужно ли мне вообще какое-либо просветление?»
Он должен был повысить свою квалификацию. Однако в то же время Виид чувствовал, что и так действует в точности, как велит путь меча. Он уже давно выработал идеальную стратегию боя, позволяющую противостоять куда более многочисленному противнику. Его движения были чистыми и эффективными.
Он не допускал ошибок, но… в то же время чувствовал, что ему как нечего добавить, так и нечего изъять из техники владения мечом.
«Может, я просто больше сконцентрирован на битве, чем нужно?».
В Королевской Дороге было много игроков, сокративших количество случаев прямого использования меча, а потому куда больше зависящих от боевых навыков.
В зависимости от ситуации они использовали соответствующие атакующие и защитные умения. Такой стиль требовал повышенной Живучести и маны, однако благодаря этому игрок получал возможность вести стабильный бой.
Такие же игроки, как Виид, прекрасно владеющие и навыками, и мечом в целом, были настоящими чудовищами.
«Я уже использую свои боевые способности на все сто процентов. Но почему тогда я чувствую эту странную жажду?»
Виид считал, что никаких изменений не произойдет, даже если он станет тренироваться ещё усерднее. Он прекрасно владел клинком, что позволяло ему адекватно реагировать на любую неожиданную ситуацию и читать движения монстров. Его реакция была быстрой, а ловкость – хорошо развитой. Помимо этого, у него было несколько секретных техник владения мечом, мощнейшие навыки и лучшее снаряжение.
«Смерть из-за такого абсурдно сильного противника, как дракон, неизбежна. Тем не менее, я всё ещё чувствую жажду, которая сводит меня с ума».
Во время сражения с каламами разочарование Виида лишь усилилось. Трёхногие существа доставляли массу неудобств гномам, кружа вокруг них и нанося молниеносные удары.
Они были на 100 уровней выше, чем гномы, а потому для победы следовало отлавливать монстров по одиночке, планомерно уменьшая их численность.
«Гномам не хватает силы атаки. Данная тактика отнимает слишком много времени» , – подумал Виид.
Сердце подсказывало ему, что он должен сделать шаг вперёд и пустить в дело свой клинок.
1-ый МЕЧ рассказал ему, как освободиться от ограничений. И Виид решил последовать этому совету.
Шаг… Шаг… Ещё один шаг…
Всего три шага заставили каламов сосредоточить свои атаки на нём.
«Сперва отразить удар копьём слева. Далее – меч справа. С текущей позиции на меня могут одновременно напасть до пяти монстров. Я не могу заблокировать удары каждого из них, но если я смещусь в сторону, заставив их оказаться друг перед другом, такая возможность появится».
Принимая во внимание характер и боевой уровень монстров, Вииду потребовалась всего-навсего доля секунды, чтобы принять верное решение. И благодарить за это стоило его широкий взгляд на поле боя, которым другие игроки могли только восхищаться.
«Каламы сильны, обладают высокой выносливостью и интеллектом. Их связь с сородичами также сильна. Это очень грозные противники для гномов».
К сожалению, Виид не мог использовать такие широкодиапазонные навыки, как Река Лавы, поскольку находился под землёй.
«Нет, мне это всё не нужно. Ни к чему даже просчитывать атаки противников…», – понял Виид, опустошив свой разум.
Он больше ни о чем не думал и лишь наблюдал за передвижениями врага.
А затем он просто поднял клинок и принялся отражать удары. Как и в старые добрые времена, его движения были чисто интуитивными.
И в это самое мгновенье его клинок будто сам по себе устремился в бой. Он целился вовсе не в самую гущу врагов, но… каждая такая атака словно искажала само пространство.
Это была техника, предсказывающая и упреждающая даже самые нерегулярные движения монстров.
Со стороны складывалось такое впечатление, будто каламы сами ныряли в сторону движения его клинка.
– Вы нанесли критический удар.
– Вы сразили беззащитного противника.
Виид одновременно и защищался, и парировал, и атаковал.
«Я должен наносить удары туда, куда направляет меня сердце», – решил Виид, безостановочно взмахивая Мечом Лоа.
\*\*\*
Авантюристы, собравшиеся у великого вулкана, были в настоящем шоке.
– Он что, в одиночку забрался на эту гору?
– Он сумасшедший. Настолько сумасшедший, что ему это удалось.
Половина горы была покрыта тёмно-красной лавой, медленно стекающей вниз, а местами брызжущей во все стороны, как сломанный фонтан.
Земля была горячей, как раскалённая сковородка, а потому даже Чейз стоял с крайне серьёзным выражением лица.
– Ребята… многие из нас здесь умрут. Если хотите – возвращайтесь назад. Никто вас не осудит.
Тем не менее, авантюристы сделали вид, что не слышат Чейза. Теперь ситуация была совершенно иной, чем когда они бесцельно бродили по округе.
Когда у искателей приключений была чёткая цель – они подобно мотылькам летели на огонь. И Чейз, увидев их непреклонную решимость, продолжил:
– Что ж, тогда вперёд. Действуем по плану «Блиц».
Авантюристы прекрасно осознавали опасность, исходящую от великого вулкана. Согласно проведенным наблюдениям, массивные выбросы лавы происходили каждые два-три дня. После этого доступ к вулкану из-за нестерпимого жара перекрывался примерно на сутки.
Впрочем, искателей приключений это не остановило, и они начали восхождение. Небо было покрыто пеплом, из-за чего нельзя было определить, день сейчас или ночь. Впрочем, несмотря на тьму, испускающая красный свет лава освещала им путь.
Спустя некоторое время земля под ногами авантюристов сильно затряслась.
– Э-э-э! Неужели это…!
– Нет, просто поблизости извергается какой-то другой вулкан. Пойдёмте дальше, – покачал головой один из авантюристов, указывая на огненное облако, появившееся в нескольких километрах от них.
Все эти виды были поистине ужасающими. Однако игроки не теряли боевого духа. Лишь те из них, у кого было низкое сопротивление к огню, вынуждены были сдаться примерно после одной трети подъёма.
Их очки Здоровья падали, а тела горели. Вот почему они решили спуститься.
– Чтобы добраться до этого места, потребовалось шесть часов. Мы должны двигаться быстрее. Нужно рискнуть, – принял решение Чейз.
– Как только великий вулкан начнёт извергаться, мы все умрём… А раз так, нам нужно поторопиться, – согласились другие авантюристы.
Каждый раз, когда их путь преграждал очередной поток лавы, они останавливались, перебрасывали через него верёвки с крюками и осторожно перебирались на другую сторону.
При этом некоторые искатели приключений отделялись от группы и находили свой собственный путь. Те же, кто хоть немного соприкасался с лавой, мгновенно сгорали дотла.
В попытке защититься от лавы и жара некоторые авантюристы вызывали духов воды, но и те не могли долго просуществовать в таких условиях.
Простое продвижение на 50-100 метров вперёд привело к гибели нескольких человек.
И вот, в конце концов…
– Ну, наконец-то.
– Логово действительно здесь.
Из более чем тысячи авантюристов до лавовой пещеры, обнаруженной Бизоном, добралось всего-навсего 256 человек.
Здесь, в одной из пещер великого вулкана, виднелось логово красного дракона.
– Вы только посмотрите. Там же целые реки золота.
– Да. А ещё горы рубинов.
Внутри логова и вправду текла золотая река, возле которой возвышались кучи снаряжения и драгоценных камней.
– Здесь примерно вдвое меньше сокровищ, чем в логове Кэйберна.
– Ну, у чёрного дракона так много сокровищ только потому, что он эксплуатировал гномов.
– Тем не менее, ничего подобного я за всю свою жизнь не видел.
Авантюристы кипели от жадности. Однако проблема заключалась в том, как пройти через пещеру, ширина которой составляла около трёх метров, а с потолка то и дело капала лава.
– Нужно чем-то от неё прикрываться… А ещё примерно на полпути нам придется пересечь лавовое озеро.
– Его диаметр составляет около пятидесяти метров. Единственный способ – пролететь над ним.
– К счастью, логово не охраняется.
– Да кто вообще осмелится сюда залезть?
Вскоре авантюристы закончили краткое обсуждение текущей ситуации и пришли к выводу, что с этого момента у них нет другого выбора, кроме как предоставить каждого самому себе.
Итак, десять искателей приключений решили попытать судьбу и бросились напролом, однако умерли от жара и капающей с потолка лавы.
Двум из них удалось пройти дальше, однако пятидесятиметровое озеро из лавы стало для них последним, что они увидели в этой пещере.
– Следующая группа.
У авантюристов не было времени тщательно анализировать каждую попытку. С интервалом в одну-две минуты навстречу смерти бросался новый отряд искателей приключений.
Подобная тактика выглядела чистым безрассудством, но… оказалась довольно эффективной. Искатели приключений не обсуждали свои техники и не пытались определить явные ошибки. Они просто пробовали, какой метод сработает, а какой нет.
И вот, в конце концов небольшой группе игроков удалось пройти сквозь узкий туннель и оказаться перед озером. Первым решил пойти Чейз, поскольку именно он обладал мощным сопротивлением к магии и наиболее качественным снаряжением.
Подойдя к самому краю озера, он активировал заклинание полета, запечатанное в его кольце. Чейз летел над лавой так низко, что казалось, будто скользит по её поверхности. Однако примерно на полпути лава начала извиваться и… над поверхностью появилась чешуйчатая лапа, схватившая Чейза за ногу.
– Ускорение Ветра!
Поспешно увеличив скорость передвижения, Чейз вернулся к остальным авантюристам.
– Там монстры.
– Вряд ли это монстры, защищающие логово. Скорее это существа, обитающие в озере. Обладатели боевых профессий должны с ними справиться.
– Нет, мы не сможем победить их.
– Значит, придётся искать другой путь?
– Это будет слишком долго. Если повезёт, до следующего извержения у нас от двенадцати до двадцати четырех часов. После этого мы все умрём.
– А что, если отступить, всё обдумать и после извержения вернуться сюда?
– Второй шанс может не представиться. Пока спадает жар, мы потеряем ещё сутки.
Таким образом, авантюристы продолжали пытаться пройти дальше, отдавая свои жизни голодным лавовым чудищам.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5.3. Решение касательно континента**

Вскоре Виид понял, что советы 1-го МЕЧа безграничны по своей мудрости.
– Вы нанесли критический удар!
– Вы нанесли критический удар!
– Вы нанесли критический…
…
– Как ещё улучшить технику владения мечом? Не знаю. Но по мере того, как я старею, никто не может защищаться от ударов, естественным образом направляемых моей волей.
Когда Виид услышал это от 1-го МЕЧа в первый раз, когда только начинал обучаться фехтованию, он понял это так, будто мастер может победить любого противника, не прилагая особых усилий.
«Однако я заблуждался. Он хотел сказать, что мечника должно вести его же сердце. В этом и кроется суть фехтования».
Подобный подход не имел особой внешней формы. Конечно, в основе фехтования лежали соответствующие навыки и опыт, но мечник сам должен был неосознанно чувствовать траекторию движения своего клинка.
Настраиваясь на своего противника, он позволял родиться наиболее оптимальному движению. Стопроцентная атака и стопроцентная защита – вот в чём заключалась совершенная форма владения мечом.
Техника, превосходящая концепцию управления физическими ограничениями.
«И, кажется, я только что это сделал…» – кивнул сам себе Виид, быстро сокрушая монстров.
Благодаря Скульптурному Разрушению он существенно поднял свою Силу и даже активировал секретную технику владения мечом, позволяющую защищать как себя, так и гномов.
Впрочем, продолжая прорываться сквозь чудовищ, Виид не забывал и о добыче.
Посетив сокровищницу, арсенал, алхимическую лабораторию и склад с расходными припасами, он также вооружил гномов куда более качественной экипировкой. Конечно, его невообразимая щедрость была вызвана определёнными ожиданиями.
«Я буду эксплуатировать их до последнего вздоха».
Другими словами, он пытался сохранить как можно больше гномов в живых для битвы с Кэйберном.
– Уф-ф… Мне хочется умереть. Нужно немного передохнуть… – то и дело вздыхали переутомлённые гномы. Беспрестанные сражения вымотали даже самых стойких воинов. Однако…
– Без проблем. Вы можете присесть и отдохнуть. Но подумайте о наших близких, которые сейчас страдают.
– Да, Кэйберн эксплуатирует нас. Но в большинстве деревушек всё в порядке.
– Гордость! Вы должны гордиться тем, что родились гномами! – продолжал Виид поддерживать их боевой дух.
Прикосновение злой, эксплуататорской руки достигло даже мира гномов!
И вот, спустя некоторое время Виид опустошил всё специальное хранилище гномов, за исключением одного оставшегося места. Во время прохождения подземелья он собрал все нужные улики и уже знал о финальном боссе, а также главной сокровищнице, которую он охранял.
«Хранитель Хранилища Кракор»
Это монстр с гигантским туловищем, состоящим из особых клеток. В прошлом он был правителем подгорного царства, однако после того, как демонический зверь Бахарант сбросил его с трона, он стал сильнее, чтобы отомстить.
Кракор чрезвычайно умён и обладает способностью извергать во все стороны смертоносную кислоту. Также он способен видоизменять свои собственные клетки для совершения модифицированных атак.
Будьте осторожны! Кракор может схватить ближайшую цель и проглотить её.
\* Босс получает на 95% меньше урона от физических атак.
\* Босс практически невосприимчив к магии огня, однако обладает сильной слабостью к холоду.
Финальный босс, защищающий секретное хранилище гномов, расположенное в одной из 10 Запретных Зон!
– Теперь ты понимаешь, что Кракор представляет собой абсолютную опасность для всех нас, – невольно вздрогнув, заговорил Брокхэнд.
– В смысле?
– Поглощённые им гномы исчисляются сотнями.
– Поглощённые?
– Они стали частью его тела. Я знал, что он прячется где-то в Арголдии, но чтобы здесь… Давай отступим, Виидхэнд.
– После всего, через что мы прошли?
– Даже если мы не получим доступ к главной сокровищнице, у нас и так достаточно снаряжения, чтобы сразиться с драконом. Не нужно перебарщивать.
К сожалению для Брокхэнда, подобная аргументация ни малейшим образом не смогла переубедить Виида.
«Они говорят как смелые гномы, но даже им есть чего бояться».
Виид попросту не мог взять и уйти без снаряжения гномов. Особенно если это снаряжение было наилучшего качества.
«Я должен сразиться с ним», – решил он, после чего повернулся к гномам и проговорил.
– Хорошо. Тогда давайте восстановим как можно больше сил, проведем осмотр снаряжения, после чего войдём внутрь.
– Э-э-э…!
Но вот, когда Виид уже собрался отвести гномов в сокровищницу, где ждал последний босс….
Манауэ: – Виид! Срочные новости. Ребята проникли в логово Лэндони!
Виид: – Не шутишь?
Даже Виид остановился, услышав подобное.
Манауэ: – Те, кому всё-таки удалось добраться до внутренней части логова, поведали кое-что просто мозго-взрывающее. Это связано как с Кэйберном, так и с Лэндони.
Виид: – Может быть… К этому как-то причастен Король Демонов Клетта?
Манауэ: – К сожалению, ты прав. В отчёте говорится, что за движением драконов стоит заговор. Но поскольку я слышал только краткое пояснение, тебе лучше увидеть всё самому. Через пять минут КМС Медиа выпустит кадры, снятые авантюристом Дедроном.
Учитывая сложившиеся обстоятельства, Виид предоставил гномам дополнительную передышку и достал хрустальный шар.
Дожидаясь начала трансляции, он практиковался в шитье. Впрочем, КМС Медиа не заставило себя ждать.
– Мы прерываем регулярную трансляцию, чтобы сообщить всем новости. Авантюристы, исследующие Огненное Кольцо, наконец-то попали в логово Лэндони, – объявил О Джуван, эксклюзивный ведущий КМС Медиа.
Буквально за несколько минут до этого они начали прямую трансляцию охоты Виида в подземелье, однако сейчас вынуждены были отложить её на потом.
– Для начала мы покажем вам небольшой отрывок из видеозаписей авантюристов.
На экране тут же появилась картина, как авантюристы карабкаются на великий вулкан и прорываются сквозь лавовую пещеру. Местами видеоролик получился нечётким, но по одному лишь взгляду на происходящее становилось понятно, что искатели приключений рискуют своими жизнями.
Главной проблемой стали монстры, обитающие в озере лавы, и до самого конца удалось дожить всего лишь трём авантюристам.
Однако, несмотря на то, что искатели приключений вошли в логово, они не могли утащить отсюда все те сокровища, которые в нём грудились.
– Давайте найдем хоть что-нибудь.
– Да. Как бы ни плоха была эта ситуация, нам стоит поискать хотя бы книги навыков, которые можно освоить прямо здесь.
Впрочем, авантюристы уже получили неплохую компенсацию за приключенческое достижение под названием «Исследователь Логова».
– Остерегайтесь ловушек.
– Мы зашли так далеко не для того, чтобы умереть понапрасну. Не факт, что судьба подарит нам ещё одну возможность попасть сюда.
И вот, к своему собственному удивлению, они обнаружили старый дневник Лэндони.
Это была летопись дракона, в которой содержалась невероятная тайна.
• Летать нас с Кэйберном научил дворецкий великих демонов – господин Зепент.
• Пища, которую приносят нам демоны, действительно вкусная. Они добрые и хорошо о нас заботятся.
• Демоны очень мудрые и доброжелательные. У людей и драконов есть определённые предубеждения против демонов, но это неправда. Возможно, это вызвано банальной завистью.
• Я изучил тёмную магию. Это просто невероятные и крайне разрушительные заклинания! Они куда сильнее, нежели магия огня!
В дневнике была описана жизнь юных Кэйберна и Лэндони. Как выяснилось, их вырастили не старшие драконы, а демоны.
• Король Демонов Клетта считается очень доброжелательной личностью.
• Обидно, что я не могу с ним встретиться. Бесполезные люди, эльфы, гномы и их запечатывающие камни. Если все они исчезнут, Клетта сможет править…
• Демоны такие милые. Но они исчезли. Есть ли способ вернуть их?
• Запечатывающие камни… Если я смогу уничтожить их…
• Это не должно закончиться обычным разрушением камней. Мне нужно залить континент как можно большим количеством крови. Только тогда Клетта сможет явиться сюда во всей своей силе.
• Чем больше смертей, тем сильнее будет Клетта.
Записи в дневнике велись фрагментарно, однако понять контекст было несложно.
«Значит, именно демоны были причастны к причине враждебного отношения Кэйберна и Лэндони к людям».
Продолжив своё расовое задание, или задание по спасению мира, Виид в конце концов пришёл бы к той же истине. Тем не менее, нахождение дневника существенно ускорило процесс получения ответов на интересующие его вопросы.
Впрочем, решение проблемы всё ещё не было найдено.
Драконы представляли собой существ, которых нельзя было убедить словами.
«Если я скажу драконам, что демоны их обманули, война закончится? Конечно же, нет».
Недаром расовое задание гномов побуждало игроков поставить на кон судьбу всей расы. Другими словами, у него попросту не было иного выбора, кроме как одолеть двух драконов при помощи силы.
– Мы обнаружили дополнительную информацию о запечатывающих камнях. Говорят, что в Великой Библиотеке Моры встречаются упоминания о них. До сих пор мы не знали, что они значат, но теперь знаем.
Вместе с этим трансляция переместилась в Великую Библиотеку Моры.
– Люди спрятали свой запечатывающий камень где-то внутри города, в котором и возникла их цивилизация, – показывая картину с камнем, покрытым разнообразными гравировками, произнёс искатель приключений, – Запечатывающий камень эльфов находится внутри Мирового Древа. Однако никто не знает, у кого запечатывающий камень орков. Найти его будет крайне сложно. Возможно, куда быстрее просто убить всех орков…
Кэйберн разрушал города, в то время как Лэндони что-то искал в землях орков.
И причиной тому были «запечатывающие камни».
Манауэ: – Я немедленно начну расследование касательно запечатывающих камней.
Виид: – Пожалуйста, поторопись.
Манауэ: – Но есть вероятность, что твоё приключение может быть связано с ними.
Виид: – Угу… В конце задания по спасению мира вполне может быть ответ. Однако выполнять его ещё и вместе с расовым заданием орков – это непосильная задача… Думаю, придётся оставить это на волю случая.
Манауэ: – А что произойдет, если все камни будут уничтожены?
Виид: – Версальский Континент окажется на грани уничтожения. Если помимо драконов сюда хлынут ещё и демоны… это будет конец.
Манауэ: – Уже и так разрушена половина континента. Возможно, этот день не за горами.
Прошло довольно много времени с того момента, как драконы принялись буйствовать. И если Король Демонов будет освобождён, мир подвергнется невиданной доселе катастрофе.
Манауэ: – Возможно, придёт худший день, который мы даже представить себе не можем.
– Да уж… Лучший способ – убить драконов, но… – пробормотал Виид, мозг которого заработал на полную катушку.
Как спаситель, а также как правитель Империи Арпен, он должен был определить правильный порядок действий.
Завершение заданий по сбору оружия, доспехов, верных союзников и навыков было, в конечном итоге, необходимым условием для победы над Кэйберном.
«Мора будет разрушена. Но что, если мы прямо сейчас соберем все наши силы и сразимся с драконом?».​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.1. Схема Виида**

Как следует подкрепившись, Ли Хэн отправился к горе Намсан.
У него был крайне плотный график в Королевской Дороге, однако он всё-таки решился на это, чтобы совершить один мелкий, но важный трюк.
– Впервые я поднялся на эту гору, когда мне было 15 лет. Глядя на неё с уровня земли, мне хотелось взбираться всё выше и выше: до тех пор, пока я не стану выше небоскребов.
Виид поднялся на неё, потому что был измотан своей жизнью.
На горе был установлен фуникулёр, однако за пользование им взымалась плата, из-за чего каждую ступеньку Хэну приходилось преодолевать при помощи своих собственных ног.
Он хорошо помнил свой первый подъем по этой лестнице, когда он с трудом сдерживал голод.
– Сегодня будний день, а потому людей не так много, – пробормотал Хэн, глядя на то, как дети держатся за руки со своими родителями.
Их одежда была чистой, а на лицах напрочь отсутствовала озабоченность. Именно этому Виид больше всего и завидовал в былые времена.
«Знают ли дети, что родительские ладони оберегают их от напастей этого мира? Наверное, нет. Они слишком счастливы, чтобы думать об этом» , – покачал головой Хэн, глядя на Сеул с вершины горы.
В старые времена он сильно удивлялся тому, как много зданий построено в этом городе, и грустил, поскольку ни одно из них не было его домом…
– По сравнению с теми временами, моя текущая жизнь довольно хороша.
Не так давно он вкусно отобедал куриным бульоном, который приготовила Союн. Он накопил столько денег и недвижимости, что ему позавидовал бы любой богатый человек. Он был примером успешного человека, но при этом всё ещё ходил на старый рынок, когда требовалось обновить гардероб.
– Я не боюсь снова проиграть. Если я когда-нибудь, не дай Бог, упаду… думаю, я смогу снова подняться на ноги.
Да, Кэйберн представлял собой огромную угрозу. Однако самая главная проблема заключалась в Короле Демонов.
– Кэйберна нужно уничтожить прямо сейчас. Не допустить появления Клетты – вот идеальное решение, – покачал он головой, продолжая рассматривать каменные джунгли.
Он видел, как над городом висит смог, затрудняющий видимость точно так же, как обилие проблем и планов их решения затуманивали его разум.
– Если Король Демонов появится, мы не сможем его остановить. Если же мы убьем Кэйберна прямо сейчас, то сможем задержать появление Клетты. Возможно, нам и вовсе удастся предотвратить это. Но если же мы проиграем, Империя Арпен, ровно как и раса гномов… падёт.
Гибель дракона Йускелланды… Возможно, задание по спасению мира было как-то связано с расследованием данного инцидента и поручением Ратуаса.
– Сложность всей этой цепочки заданий может возрасти до безумной степени. В тот раз я не смог продолжить задание Ратуаса, поскольку моих способностей было недостаточно. Однако даже сейчас это будет крайне сложно.
Ему придётся потратить много времени, а сложность задания выйдет из-под контроля. Более того, за это время по всему континенту прольется столько крови, что Клетта станет как никогда могущественным. Время – вот что было его настоящим врагом.
– Что станет с этим миром, если мы проиграем, и появится Клетта? Мы будем жить, как партизаны, в городах, заполненных монстрами, или полностью подчинимся демонам…
Королевская Дорога, рай на земле, погрузится в полную тьму.
– Империя Арпен будет разрушена, а о процветании останется лишь мечтать.
Ли Хэн чувствовал тяжесть бремени на своих плечах. Но даже в самый разгар кризиса он не должен был поддаваться отчаянию. Он взошёл на эту гору не для того, чтобы погружаться в мрачные мысли.
«Сконцентрируйся. Мы прижаты к стене, но выход наверняка есть. В конце концов, даже мышь может укусить преследующего её кота».
Разрушение Моры было неизбежно.
Фундамент Империи Арпен разваливался, однако до сих пор Виид не обращал на это внимания. Причина была простой: он считал, что это попросту невозможно остановить.
«А что, если я возглавлю все силы, которые смогу собрать, и попробую защитить Мору?».
Ли Хэн мысленно представил силы, которые он мог собрать уже сегодня.
Во-первых, тысяча воинов-гномов, которых он получил в ходе выполнения расового задания.
«Они придутся весьма кстати. Я уверен, что они хорошо себя покажут, если используют Жаровню Жертвоприношения. Если я заведу дракона в ловушку, они будут храбро сражаться, и… без сомнения потерпят поражение».
Чтобы убить дракона, у них не хватало силы атаки.
Даже если у каждого из них будет по Топору Убийцы Драконов, эта задача останется невыполнимой.
Снаряжение с высоким сопротивлением к магии поможет им всего лишь продержаться немного дольше.
«Северные игроки? Я не могу даже подсчитать их количество, но… все они умрут от одного-единственного страха дракона».
В данной ситуации тактика «человеческих волн» была нежизнеспособной. Игроки ниже 300-го уровня не смогли бы нанести дракону ни одной единицы урона.
Более того, они могут стать препятствием во время битвы и потенциально быть принесёнными в жертву чёрной магии.
«Штурмовой отряд? Нужно тренировать их и дальше. Старшие братья будут полезны, но…»
\*\*\*
Ю Бинг-джин пристально следил за Ли Хэном. Он использовал систему спутникового и Android-слежения, которая фиксировала передвижения Хэна всякий раз, когда тот выходил из дома.
– Парень, который не знает ничего, кроме своего дома, рынка и района, решил подняться на гору Намсан? К чему бы это?
– Изменение артериального давления указывает на то, что он, Ли Хэн, погружён в интенсивные раздумья, – ответил ИИ.
– Должно быть, это из-за Клетты.
– Верно. Он поднялся на гору практически сразу же после того, как узнал о Короле Демонов.
Естественно, Ю Бинг-джин тоже знал о Клетте. Более того, он посмотрел, где находятся запечатывающие камни, получение которых драконами целиком и полностью зависело от удачи.
Один из орков, владеющий запечатывающим камнем, мог умереть от лап монстра или оказаться в плену солдат дракона. Причём это могло случиться как в ближайшем будущем, так и в далёком.
Тем не менее, если Клетта появится, на Версальский Континент обрушится катастрофа такого масштаба, по сравнению с которой буйство Кэйберна покажется детской шалостью.
– Судя по движению его губ, кажется, он что-то бормочет.
– Он сказал, что Кэйберн – сукин сын.
– Значит, он собирается охотиться на дракона?
– Учитывая привычные ему шаблоны поведения, он, кажется, оценивает своего противника.
– Ясно… И насколько это всё реально?
Как правило, Ю Бинг-джин запрещал своему ИИ озвучивать рассчитанные им вероятности. Но теперь он хотел, чтобы Виид победил Кэйберна, и чтобы Мора не была уничтожена.
– Всё зависит от того, насколько большие силы он сможет мобилизовать.
– Так… гномы у него есть, штурмовой отряд тоже. Кто ещё? МЕЧи?
– В бою много переменных, поэтому точные расчеты невозможны. В обычных условиях вероятность успеха при наличии всех озвученных Вами участников составляет менее 3%.
– Так мало?
– Вииду не хватает военной силы, которая смогла бы контролировать поле боя. Как только дракон начнёт неистовствовать, используя заклинания, штурмовой отряд, составляющий ядро армии, будет быстро побежден.
– Даже если его возглавит лично Виид?
– Страх перед чудовищем такого рода необратим.
В отличии от своих предыдущих споров с ИИ, на сей раз профессор согласился. Будучи новичком, он чувствовал, как начинает бешено колотиться его сердце всякий раз, когда навстречу ему выходит самый обычный волк.
Находясь в состоянии страха, человек не может полностью реализовать свои способности. А как только часть игроков обратится в бегство, весь строй развалится в считанные секунды.
– Вдобавок к этому драконы очень дорожат собственной жизнью. В худшем случае Кэйберн сбежит сразу же, как только окажется в опасности, и никто не сможет его остановить.
– Ты хочешь сказать, что даже если им удастся каким-то образом одолеть дракона – он всё равно выживет?
– Да. Он улетит, восстановится и вернётся в Мору.
– Но разве игроки не достигли определённого уровня, чтобы использовать Жаровню Жертвоприношения?
– Их уровни вырастут, но из-за отсутствия навыков и снаряжения кривая роста ограничена. Даже если кто-то использует жаровню и получит 1000-ый уровень, его истинная сила будет колебаться где-то в районе 800-го. Кроме того, я проанализировала игроков штурмового отряда и количество тех, кто будет готов использовать Жаровню Жертвоприношения для участия в битве, и пришла к выводу, что таких людей максимум 2,540.
– Значит, включая тысячу гномов и МЕЧей, их будет всего лишь около четырех тысяч?
– Благодаря коварной и грандиозной речи Виида, а также манипуляциям Компании Манауэ, им удастся собрать ещё около тысячи высокоуровневых игроков. Но этого недостаточно. Я считаю, что им нужно не менее 10,000 солдат.
– Дракон слишком силен для нынешних игроков. Итак, это невозможно…
И как только Ю Бинг-джин пробормотал эти слова, Ли Хэн внезапно ухмыльнулся! Причём идеальной по своей гнилости улыбкой!
Судя по всему, что Ю Бинг-джин знал о Вииде, последний, определённо, придумал какой-то трюк.
– Успешность охоты на Кэйберна только что увеличилась до пятидесяти трёх процентов.
– По какой причине?
– Я не уверена, но совершенно внезапно Виид обрёл уверенность в успешности предстоящего сражения.
– Но ты же несколько минут назад сказала, что существует слишком много переменных!
– Я считаю, что Виид возьмёт под контроль все переменные и будет вести бой в выгодном для себя русле.
– Но у него ведь не хватает воинов…
– Он легендарный авантюрист и правитель Империи Арпен. Если Виид сам поверит в свои силы и произнесет речь, воспользовавшись своей подавляющей харизмой, он сможет собрать на две тысячи больше тех игроков, которые решат использовать Жаровню Жертвоприношения.
– Однако ему всё равно будет непросто…
– Он как-нибудь с этим справится. Это же Виид.
После этих слов Ю Бинг-джин почувствовал какое-то странное ощущение. Его ИИ действовал как типичный представитель Культа Травяной Каши, которыми кишела сеть.
– Кажется, твоё поведение немного изменилось.
– Недаром говорят, что главный талант заключается в умении подстраиваться под обстоятельства.
– Подстраиваться…?
– Скорее всего, моим новым хозяином станет господин Виид.
\*\*\*
Вернувшись в Королевскую Дорогу, Виид оказался аккурат у входа в главную сокровищницу, возле которого его ждали гномы.
– Ты вернулся!
– Подготовка к битве завершена.
Гномам всё-таки удалось укрепить свою решимость перед битвой с Кракором, финальным боссом подземелья.
«Они – сила, на которую я могу положиться. Но их недостаточно, чтобы убить Кэйберна», – подумал Виид, внимательно осмотрев каждого гнома.
Для охоты на дракона мало было одной решимости. Вот почему во время своего пребывания на горе Виид придумал несколько трюков.
А в то время, пока он был вне Королевской Дороги, Компания Манауэ привезла запрошенные им припасы. Итак, Виид вывел гномов из подземелья, накормил их и обучил боевым навыкам.
Манауэ, живот которого за последнее время стал ещё больше, решил навестить его лично.
– Виид, чтобы узнать секретную технику владения топором, ты должен встретиться с лесорубом в восточной части леса Хилая.
– Да? Хорошо. Более того, мы должны подготовиться к битве против Кэйберна.
– Компания делает всё возможное. Мы постоянно закупаем военные запасы, а также ищем необходимые навыки для охоты на драконов.
В ответ Виид удовлетворённо кивнул.
В их рядах было много талантливых торговцев и опытных наемников.
Развитая экономика Центрального Континента означала, что между игроками-торговцами велись торговые войны, а из-за ситуации с Кэйберном требовалось постоянное дифференцированное обслуживание.
И Компания Манауэ, начавшая с бесплодных земель на севере, быстро адаптировалась к текущей ситуации.
– Мы должны быть быстрее. Мы убьём его в Море.
– Да. В Море… Что? – замер шокированный Манауэ, – Ты… ты хочешь сразиться с ним в Море?
– Ага. Поскольку у нас проблема с Клеттой, у нас нет причин тормозить.
– Но до вторжения в Мору осталось меньше 9 дней, а ты планируешь сражаться… Нет, ты планируешь дать бой дракону?
– Так точно.
– Извини, но не мог бы ты повторить ещё раз? Ты собираешься призвать все силы для защиты Моры и противостояния Кэйберну?
– Да, всё верно.
На пухлом лице Манауэ расцвела целая картина обеспокоенности, а в голове начали проскальзывать былые воспоминания.
«Однажды он попросил меня купить несколько тонн серебряных стрел для битвы с Бессмертным Легионом».
Именно тогда Манауэ, который был торговцем, специализирующимся на мелкой рознице, смог завладеть богатством и репутацией, а также основать свою собственную компанию.
Оглядываясь назад, можно сказать, что легенда о Вииде началась именно там.
– В таком случае с этого момента моя компания начинает полномасштабную подготовку к войне. Уже закупленных расходных материалов достаточно?
– Всё, что нужно, – это восполнить недостающую численность нашей армии.
– Откуда именно?
– Мы с тобой хорошо знаем, где лучшие бойцы.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.2. Схема Виида**

Лахония, неприступная крепость Королевства Хэйвен!
После падения Замка Арен именно она стала военным оплотом Гильдии Гермес. Её пятислойные стены были оборудованы различными защитными механизмами, благодаря чему с большой долей вероятности она смогла бы сдерживать войска Империи Арпен как минимум целый месяц!
Многие игроки жаждали попасть в данную локацию благодаря обилию заданий или потому, что здесь всего и всегда было вдоволь.
– Свежие королевские крабы! Королевские крабы!
– Ищем воинов 350-го уровня и выше для похода в подземелье!
– Наймём архитектора для строительства дома. Ищется только тот, кто сможет закончить его за 4 дня!
Но вот, совершенно внезапно толпившиеся у ворот игроки замолчали. Они видели, как кто-то гордой походкой направляется в их сторону.
– Виид… Это же Виид!
– Быть того не может. Зачем ему…
– Это он! Точно вам говорю!
Услышав крики, в сторону входа повернулись абсолютно все. Последние несколько месяцев именно Лахония была средоточием власти Гильдии Гермес. Итак, большинство игроков подумали, что это какой-то розыгрыш.
– Э-э…?
– Это действительно Виид?
– Трудно сказать, судя по лицу…
– Его доспехи! Это же Доспехи Небесного Правителя! А за поясом у него Меч Лоа!
– Это он!
Пусть люди и не могли опознать его заурядное лицо, однако не было ни одного человека, который не признал бы его снаряжение.
\*\*\*
– Виид здесь!
– Он вооружён до зубов. Это война!
В крепости Лахония моментально была оглашена чрезвычайная ситуация.
– Давай, давай! Быстрее!
Гермесовцы тут же бросились к восточным воротам. Лучники и маги расположились на вершинах массивных стен, построенных специально для противодействия осадам, а конные рыцари бросились занимать позиции для начала атаки.
– Всем приготовиться к бою!
Всего за три минуты новость о прибытии Виида распространилась среди двух тысяч базировавшихся в крепости игроков Гильдии Гермес. И те, в свою очередь, немедленно мобилизовали гарнизоны не только восточных, но и всех прочих ворот.
Согласно протоколу о чрезвычайных ситуациях, ворота крепости плотно закрылись, а траншеи были залиты водой.
Такой переполох не вызвал бы даже самый сильный пожар. Воспоминания об ужасном поражении на Гарнавской Равнине прочно запечатлелись в умах членов Гильдии Гермес.
Никто и подумать не мог, что Виид придёт сюда один. В особенности после того, как все они стали свидетелями высочайшего мастерства штурмового отряда во время его подготовки против Кэйберна.
Остальные же, нейтральные, игроки только и могли, что изумленно таращиться в сторону ворот.
– Неужели сейчас разразится настоящая война?
– Ух ты… Вы только представьте: скоро флаг Империи Арпен будет развеваться над всем Версальским Континентом.
– Виид-завоеватель!
– Но вокруг никого нет. Даже для него слишком безрассудно идти в одиночку против штаб-квартиры Гильдии Гермес.
– Может, он ожидает подмоги с неба? Возможно, его поддерживают воздушные войска и на наши головы вот-вот посыплются игроки?
Гермесовцы принялись лихорадочно осматривать окрестности. Неприятель мог появиться откуда угодно: из-под земли, с неба и даже из торговых повозок!
Напряжение было настолько высоким, что они готовились в любое мгновенье столкнуться с неприятельскими войсками.
Тем временем Виид забрался на большой валун, расположенный неподалёку от ворот, представ во всей красе как напряжённым членам Гильдии Гермес, так и остальным игрокам.
– Что ж, сегодня особый день! – провозгласил Виид, и его крик эхом разнёсся по окрестным равнинам, – Граждане Лахонии! Это скульптура лисы, которая так актуальна в наши дни! Это не значит, что она жизненно необходима. Думаю, у каждого из вас есть как минимум одна такая фигурка.
С этими словами он перевернул мешок и высыпал перед собой небольшую горку статуэток.
– Тем не менее, это премиальная серия ограниченного выпуска! Настоящие произведения искусства, которые я сваял своими собственными руками! Причём всего лишь по 500 золотых! Поскольку количество ограничено, желающие обслуживаются в порядке очереди.
Штаб-квартира Гильдии Гермес? По мнению Виида, это было наилучшее место для продажи деревянных статуэток лисы.
\*\*\*
Скульптуры были раскуплены всего за пять минут.
Продажи шли с астрономической скоростью, поскольку в Лахонии были богатые игроки, каждый из которых купил сразу по пять-десять штук.
«Вот она, экономическая мощь Королевства Хейвен».
Наиболее развитыми районами Центрального Континента изначально считались Хэйвен и Альянс Бриттен. Вот и сейчас несколько сотен тысяч игроков из Замка Арен уже перебрались в Крепость Лахония, что сказалось на её экономической составляющей.
«Как просто заработать пятьсот тысяч золота…? Снизить себестоимость производства, но продавать как можно дороже».
Настоящий мастер продаж умел извлекать сверхприбыль там, где её не могло быть изначально!
И вот, продав свои скульптуры, Виид поднял голову и обратился к стоящим на стенах членам Гильдии Гермес?
– Лефей где-то здесь, да? Может ли кто-нибудь передать ему сообщение?
– …?
Услышав слова Виида, вооруженные гермесовцы не стали терять бдительности.
Они чувствовали себя оскорбленными, наблюдая, как Виид продаёт свои скульптуры прямо у них на глазах, особенно учитывая то, что всё ещё существовала огромная вероятность начала сражения за крепость Лахония.
Бог Войны…
Непобежденный полководец…
Из-за достижений Виида и его рекордов по разгрому Гильдии Гермес они находились под сильнейшим давлением. Ради себя самих и гильдии они могли рискнуть и провести одну-две битвы на границах своих владений. Однако осада – это совсем другое дело.
Если они потеряют свою ключевую военную крепость – их гордости и достоинству придёт конец. Вот почему они чувствовали себя так обеспокоенно, будто Империя Арпен уже развернула против них свою тактику человеческих волн.
– Итак, война…
– Судя по всему, сейчас к нашим стенам прибудет огромная армия. Но как, черт возьми, ему удалось так незаметно собрать войска?
Гермесовцы ожидали объявления войны, однако…
– Я просто хочу предложить ему вместе пообедать.
– …?
– Я только-только с задания, и буду очень признателен, если вы угостите меня чем-то вкусненьким.
– …!
\*\*\*
Лефей был целиком и полностью погружён в подготовку к предстоящей обороне крепости Лахония. Он связался со всеми членами гильдии, которые находились в окрестностях, и предпринял самые эффективные меры по возможной атаке противника как с земли, так и с неба.
Он уже долго готовился к последней битве против Империи Арпен, однако не ожидал, что она разразится прямо здесь и прямо сейчас.
– Что…? Виид хочет встретиться со мной?
– Он сказал, что хочет пообедать вместе с Вами. Если точнее, он попросил угостить его едой…
– Какова текущая ситуация?
– В настоящее время мы не видим никаких признаков приближения армии Империи Арпен.
– А что в небе?
– Всё чисто. Наши авиаки и подконтрольные духи не видят ни одного вражеского разведчика.
В Гильдии Гермес было довольно мало авиаков, но они всё-таки были.
– Если всё спокойно… тогда я даже не знаю, зачем ему встречаться со мной, – выйдя на террасу, пробормотал Лефей.
Очертания военной крепости всегда действовали на него успокаивающе, однако теперь он чувствовал себя неуверенно.
Ему не хотелось обедать с Виидом – тем, кто перешёл им дорогу и стал императором Империи Арпен.
«Чтобы он в одиночку пришёл сюда и затребовал аудиенцию…? Империя Арпен хочет нам что-то предложить? Или он хочет бросить очередной вызов Бадырею?», – закрыв глаза, задумался Лефей.
Он не мог определить намерения своего соперника, а потому чувствовал себя в невыгодном положении.
Если сравнивать текущую ситуацию Виида и его собственную – то именно он, Лефей, был опозорен после нескольких последовательных проигрышей Вииду.
– Могу я тоже присоединиться к вашему… обеду? – внезапно спросил стоящий рядом Баймонг.
– Виид… Невозможно предсказать, что сделает этот высокомерный человек, поэтому я буду стоять на страже.
– Ну, в таком случае, я тоже.
– А мне просто любопытно, что он хочет сказать.
Гайшу, Шут, Гросс, Баймонг. Топ-игроки, представляющие Гильдию Гермес, пожелали присутствовать на обеденной встрече с Виидом.
«Виид…», – подавил тяжелый вздох Лефей. Хоть этот человек и был его заклятым врагом, но он добился невероятных достижений.
Помимо этого, будучи правителем Империи Арпен, он пользовался огромной популярностью среди игроков. И поскольку он прошёл весь этот путь, было бы немного самонадеянно отправить его восвояси, отказав во встрече.
\*\*\*
Получив официальное приглашение, Виид вошёл в крепость Лахония.
Коридоры замка были украшены экстравагантными орнаментами и антиквариатом, подтверждая слухи о том, что все богатства Королевства Хэйвен успешно перекочевали в эту крепость.
Целью Кэйберна становились столицы бывших регионов, но в Королевстве Хэйвен каждый город обладал такой экономической мощью, что с лёгкостью мог сойти за таковую.
И вот, когда Виид вошёл в обеденный зал и встретился взглядом с Лефеем и десятью элитными членами Гильдии Гермес, его следующими словами стали…
– По правде говоря, я действительно сильно проголодался. Мы можем поговорить после еды?
– Конечно. Ваш визит оказался несколько… внезапен, так что всё было сделано на скорую руку. Тем не менее, пожалуйста, угощайтесь.
– О чём Вы говорите? Стол вот-вот сломается, – вежливо улыбнулся Виид.
Гильдия Гермес приготовила лучшие блюда, воспользовавшись самыми изысканными ингредиентами. Да, Виид был врагом, но он всё-таки заслужил некоторое гостеприимство, соответствующее его титулу.
«Зачем? Зачем он пришёл сюда?».
Лефей впервые видел Виида вблизи. Но даже с расстояния в два метра ему никак не удавалось понять, что на уме у этого человека.
«Попросить поесть… Должно быть, это его способ запугать нас перед сделкой. Так он хочет продемонстрировать нам своё самообладание…».
\*Чав-чав-чав. \*
– М-м-м, просто чудесно… В Гильдии Гермес действительно отличные повара. Ингредиенты выше всяких похвал.
Однако Виид был занят исключительно заполнением своего собственного желудка и раздачей комплиментов поварам, чего нельзя было сказать о хозяевах. Члены Гильдии Гермес даже не притронулись к еде, боясь спустись с Виида глаз. Впрочем, последнему, судя по всему, на это было абсолютно всё равно.
Большую часть своей жизни он не мог нормально питаться, а теперь получил возможность наслаждаться вкусными блюдами среди других людей.
– Это особый сосновый гриб из Деревни Маллена? После его употребления моё Здоровье навсегда увеличилось на 20 единиц, – подметил Виид.
– Верно. Ты тоже знаешь о Деревне Маллена? – осторожно ответил Баймонг.
– Когда я только начинал играть в Королевскую Дорогу, мой выбор пал на два места: Замок Серабург и Деревня Маллена. Деревня славилась лекарственными травами, а потому я думал, что выбор её в качестве стартового города поможет мне получать неплохой побочный доход.
– Ха…
– О Замке Арен, кстати, я тоже думал. Это был лучший из крупных городов. Что ж, теперь его уничтожил Кєйберн.
Лефей и члены Гильдии Гермес попросту не понимали, как им относиться к Вииду, который выглядел очень расслабленным. Они все были слишком значительными фигурами, чтобы злиться, как дети.
Конечно, каждый их них чувствовал разочарование и печаль из-за поражения незадолго до полного завоевания континента, но… они знали, что демонстрация подобных чувств – ненужная и даже постыдная.
– Еда действительно вкусная.
Итак, время от времени Виид продолжал делать комплименты, и Лефей решил отреагировать соответствующим образом – сочтя эти слова банальной вежливостью.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.3. Схема Виида**

– Мы очень польщены, что Вам понравилась наша кухня.
– Если честно, я никогда не пробовал таких деликатесов.
– Насколько нам известно, Вы и сами шеф-повар… – присоединился к разговору Аркхим – офицер Гильдии Гермес, отвечающий за разведку.
– 2-ой высший уровень.
– Ха… Ваш уровень Готовки очень высок.
– Я готовил только из дешёвых продуктов, купленных на рынке или полученных из подземелий, так что я бы не сказал, что он высокий. Но однажды я непременно им займусь.
– Говорят, что ингредиенты имеют такое же значение, как и сам процесс приготовления пищи. Кажется, Вы уже давно испытываете интерес к кулинарии.
– Да. Я подумываю выделить время, чтобы продавать свои блюда на городской площади.
Лефей проанализировал каждую частичку из того, что сказал Виид, однако никаких скрытых посылов так и не выявил.
Скульптор искренне хвалил еду и поддерживал светскую беседу.
«Но зачем? Чего он хочет всем этим добиться?».
И вот, с течением времени Лефей начал чувствовать, что пытаться что-то раскрыть попросту бессмысленно. Хоть они и находились внутри неприступной военной крепости, куда более встревоженными выглядели сами гермесовцы, нежели пришедший сюда в одиночку Виид.
– Могу я упаковать остатки?
– Простите?
– Я не хочу, чтобы такая вкусная еда пропала зря.
– Пожалуйста, как Вашей душе угодно…
Получив добро, Виид сложил в сумку кучу еды. После этого обеденный стол был убран, и в зале установилась атмосфера для серьёзного разговора.
«Наконец-то мы услышим его истинные мотивы», – сосредоточился Лефей, и Виид не заставил себя ждать.
– Помогите мне в битве с Кэйберном.
– Что?
– Я не прошу вас брать на себя ответственность за свои прошлые действия. Мы все делали то, что делали ради своего собственного выживания. Итак, моё предложение: если вы будете сражаться вместе со мной, я позабочусь о процветании Гильдии Гермес.
\*\*\*
Как только Виид покинул Лахонию, Гильдия Гермес объявила экстренное заседание всех своих высших чинов.
Такие враждебно настроенные по отношению к Вииду персонажи, как Калькус, были возмущены упущенной возможностью убить скульптора.
– Итак, он попросил нас сразиться с Кэйберном… Неужели он хочет сформировать альянс для победы над чёрным драконом?
– Всё верно.
– Чушь собачья. Мы должны были сразу же ему отказать. Зачем нам бороться за него? Виид, завоеватель Центрального Континента… Тьфу. Пусть сам со всем и справляется.
Мнение Калькуса было совершенно разумным. Члены гильдии, присутствовавшие во время предложения Виида, думали аналогичным образом.
– Ради чьей выгоды нам сражаться? Его собственной?
– Наши потери будут огромными.
– Он сказал, что если мы будем сражаться вместе с ним, Гильдия Гермес будет признана членами континента, – нахмурившись, пояснил Аркхим.
– Признана?
– Мы получим независимое управление территорией Хэйвена, при этом никаких захватнических действий не произойдет. Ведение торговли и других отношений с Центральным и Северным Континентами также никак не будет ограничиваться. Однако по соглашению мы должны будем признать, что находимся под контролем Империи Арпен и являемся частью её территории. Более того, на континенте есть множество земель без лордов. Тысяча членов нашей гильдии получат право управлять указанными регионами.
Голова Калькуса начала мало-помалу обрабатывать услышанное.
– Он примет нашу независимость, прекратит любые нападения, и тысяча членов нашей гильдии будут назначены лордами? Значит… он намеревается положить конец войне? Разве для нас это не крайне благоприятные условия?
Это было настолько новаторское предложение, что даже самые коварные члены гильдии потеряли дар речи.
Гильдия Гермес постоянно сокращалась: люди выходили из неё, а негативное отношение игроков к гильдии только продолжало расти.
Гермесовцы больше не осмеливались мечтать о том, чтобы вновь править Центральным Континентом.
С другой стороны, Империя Арпен становилась ещё могущественнее. И при этом она предлагала самую настоящую расширенную автономию?
Всё это отличалось от тактики человеческих волн, показанной на Гарнавской Равнине.
Гильдия Гермес называла себя самой могущественной фракцией в Королевской Дороге, но так называемый «штурмовой отряд», готовясь к сражению с Кэйберном, быстро набирал обороты и едва ли не дышал в спину лучшим членам Гильдии Гермес.
Кроме того, им было рассказано о Жаровне Жертвоприношения.
Если война перейдёт в новую, активную фазу, и гермесовцам будут противостоять пользователи жаровни… первых постигнет настолько ужасная участь, что Гарнавская Равнина покажется сказкой.
А как только война будет проиграна – они лишатся всего, в том числе региона Хэйвен.
Именно так, в конце концов, пали и другие гильдии.
Однако, если Гильдия Гермес потеряет власть, она лишится не просто территории – она столкнётся со всеми игроками континента. Из-за множественных злодеяний, совершённых ею вплоть по настоящее время, она будет преследоваться до конца своего существования.
Хотя никто и не говорил об этом вслух, но все прекрасно это понимали.
– Хоть и формально, но если мы примем данное предложение, Версальский Континент будет полностью объединен под властью Империи Арпен.
– Верно. В нашей текущей ситуации принятие предложения означает, что мы лишимся достижения «Император, объединивший Королевскую Дорогу».
– Значит, у нашей гильдии больше нет шансов на завоевание континента, а потому нам следует капитулировать?
– Я бы сказал так. Мы будем безопасно править территорией Хэйвена и получим тысячу мест лордов, в результате чего наша текущая территория удвоится. Где здесь капитуляция?
Большинство мнений игроков, услышавших предложение Виида, сочли его приемлемым. Однако Аркхим лишь тяжело вздохнул и продолжил:
– В этом предложении есть ловушка.
– Какая ловушка?
– Мы, Гильдия Гермес, должны использовать Жаровню Жертвоприношения, чтобы сразиться с Кэйберном. По крайней мере, 10,000 из нас.
– Что…!?
Калькус и остальные были просто поражены.
Согласно тому, что они увидели в эфире, использование жаровни предполагало самые ужасные последствия, какие только мог вообразить высокоуровневый игрок.
– Это слишком абсурдно.
– Это непростое предложение.
– Мы должны отказаться от него!
– Это и вправду непростое предложение, поскольку Виид тоже воспользуется жаровней. То же самое будет и с гномами, его ближайшими знакомыми и многими другими игроками из штурмового отряда.
– Ах…!
– Если они будут сражаться под действием жаровни, а мы – нет, вряд ли нам удастся помочь в битве с Кэйберном.
– Это действительно проблема.
Им не хотелось использовать жаровню, но разница в боевой мощи была бы слишком велика.
– Кроме того, он сказал, что тысяча лордов будет назначена в зависимости от их вклада в битву против Кэйберна.
– Вклада?
– Именно. Это система вознаграждения, которая предполагает поощрение более активного участия…
– Я думаю, всё это имеет смысл. В таких условиях будет намного легче убедить членов нашей гильдии присоединиться к сражению.
Поскольку именно члены гильдии должны были получить места лордов, данная часть предложения выглядела приемлемой. Игрок, внесший наибольший вклад в победу, удостаивался максимальной награды, что было довольно справедливо.
– Сражаться с Кэйберном или не сражаться…
– Сначала эта идея казалась мне полным бредом, но если они признают территорию Хэйвена в обмен на помощь…
– Да, мы потеряем уровни, но их всегда можно вернуть. Наша территория останется как есть…
– Если мы добьемся успеха в охоте на дракона, то получим невероятные боевые достижения. Думаю, одно только это позволит нам вернуть около 10-20 уровней.
– Если добьёмся.
– Нам просто нужно собрать все имеющиеся силы. Виид тоже будет там. Но вот если мы отклоним его предложение, то потеряем гораздо больше, чем несколько уровней.
Руководство гильдии понимало: чем дольше они будут обсуждать данный вопрос, тем меньше у них останется вариантов для отказа. Если Империя Арпен пойдёт на них войной, пострадают больше всего они сами – главные лорды Гильдии Гермес.
Деньги, власть, земли…
Всё это было куда важнее уровней.
Итак, в процессе голосования за принятие предложения Виида, лидеры Гильдии Гермес спросили мнение Бадырея.
Если истинный лидер гильдии, Бадырей, откажется – дела не будет.
Бадырей некоторое время помолчал, но вскоре смирился с поглощением их территории Империей Арпен и битвой против Кэйберна.
\*\*\*
Собрав все свои вещи, Лефей уставился в окно, из которого открывался вид на крепость Лахония.
– Ух-х… Это меньше, чем я ожидал.
Вещей набралось всего-навсего на одну сумку. Антиквариат, сокровища и снаряжение, которые он скопил на должности заместителя главнокомандующего, в основном были потеряны в ходе разрушения Замка Арен.
Когда его гильдия сохраняла свою власть над Центральным Континентом, они построили данную крепость для защиты от самых мощных и непредсказуемых угроз.
Это была неприступная цитадель, способная противостоять самым сильным армиям, но теперь она утратила всяческий смысл.
– Мудрецы говорят, что строительство замка приводит к провалу, а прокладка дорог – к успеху… Никогда не любил эту поговорку, но, похоже, ситуация сложилась именно так, – пробормотал Лефей.
В его голосе чувствовалось облегчение от переставшего ощущаться давления. И когда он покинул свой кабинет с перекинутой через плечо сумкой, Аркхим спросил у него:
– Ты уходишь?
Всё это вызывало у Аркхима какое-то странное ощущение. В отличие от своего напористого и твёрдого характера, Лефей говорил крайне редко и даже в момент принятия решения лишь кивал головой.
– Кажется, мне здесь больше нечего делать.
– Я не понимаю. Твой титул и должность останутся нетронутыми. Ради возрождения гильдии тебе стоит остаться.
Пусть именно Лефей и разрабатывал наиболее крупные схемы, но он был совершенно свободен от ответственности за поражение в противостоянии с Империей Арпен. Виид сражался более искусно, чем они предполагали, а сила стоящих за ним людей оказалась намного выше, чем они думали.
Члены Гильдии Гермес знали, что наибольший вклад в гильдию внёс именно Лефей. Однако…
– Всё так. Но я ухожу, потому что от меня больше нет никакой пользы.
– Но…
– Настала эра Виида. Гильдии Гермес никогда не обставить его.
– Пардон? – непонимающе переспросил Аркхим, – Что ты имеешь в виду?
– Просто… – хотел было объяснить Лефей, но в конце концов лишь тяжело вздохнул, – Будет лучше, если ты не будешь знать. Или всё-таки хочешь?
– Кажется, ты говоришь не о том, что наша гильдия будет безоговорочно следовать его условиям из-за могущества Империи Арпен.
– Да. Его предложение – ядовитое яблоко.
– Ядовитое яблоко?
– Я даже не догадывался, что Виид обладает столь невероятными способностями в политике. Он действительно умеет вывернуть ситуацию в свою пользу. Он – человек, который может сломать нашу гильдию всего несколькими словами.
Перед тем, как покинуть гильдию, Лефей почувствовал необходимость рассказать Аркхиму о нескольких вещах.
Он стал беспомощным заложником коварной схемы Виида, но при этом чувствовал некую ответственность перед своим прямолинейным товарищем.
– На первый взгляд его предложение кажется простым компромиссом. Мы используем жаровню и сражаемся против Кэйберна. В результате этого гнев и недовольство игроков Гильдией Гермес утихнут, и мы сможем сохранить контроль над Хэйвеном.
– Ну, разве это не прекрасно?
– Вопросов нет. Само по себе предложение Виида является справедливым и логичным. Всё произойдёт именно так, как и оговорено. Мы будем бороться до самого конца, чтобы сохранить то, что принадлежит нам. Однако в конце битвы нас ждёт не награда, а падение.
– Падение?
– Такая судьба у гильдии, которую загнали в угол.
Лефей говорил о том, что результат битвы с драконом не имеет большого значения.
– Победа или поражение… Каким бы ни был результат, отношения с Арпеном не изменятся. Что важно, так это следующий шаг. Во-первых, члены нашей гильдии будут соревноваться друг с другом, чтобы войти в первую тысячу и стать лордами.
– Ну… Это же логично.
– Как результат – тысяча основных игроков с превосходными боевыми навыками покинут гильдию.
– Они могут сохранить свою связь с гильдией. Виид сказал, что имеют полное право сделать это.
– Скорее всего, они уйдут по своему собственному желанию.
Это позволит членам Гильдии Гермес получить должности не просто лордов, но лордов Империи Арпен. Другими словами, им станет попросту не выгодно поддерживать отношения с гильдией.
Даже напротив, это станет препятствием в управлении игроками на Центральном или Северном Континентах, а потому их окончательное дезертирство будет неизбежным.
– Гильдия Гермес – это забор, который со временем только ослабевает. Игроки будут жить новой жизнью в качестве лордов, и если произойдет новый виток противостояния с Империей Арпен, они нас не поддержат.
– Мы не такие маленькие, чтобы дезертирство тысячи игроков привело к нашему краху.
– Да, мы не маленькая фракция. Но если пробить дыру, может рухнуть даже самая прочная стена. То, что связывало членов гильдии воедино, исчезнет.
Гильдия Гермес стремилась к высшей форме власти и распределяла среди своих членов огромные прибыли. Но с новым порядком всем станет ясно, что жить в качестве лордов Империи Арпен намного выгоднее, чем оставаться в составе гильдии.
Авантюристы, воины, лорды…
Те, кто находятся в поиске жизни, пойдут своим собственным, свободным путём.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6.4. Схема Виида**

– Ключом будет тысяча игроков, которые покинут Гильдию Гермес после того, как станут лордами. Несмотря на то, что они смогут продолжать жить в Хэйвене, большинство членов гильдии перестанут задумываться о том, чтобы и дальше разделять общую судьбу.
– Думаешь, всё зайдёт настолько далеко?
– Не сразу. Но постепенно связь начнёт ослабевать.
Предложение Виида было разработано специально для того, чтобы со временем ослабить Гильдию Гермес. Подверженные новому веянию и трендам, игроки не смогут преодолеть соблазн.
– Тогда не лучше ли отклонить его предложение и до конца стоять на страже Хэйвена?
Аркхим был целиком и полностью верен Гильдии Гермес. Он не желал её гибели даже в самый разгар кризиса.
– Нет. На сей раз мы лишены выбора.
Переговоры между Виидом и Гильдией Гермес транслировались в прямом эфире. И, естественно, среднестатистические члены гильдии с энтузиазмом восприняли данное предложение.
Гильдия не обладала абсолютной властью, как это было прежде, и мало кто из игроков желал оставаться на территории региона, со всех сторон окружённого врагами.
Более того, положительно отнеслись к предложению и главы гильдии, которые и без того являлись лордами. В конце концов, это позволяло им сохранить свой авторитет.
– Да, с какой стороны ни посмотри – это яд, но… он слишком вкусный, чтобы его не пить.
– Какой же Виид всё-таки лукавый…
– В перспективе он выиграет гораздо больше, чем мы. Он сможет использовать игроков из Гильдии Гермес, чтобы противостоять лордам Арпена и держать их под контролем… Также он сможет уменьшить потери при объявлении войны.
– Одно-единственное предложение и столько уловок…
– Да, Виид вырвал саму основу нашей гильдии.
– Я всё равно не верю, что мы так просто падём. Я… я останусь в Гильдии Гермес до конца, – заявил Аркхим, остановившись перед вратами Крепости Лахония. Лефей же, пройдя сквозь них, почувствовал, как исчезли последние толики сожалений, а вес рюкзака на его плечах существенно уменьшился.
– Гильдия Гермес потерпела поражение, и теперь весь мир принадлежит Вииду. И я совершенно позабыл об этом мире в своих попытках противостоять ему…
Для Лефея Королевская Дорога ещё не закончилась. Он вспомнил свою бытность новичком, а также приключения, разделённые с Дайни… и это были приятные воспоминания.
\*\*\*
На следующий день Виид нанёс официальный визит в Крепость Лахония, игроки которой выстроились вдоль улиц и даже вскарабкались на крыши.
Дорога, идущая прямиком от ворот, была покрыта красной ковровой дорожкой.
– Да здравствует Империя Арпен!
Как только Виид ступил на ковёр, игроки и горожане тут же принялись усыпать его лепестками цветов. Хлопали в ладоши и кричали даже члены Гильдии Гермес.
– Бог Войны Виид. Наша гильдия проиграла одному-единственному человеку.
– Это действительно впечатляет. Я понимаю, что велись переговоры, однако не слишком ли мы рано сдались?
– Когда ещё нам предложат такие благоприятные условия? Это выгодно. Битва с драконом смоет все совершённые нами грехи.
– Неужели мы действительно сможем делать всё, что захотим?
– Так пообещал Виид. А поскольку он император, его обещание наверняка будет исполнено.
Члены Гильдии Гермес чувствовали некоторое противоречие. Большинство из них испытывали враждебные чувства к Империи Арпен и Вииду в частности, но, по правде говоря, эти чувства были не вполне честными.
Они воевали против всего континента и теперь обижались на то, что проиграли законному победителю? На самом деле, они должны были испытывать благодарность.
– Для меня большая честь познакомиться с Вами, господин Виид.
– Пожалуйста, проходите, – вежливо поприветствовали его лидеры Гильдии Гермес во главе с Аркхимом. Склонили свои головы даже такие известные игроки, как Стир, Баймонг, Гайшу, Хиллер, Гросс и Кребульта.
Неожиданным было поведение «Палача» Калькуса. Всякий раз, когда происходило собрание гильдии, он постоянно выкрикивал лозунги, призывающие убить Виида. И каждый раз, когда он терпел очередное поражение, он клялся, что при следующей возможности непременно убьёт его.
Однако на сей раз он поприветствовал Виида, наклонившись на 90° и протянув руку для рукопожатия.
– Это честь для меня. Находясь по другую сторону баррикад, я всегда направлял свой меч на тебя, но при этом всегда болел за тебя. Виид, с этого момента, если у тебя возникнут какие-либо неприятности, просто дай мне знать. Я обо всём позабочусь.
Изменённое отношение Калькуса было ярчайшим примером, достойным занесения в учебники по социальному взаимодействию!
И вот, Виид с улыбкой пожал протянутую ему руку, после чего похлопал Калькуса по спине и ответил:
– Палач Калькус. Я часто смотрел тебя по телевизору и много раз пересматривал битвы с твоим участием.
При этом улыбка на лице Виида была такой лучезарной, что ей позавидовали бы самые профессиональные льстецы мира!
– П-п-п… п-правда?
– Истинная правда. Предлагаю, как представится такая возможность, познакомиться поближе и вместе поохотиться.
– Спасибо. Для меня это большая честь.
Руководители Гильдии Гермес, наблюдающие за происходящим, тут же осознали: отобрать власть у этого человека не получится, как бы они ни старались.
Прежде Гильдия Гермес следовала за Бадыреем благодаря его непревзойденной силе. Но теперь, с полным контролем над Северным и Центральным Континентами, Виид, который вскоре должен был стать императором единого Версальского Континента, был чем-то совершенно исключительным.
Гермесовцы поняли, что по сравнению с ним они не только слабые, но ещё и глупые.
Многие игроки желали возрождения Гильдии Гермес, но теперь реальность казалась несбыточной мечтой.
\*\*\*
– Лорды Региона Хэйвен подняли флаг Империи Арпен.
Территория Империи Арпен расширилась.
Национальная репутация Империи Арпен распространилась по всему континенту.
Политическое влияние Империи Арпен находится на грани господства над континентом.
Богатые жители Хэйвена желают заполучить уникальные продукты из других регионов, произведения искусства и прочие качественные товары. Удовлетворение их потребностей приведёт к ускоренному коммерческому развитию.
Итак, слияние Хэйвен с Империей Арпен началось!
Теперь империя практически контролировала большую часть Версальского Континента. Южные пустыни, восточные королевства и земли орков… До полного объединения требовалось ещё немного времени, но мир под эгидой Империи Арпен был уже не за горами.
Однако первым заявлением Виида в Крепости Лахония было вовсе не полное объединение континента.
– Мы объединим наши силы и убьем Кэйберна в Море! – прокричал он, стоя перед многотысячной толпой.
– Да здравствует Виид!
– Да здравствует Империя Арпен!
– Убить Кэйберна!
То, что члены Гильдии Гермес так приветствовали Виида, стало настоящим шоком для зрителей.
– Никогда не думал, что увижу, как Гильдия Гермес хвалит Виида.
– Вот это да. У меня просто нет слов. Это настоящее безумие.
– Когда я услышал, что Виид пошёл в Лахонию пообедать, я подумал, что это возмутительно. Однако он вернулся назад, причём с полным желудком. И при этом он ещё и покорил Хэйвен!
– Если честно, мне даже немножко страшно…
– Он поглотил Гильдию Гермес всего лишь несколькими словами.
– Виид-завоеватель!
– Он даже мобилизовал их на совместную борьбу против Кэйберна.
– Почему Гильдия Гермес так счастлива?
– Они благодарны, что несмотря на все совершённые ими грехи, Виид решил пощадить их.
– Как вы уже знаете, Кэйберн ускорил свою деятельность именно благодаря этой гильдии.
Пусть Гильдия Гермес и объявила о своём участии в битве с Кэйберном, однако избежать публичной критики ей так и не удалось. С другой стороны, то, что они согласились защищать Мору, вызвало положительный отклик у северных игроков.
– Спасём Мору!
– Я верил, что Виид не бросит её!
– Всё началось в Море, здесь всё и закончится.
– Непобедимая Крепость Мора! Она станет могилой дракону.
– Виид лично будет участвовать в битве. Гильдия Гермес также обещает прибыть.
– Ну что, пойдем в Мору и посмотрим на всё это?
– Приглашаю всех к себе в гости. Мой дом расположен в трущобах №6.
– Мой дом открыт для всех, кто нуждается в крове. В прошлый раз крыша слегка обвалилась, но завтра всё исправят.
– Потрясающе. Если я выдержу эту атмосферу, то к добровольцам, которые будут использовать Жаровню Жертвоприношения, прибавится ещё один человек.
Виид же был больше удовлетворен ситуацией с Гильдии Гермес, чем реакцией публики.
Манауэ: – У тебя просто выдающиеся политические навыки. Ты поставил Гильдию Гермес на колени всего несколькими словами.
Виид: – Ну… Я всего лишь отказался от того, от чего мог позволить себе отказаться, и взял то, что мне было нужно. Кроме того, если я умру, то умру не один.
Виид не собирался, как дурак, в одиночку жертвовать своей жизнью. Это противоречило его философии о хорошей еде и полном холодильнике.
В фильмах часто встречались герои, которые после спасения мира оказывались в настолько тяжёлой ситуации, что в конце концов вынуждены были доживать свою жизнь, влача жалкое существование.
В наши дни истинный герой должен был взять всё, что только мог, полностью обезопасив себя и своих близких.
– Правда, когда мы все вместе будем умирать, я постараюсь выжить… если это, конечно, будет возможно.
Однако сейчас ему нужно было максимально эффективно использовать оставшийся промежуток времени.
Виид: – Мора станет полем боя, на котором решится судьба прижатой к стенке Империи Арпен.
Манауэ: – Да. Я призвал к полной мобилизации всех торговцев. Торговцы Северного и Центрального Континентов ждут твоих заказов.
Торговцы также хотели произвести хорошее впечатление на Виида, правителя Империи Арпен.
Охота на дракона представляла собой битву не только с одним монстром-боссом, а потому необходимо были провести приготовления, сопоставимые с началом полномасштабных военных действий.
Виид: – Сейчас это очевидно, но план по эвакуации нужно отменить. Нам нужно привлечь игроков свыше 400-го уровня, желающих поучаствовать в сражении.
Манауэ: – Понятно. Я сосредоточу все силы в Море.
После разговора с Манауэ Виид послал сообщение Союн.
Виид: – Мора станет полем боя, на котором решится судьба континента. Люди будут толпиться, поэтому раздай им задания и подготовь к прибытию дракона.
Союн: – Можешь на меня положиться. Я всё организую.
Также Виид не забыл озадачить и архитекторов.
Виид: – Паво. Исход сражения также существенно зависит и от архитекторов. Мора понесёт просто катастрофический ущерб.
Паво: – Угу… Я уже вижу, какую гору дел нам предстоит провернуть. Но не переживай. Я многому научился, наблюд ая за тем, как дракон уничтожает Замок Бауэлл. Не могу гарантировать неприступность, но Мора станет максимально прочной.
Чтобы увеличить шансы в битве с драконом, им нужно было не только измучить его, но и выбрать правильный ландшафт.
Виид: – Было бы неплохо объединить усилия с охотниками, но не уверен, что ловушки сработают.
Паво: – Постараюсь выяснить этот момент. К слову, помимо северных архитекторов в Мору направляется Ассоциация Архитекторов Каменного Молота.
Виид: – А как насчет архитекторов с Центрального Континента?
Паво: – Как только они услышали новости, они тут же сели на авиаков и полетели туда. Со мной также связалась Гильдия Гермес… Они предложили помощь в подготовке. Принять её?
Виид: – Принимай всю помощь, какую только можешь принять. Такие вещи, как магические ловушки, слабы против дракона, однако у гермесовцев большой опыт охоты на боссов-монстров, так что у них наверняка есть хоть что-то, что они могут предложить.
Паво: – Будет сделано.
Виид: – Я перед тобой в долгу.
Паво: – Брось. Это я должен быть благодарен за твоё признание и доверие. Если бы не ты, архитектурное дело так и осталось бы серой, никому не интересной профессией.
После того, как Вид принял решение сражаться в Море, весь Северный и Центральный Континенты пришли в движение. Возможно, лучше было бы начать подготовку ещё раньше, но перечень подготовительных мер был не таким уж и большим, так что они импровизировали, исходя из ситуации!
– Что ж, это лучшее, что я могу сделать на данный момент. Примирение с Гильдией Гермес…
У него была долгая и нехорошая история взаимоотношений с Гильдией Гермес.
Да, гермесовцы решили преклонить колени, потому что находились в невыгодном положении, но это, конечно, не означало, что теперь они стали друзьями. С другой стороны, Виид не мог гарантировать, что даже нынешние лорды Империи Арпен чисты и заслуживают доверия.
Если популярность Виида упадёт, много кто захочет восстать против него. Фактически, некоторые наверняка уже думают о наращивании сил.
– Они все коварные и хитрые. Единственный, кому можно доверять, – это я сам.
Если он ослабит бдительность, то в любой момент может получить удар в спину.
Итак, в сложившейся ситуации Виид решил полностью сосредоточиться на защите Моры.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.1. Строительная площадка**

​Бу-дум! Бу-дум! Бу-дум!
– Выводим конструкцию за стены. Нам нужно продолжать расширяться.
– Фермы будут снесены. Позже Империя Арпен компенсирует их стоимость.
– Вокруг Великих Сооружений нужно построить пять слоёв стен. В Великой Библиотеке хранится различная информация, копий которой не существует, а потому её необходимо защитить любой ценой.
Готовясь к нападению дракона, жители Моры переоделись в строительные робы и принялись возводить защитные сооружения.
Строительство, начатое утром, к полудню охватило весь город. Строительные материалы и рабочие текли в Мору нескончаемым потоком.
– С наступлением темноты у нас закончатся камни.
– Нужно отправиться за ними к северо-западному хребту.
– Сколько нам понадобится… Блин, да просто перетащите сюда одну из гор и всё.
Тысячи быков были доставлены с близлежащих ранчо. Мускулистые и крепкие потомки Желтоватого тащили повозки с таким количеством разнообразных материалов, что со стороны те напоминали собой движущиеся холмы.
– Чтобы сэкономить время, давайте использовать и поврежденные камни.
– А как насчёт прочности?
– Мы защищаемся не от осадных орудий. Если дракон ударит своим хвостом, нам повезёт, если стены выдержат хотя бы одно столкновение, поэтому быстрая сборка имеет решающее значение.
Новички возводили стены вокруг Великих Сооружений и жизненно важных объектов. Не сидели без дела и художники. Представители данной профессии, прибывшие сюда из Родиума, обладали высоким чувством гордости. С первых дней существования Королевской Дороги они шли путём искусства. На них часто смотрели свысока и обвиняли в бесполезности, но Виид, начавший свою карьеру обычным скульптором, сумел стать императором.
Итак, теперь все они собрались у Башни Света.
– Мора помогла нам, и теперь мы обязаны защитить её! – прокричал с небольшой трибуны Дебс. Некоторые из собравшихся перед ним художников и скульпторов обладали боевыми способностями, но таких было немного.
Несмотря на всё своё желание защитить Мору, они не могли сражаться. Таким образом, игроки раздумывали над тем, чтобы просто транспортировать строительные материалы, как это делали начинающие игроки.
– Вы думаете, мы не способны на нечто большее? Я вам отвечу! Мы, творческие люди, не должны мириться с невозможностью!
Его слова были громкими, но… факт оставался фактом. У художников, ровно как и у большинства скульпторов, попросту не было подходящих способностей, которые смогли бы хоть немного помешать дракону.
Но вот, пока художники мрачно смотрели себе под ноги, Дебс вновь прокричал:
– Итак, мы должны заняться плагиатом!
– …?
– Э-э?
Плагиат! Это было худшее, что мог сделать представитель творческой профессии.
– Вы ничего не почувствовали после того, как увидели ужасные конструкции архитекторов в Замке Бэвелл? – начал пояснять свою идею Дебс, – Мора наполнена драгоценными произведениями искусства. Наиболее яркий тому пример – Башня Света. Сейчас мы воспринимаем её как должное, однако насколько невероятным творением она казалась, когда мы впервые увидели её? Башня, построенная из света, причём прямиком рядом с городом!
В ответ художники согласно кивнули.
Прекрасные улочки Моры были созданы не только благодаря архитектурным навыкам отдельных людей. В большей степени они выглядели магическими благодаря таким массивным скульптурам, как Башня Света и Статуя Богини Фреи.
– Башня Света стала сооружением, которое озарило всю Мору. Итак, моё предложение –создать множество похожих работ.
– Хм-м…
– Иными словами, мы должны плагиатить. Копировать их! Также будет здорово, если такие скульптуры и картины начнут привлекать больше внимания, чем сам оригинал. Пока Кэйберн будет заниматься их уничтожением, остальная часть Моры останется в безопасности!
Его план состоял в том, чтобы создать копии важных произведений искусства и таким образом ввести Кэйберна в заблуждение. И эта идея вызвала настоящий восторг у собравшихся на площади людей.
– Э-это же гениально!
– Плагиат – это тоже творчество! У искусства нет пределов!
– Честно говоря, мы слишком поздно осознали это. Я заработал приличное количество золота, ваяя обычные скульптуры… А ведь я мог в любой момент с лёгкостью скопировать скульптуры Виида.
– А что, отвлечь внимание Кэйберна будет не так-то и сложно. Всё, что нам нужно – это построить статую Кэйберна, извергающего изо рта не пламя, а дерьмо. Как вам идея?
– А как насчёт картин, высмеивающих Кэйберна? Я могу нарисовать что-нибудь смешное.
Бедные артисты наконец-то нашли своё призвание! Идеи извергались из них настоящими реками! Причём воплощать их они были готовы абсолютно безвозмездно!
А тем временем Империя Арпен сделала официальное заявление.
Пусть это и не покроет всех расходов, но рабочим, которые помогают защищать Мору, будет выплачиваться заработная плата. Отдельный учёт вести слишком сложно, поэтому всем гражданам будут выплачиваться по три золотых в день. Все таверны Моры будут открыты для бесплатного питания. В полночь же пройдут фестивали.
– Как и ожидалось от Виида.
– Ха-ха… Вот это я понимаю - заботливость.
– Он остаётся щедрым, даже учитывая все невзгоды. Он всегда заботится о начинающих игроках.
– Он не изменился даже после того, как стал императором.
Впрочем, данную политику продвигал не Виид, а Союн. Так она хотела поддержать всех помогающих им игроков.
Итак, в Море начал роиться целый улей игроков. Также сюда прибыл и головной отряд Гильдии Гермес.
– Похоже, это идеальное место для того, чтобы рыцари устроили здесь засаду. Если мы заманим дракона поближе, то сможем внезапно атаковать.
– Если из-за сложной застройки разразится уличная битва, наше положение станет максимально выгодным.
– Чтобы уменьшить мобильность дракона, мы должны установить стены в виде лабиринта. Высота должна быть примерно 3-4 метра. Речь идёт не только о защите зданий, но и о защите магов, лучников, а также обеспечении безопасного пути для подкрепления. Возможно ли это?
Запросы Гильдии Гермес в основном были направлены ассоциации архитекторов. Благодаря их общей цели, которая состояла в защите Моры, они могли с лёгкостью отбросить прошлые обиды.
– Кажется, игроки ненавидят нас не так сильно, как я думал.
–Некоторые даже попросили автографы…
– А кто-то даже спросил, хватит ли у нас сил против дракона.
Руководители Гильдии Гермес помнили их прошлое столкновение с Кэйберном. Боевая мощь чёрного дракона находилась на каком-то совершенно невероятном уровне, но… сейчас было всё по-другому.
– Я уверен, что у Виида есть план. Силы Гильдии Гермес станут ядром. Тем не менее, чтобы обеспечить победу, нам нужно подготовиться как можно лучше, – проговорил Ламифтер.
– Например? – спросил его Калькус.
– На Гарнавской Равнине нам такая возможность не представилась, но как насчёт того, чтобы использовать хекстековую пушку?
– Пушку?
– Древний артефакт… Магическое оружие, которое полностью отличается от морской пушки. Оно стреляет в зависимости от уровня магии волшебников.
– А чем стреляет-то? Разрывными снарядами?
– Нет. Пушка излучает плотный магический свет, не подходящий для осадных сражений. Тем не менее, точность и проникающая мощь достаточно сильны, чтобы использовать её для охоты на массивных существ, а потому информация о ней держалась в секрете. Но теперь, думаю, самое время сдуть с неё пыль.
Члены Гильдии Гермес, имеющие большой опыт охоты на монстров-боссов, придумывали различные идеи.
– Через несколько дней Торговым Советом Лебре будет доставлен стул из тигровой шкуры. Пожалуйста, установите его поверх стен, – внезапно проговорил Калькус.
– А это ещё зачем? – спросил Флейм, отвечавший за строительство на одном из участков.
Калькус был намного выше его по уровню, однако роль главного досталась именно ему – человеку, сведущему в архитектуре.
– Кто знает, может уже завтра сюда прибудет сам Виид? – гордо подняв голову, ответил Калькус, – Если он там сядет, у него будет полный обзор на линии защиты.
– …
Когда Гильдия Гермес решила помириться с Империей Арпен, в наибольший восторг пришёл именно Калькус. На самом деле общая атмосфера в гильдии после того, как гермесовцы прибыли в Мору, изменилась ещё больше. Трудно было найти тех, кто продолжали гореть местью и говорить о необходимости убить Виида. Многие и вовсе поспешили заверить в своей лояльности.
Впрочем, их действия не были такими уж странными. С самого начала гермесовцы стремились к власти и достигли своего нынешнего положения, основываясь лишь на этом принципе. Вот почему они просто решили следовать за сильнейшим.
– Всем собраться в Море!
– Строительные работы уже в самом разгаре! Культ Травяной Каши, вперёд!
– Защитим святую землю!
А как только на помощь хлынули игроки из Аквапарка Пухоль, у границ Моры началось настоящее столпотворение.
Члены Гильдии Гермес невольно почувствовали давление от огромного количества игроков, бродящих то тут то там.
– Кажется, этим людям нет ни конца ни края…
– Каждую минуту через ворота проходят тысячи новых игроков.
– Да уж, Мора и вправду огромный город. Если бы трущобы перестроить в каменные здания, он стал бы куда более развитым, чем Замок Арен.
Хоть большинство из прибывающих и были новичками, их количество потрясало воображение. Целью всех этих людей было укрепление Моры и наблюдение за судьбой Версальского Континента, так сказать, с первых рядов.
– Просто удивительно, сколько людей собралось, чтобы остановить Клетту.
– Это всё благодаря Вииду.
– Значит, Виид и Бадырей будут сражаться бок о бок?
– Ага. Кто бы ни положил конец Кэйберну, это будет зрелищно.
– А что, если они все умрут…?
– …
– Кхм.
\*\*\*
Менее чем за сутки Мора была полностью превращена в строительную площадку.
– Да что вообще происходит?
– Я думал, что уже осознал это раньше, но… неужели влияние Виида настолько высоко?
Перед воротами, где ещё вчера было спокойно, теперь царил настоящий ад.
– Проходите, не задерживайте очередь! А вы, пожалуйста, отойдите в сторону!
Рабочие и быки деловито проезжали мимо стражников и провозили стройматериалы. Архитекторы стояли у стен, добиваясь улучшения конструктивного усиления наряду с разработкой укреплений.
Масштаб строительства увеличивался с каждым часом. Ожидалось, что ко времени прибытия дракона Мора полностью изменится.
Если Гарнавская Равнина была огромной бесплодной землёй, то Мора представляла собой крупнейший город с огромными человеческими ресурсами и припасами. По одному лишь количеству активных игроков это был самый большой город на Версальском Континенте!
– Нужно торопиться. У нас нет времени, чтобы совершать более пяти поездок туда и обратно!
Одновременно с этим важные данные из Центра Искусств и Великой Библиотеки перекачивали в соседние города. Мора должна была стать местом последней битвы, но всё ещё существовал план по сохранению сокровищ, чтобы те не были уничтожены дыханием дракона или широкомасштабной магией.
А затем, тупо стоявший у ворот Реверс услышал следующие слова:
– Кто хочет травяной каши, подходите сюда!
Прямиком у строительных лесов кипели огромные котлы. Как-никак, но без травяной каши было никуда!
– Хм-м, а что, на этот раз получилось очень даже ничего, – причмокивая, проговорил один из строителей.
– Да, менее горькая. Кстати, а что это тут у нас…? Это же несколько ягод!
– Это настоящая роскошь. Спасибо.
Недолго думая, Реверс тоже встал в очередь.
«Это мой шанс попробовать настоящую травяную кашу».
Его заинтересовал вкус травяной каши ещё с тех пор, как Виид строил пирамиды в Королевстве Розенхейм.
– Приятого аппетита.
– Спасибо.
– Пожалуйста, работайте усердно.
– Буду пахать, пока не получу перелом спины!
Травяная каша, приготовленная начинающими поварами! Для них это был шанс быстро повысить свои кулинарные навыки.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.2. Строительная площадка**

Получив миску травяной каши, Реверс уселся неподалёку от импровизированной кухни. Пусть вокруг и толпилось достаточно большое количество игроков, но места оставалось вдоволь.
«Что ж, попробуем…» – решил он и, зачерпнув каши, понёс ложку в рот.
– Бу-хе!
Каша была настолько горячей, что обожгла ему язык.
«Почему она такая горячая? Как её есть-то?» – покачал головой Реверс, после чего зачерпнул содержимого тарелки поменьше и как следует подул на него.
А затем он почувствовал «его». Вкус каши был поистине уникальным: травянистым и горьким, но при этом всё-таки немного сладким, солёным и пряным.
Судя по всему, повар просто взял огромное количество травы и ягод, после чего сварил их, заправив солью, сахаром, соевым соусом и небольшим количеством перечной пасты.
«Хм-м…»
Не понимая, нравится ему или нет, Реверс попробовал ещё несколько ложек. В результате этого он увидел, как на его столовом приборе повисла самая настоящая трава.
– …
Впрочем, помимо неё водянистое варево содержало несколько зёрен риса и даже кусочки мяса.
«Вроде как положили всё, что могли, после чего просто отварили…»
Когда дело доходило до готовки, Реверс был полным аутсайдером. Итак, он подумал об этом, совершенно не задумываясь, но… это была чистая правда!
Главный секрет травяной каши заключался в её максимально упрощённом приготовлении.
«Да уж… вкус, если честно, не очень» , – в конце концов, решил Реверс и, оставив около половины миски, последовал за остальными игроками.
Обычно он был слишком ленив, чтобы участвовать в массовых событиях, но сегодня ему хотелось приложить руку даже к самому ничтожному делу.
– Вы новичок? Камни будут слишком тяжелыми… Сможете вести телегу с быком?
– Дайте мне камни.
– Это будет непросто…
– Всё в порядке. В конце концов, я отличаюсь от других новичков, – ответил Реверс, доверившись своему снаряжению, наделенному различными положительными эффектами.
– Если устанете, обратитесь за помощью к ближайшим игрокам.
– Я же говорю – не переживайте… Мух-х-х! – начал было говорить Реверс, как вдруг едва не задохнулся.
Огромная тяжесть, давящая на его плечи и спину, заставила ноги задрожать, как осиновые листы.
И с таким весом он должен был пройти весь путь от пункта выдачи до стройплощадки.
«Почему люди делают такую работу?»
Реверс был наполнен одновременно и сожалением, и вопросами. Схожие вещи выполняли десятки тысяч других игроков, но при этом на их лицах читалась не только усталость, но и оживление.
Они ощущали чувство выполненного долга! Отнеся одну-единственную коробку с камнями или громадный булыжник, в их головах появлялось чувство причастности.
«Так вот в чём заключается влияние Виида. Он способен управлять массами…»
Реверс постепенно приходил к пониманию того, что происходит в Королевской Дороге. Он считал, что люди походят на кастрюли, которые быстро нагреваются и так же быстро охлаждаются.
Какими бы хорошими ни были их поступки, они не могут продолжаться вечно. То же самое касалось и критики. Однако придание некоторого значения и поощрение участия временами приводило к преодолению невозможного. И доказательством тому была здешняя атмосфера, которая при непосредственном участии полностью отличалась от наблюдения через монитор.
«Виид стал императором не благодаря силе… Он стал императором, потому что изменил мир».
А затем Реверс был потрясен, увидев, что к вечеру объём строительства увеличился вдвое.
На следующий день данный показатель увеличился ещё в пять раз. И благодарить за это стоило игроков, прибывающих со всех концов света.
\*\*\*
– Это абсурд. Возмутительно… Но это Виид. Я не могу просто взять и проигнорировать это, – ворчал Мишель, организовавший тайное собрание двадцати наиболее влиятельных лордов, включая Карлизу и Странника.
Целью этого собрания было якобы содействие дружбе между лордами, но все они знали, что каждый из них полон жадности и амбиций относительно расширения своего влияния.
– Чтобы он привёл сюда ещё и Гильдию Гермес. Кто бы мог подумать… – тихо простонал Странник.
Недавние действия Виида сильно ударили по ним. Став главными лордами, они получили возможность расширять свои фракции после убийства монстров. Что касается Кэйберна – они собирались держаться от него как можно дальше, однако Виид взял и решился на полномасштабную охоту!
– Я думал, что на одну только подготовку уйдет не меньше года. Думаешь, мы победим? – выразила своё беспокойство Карлиза. Основной же вопрос, волнующий каждого из присутствующих на собрании лордов, звучал следующим образом:
– А что, если им не удастся?
Впрочем, хоть у них и были сомнения, но они всё-таки решили поддержать охоту на дракона. Им нужно было покровительство Империи Арпен. Кроме того, они прекрасно осознавали силу общественного мнения, которое гласило, что никто не должен отказываться от битвы с Кэйберном.
– Мы говорим о драконе. Это не то существо, о котором можно рассуждать в контексте обычного рейда. Даже с Гильдией Гермес и Жаровней Жертвоприношения это будет нелегко.
Мишель скрыл тот факт, что накануне он отправил сообщение членам своей гильдии, состоящим в штурмовом отряде, чтобы те не использовали Жаровню Жертвоприношения. Впрочем, то же самое касалось и других гильдий. Они все негласно договорились сохранить свои силы.
Если охота потерпит неудачу, наступит эпоха, когда правила будет диктовать сильнейший.
– Всё зависит от того, как мы будем сражаться. Да, мы не знаем всех способностей дракона. Но мы точно знаем, что Гильдия Гермес великолепна в бою. То же самое касается и Виида, – нахмурившись, проговорил Шервуд.
Главные лорды не одобряли того, что происходило. Они прекрасно разбирались в сражениях, которые между гильдиями как правило зависели от банального количественного перевеса, но дракон… дракон находился в совершенно ином измерении.
Странник уже предсказал, какие события произойдут в ближайшем будущем.
– Если Виид одолеет дракона, в дополнение к своей нынешней популярности он получит ещё и неоспоримый авторитет. То, что Бадырея некоторые продолжают называть лучшим – это просто смешно.
Если Виид победит дракона, им придется кланяться ему ещё бог знает сколько времени.
– Это опасная затея, так что я бы не стал делать ставку, опираясь лишь на микроскопическую вероятность победы. Но это Виид… Возможно, шансы куда выше, чем нам кажется.
– Я не могу даже предположить, чем закончится эта битва. Будут мобилизованы основные силы Версальского Континента… Виид и Гильдия Гермес примут непосредственное участие в битве, а это означает, что масштабы сражения выйдут далеко за пределы воображения.
– Да, это Виид. К слову, насколько я знаю, Бадырей тоже планирует принять участие. Использование жаровни и объединение усилий… Хм-м…
Главные лорды не могли открыто молиться о провале охоты. Если Виид не справится, дракон продолжит разрушать города, распространять монстров и в конце концов уничтожит то последнее, что находилось в их ведении.
Итак, любой из вариантов имел плохие последствия, но хуже всего было то, что у них попросту не было другого выбора, кроме как ограничиваться банальными жалобами.
\*\*\*
– Эй, ты. А ты довольно крепкий.
– Спасибо.
В конце концов, Бадырей был признан варварами. Каждая битва заканчивалась значительным вкладом с его стороны. Кроме того, Бадырей понемногу научился ладить с варварами.
Вечерами они разводили костер и вместе ужинали, рассказывая о том, кто и как себя проявил.
«Сколько же времени у меня на это ушло…»
Бадырей почувствовал себя опустошенным при мысли о том, что будь на его месте Виид, ему потребовалось бы около двух или трех дней, чтобы повысить уровень близости.
Нет, это заняло бы меньше суток!
– Слушай внимательно. Есть земли, на которые никто не захаживает. Они находятся за ледяными стенами на северо-западе.
– Разве там не сплошные льды?
– Природа сурова. Но если ты найдешь похороненную там легенду, тебя назовут выдающимся воином нашего клана.
\*Дзынь!\*
– Докажите, что Вы готовы стать воином Железной Крови.
Поднимитесь по северо-западным ледниковым стенам и направляйтесь вперёд, покуда глаза глядят. Сердце воина не остановит ни холод, ни прочие невзгоды.
Каждый Ваш шаг станет новым витком в жизни.
Вы должны преодолеть истощение и физическую боль.
Как только Вы выйдете за пределы своих ограничений и рухнете на бесконечные льды, Вы переродитесь воином Железной Крови.
Эта смерть не приведёт к снижению Вашего текущего уровня и навыков.
Чем больше времени Вы проведете в путешествии и чем больше вытерпите, тем больше повысятся Ваши Стойкость и защитные навыки.
По мере Вашего продвижения вперёд будет расширяться и территория варварского клана.
Продвижение вперёд на протяжении пяти дней приведёт Вас к месту, где похоронен Ледяной Меч. Если Вы не прибудете в пункт назначения, лёд расколется и Вы упадёте в чёрные, как смоль, глубины ледяного океана.
Сложность: S.
Награда:
Повышение до воина Железной Крови.
Ледяной Меч.
Наконец-то, появилось задание, позволяющее продвинуться в классе.
«Воин Железной Крови и Ледяной Меч… Хм-м, интересно».
Это был первый раз, когда Бадырей выполнял задание самостоятельно, а не с Гильдией Гермес.
«Но я могу стать сильнее».
Да, он знал, что Гильдия Гермес преклонила колени перед Империей Арпен, но… это было неважно. Стабильность Хэйвена и выживание гильдии его более не заботили.
«Виид. Я позволю тебе занять место императора. Но титул «Бог Войны» навсегда останется моим», – кивнул сам себе Бадырей, после чего немедля отправился к ледяным стенам.
Он хотел быть максимально готовым к тому дню, когда они будут охотиться на Кэйберна.
Таким было условие для Гильдии Гермес, но… основная причина крылась в том, что никто не признал бы его после победы над Виидом, который станет слабее после использования жаровни.
\*\*\*
Вместе с Питоном и Обероном Пэйл возглавил штурмовой отряд.
Они целыми днями охотились на орды монстров, заполонившие Центральный Континент.
– Питон, твоя техника владения мечом всегда очень динамична.
– Ха-ха-ха. Я научился этому стилю, чтобы как можно скорее убивать монстров. Кстати, а как ты стал лучником?
– А-а… Ничего такого, просто выполнил задание.
– О-о! Особое задание, позволяющее получить профессию?
– Нет. Я выполнял просьбу поохотиться на кроликов с луком и в итоге стал лучником.
– …
От услышанного Питон и Оберон обменялись понимающими взглядами, явственно говорящими о том, что Пэйл – круглый дурак.
И лучник, от которого это не скрылось, смущённо улыбнулся и добавил:
– Тем не менее, я ни разу не пожалел о том, что стал лучником.
«Ещё бы не стал. Судя по его характеру, он бы не стал жаловаться, даже если бы стал мечником», – понимающе закивал головой Питон.
«Он был бы хорош, независимо от того, какой путь бы выбрал. В конце концов, это его собственная жизнь…» – улыбнувшись, подумал Оберон.
Многие игроки знали о том, какую жизнь прожил Пэйл, и признавали его.
Боевой раб Виида №1.
Несмотря на это, он стал крупным лордом, у которого в подчинении находился весьма приличный кусок земель Империи Арпен. Даже те игроки, которые не уступали Пэйлу в уровне, не имели столь большого влияния и популярности.
Его история была такова, что каким бы глупым он ни казался… учитывая всё остальное, критиковать Пэйла попросту язык не поднимался.
– Между прочим, я слышал, что ты, Оберон, в реальной жизни совсем не такой, как здесь, – с любопытством проговорил Пэйл.
В Королевской Дороге Оберон был преданным воином и защитником слабых! А вот в реальности – наследником миллиардера и обаятельным человеком, полным уверенности в себе. Конечно, по мере возможности он оказывал поддержку и в реальном мире, но далеко не с такой самоотверженностью, как в виртуальном.
По словам Виида, он был «человеком, рождённым со всем, кроме скрупулезности».
– Странно, что всякий раз, когда я вхожу в Королевскую Дорогу, я хочу защитить людей. Думаю, причина тому кроется в моей неудачной первой попытке пройти подземелье, – ярко улыбнувшись, ответил Оберон.
Будучи первооткрывателем Королевской Дороги, он быстро достиг 50-го уровня, охотясь в городских окрестностях, и вместе с друзьями отправился на охоту в подземелье.
Все они были неопытными новичками и были уничтожены прежде, чем смогли что-либо предпринять. С тех пор Оберон был охвачен чувством долга защищать своих товарищей.
– Я так полагаю, что эту эмоцию трудно… контролировать? – осторожно спросил Пэйл.
Все они были свидетелями того, как Оберон защищал своих друзей. Это было поистине трогательное зрелище, ведь в конце концов он погиб, бросившись на монстров без особой на то причины.
– Да уж, это работает не так, как мне бы того хотелось. У меня возникает намерение защитить кого-либо, и в конечном итоге, сам того не осознавая, я оказываюсь в самом пекле.
– Понятно, – кивнул Пэйл и после короткой паузы спросил вновь, – Скажи, а ты планируешь использовать Жаровню Жертвоприношения?
– Конечно. Как-никак, это будет незабываемое сражение.
В ответ Пэйл лишь тяжело вздохнул.
Он понял, почему некоторые люди называли Оберона идиотом.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7.3. Строительная площадка**

Закончив выполнять ежедневную рутину, Оберон открыл журнал заданий.
– «Охота на Кэйберна».
Пришло время каждому гному собраться с силами.
Поднимите свой топор, и пусть Ваш боевой клич эхом раздастся над горными склонами!
Битва с чёрным драконом должна состояться в течение ближайшего месяца. Одолев Кэйберна, гномы вернут утраченную гордость.
Сложность: расовое задание.
Награда:
Особая расовая черта: Гордость.
Ограничения:
Только для гномов.
Нахождение в первых трёх процентах рейтинга (среди расы гномов).
– Э-э… расовое задание, которое подходит только для гномов?
– Расовое задание?
– В нём говорится, что нужно победить Кэйберна вместе с гномом по имени Виидхэнд.
Поскольку Виид решил отправиться на битву против Кэйберна вместе с гномами-воинами, сгенерировалось кооперативное задание, доступное лишь для самых сильных гномов.
– Я с радостью буду сражаться против Кэйберна, – проговорил Оберон, причём уже после того, как принял задание, – Жду не дождусь того дня, когда мы встанем плечом к плечу в Море.
Питон и Пэйл разделяли схожие чувства.
– Это будет потрясающая битва.
– Если мы умрём – то без сожалений.
\*\*\*
После посещения Гильдии Гермес Вииду предстояло сделать ещё целую гору дел, прежде чем отправиться на битву с драконом.
– Хочешь научиться пользоваться топором?
– Да.
Восточная сторона Леса Хилайя. Именно здесь ему пришлось встретиться с лесорубом Патином, дабы овладеть секретной техникой топора.
Как выяснилось, Патин был дровосеком с необычайно длинными ногами и широкими мускулистыми плечами.
– Я не знаю имён ни королей, ни тем более дворян. Однако ты настолько знаменит, что слухи о твоих подвигах дошли даже до моей глуши.
– Ну… Моё имя распространилось по всему миру лишь после того, как я сразился со множеством злодеев. Я искоренял монстров ради мира во всём мире.
– Да, ты неплохой парень. А ещё я слышал, что ты авантюрист и скульптор, совершивший бесчисленное количество добрых дел. Впрочем, я профан во всём, что касается искусства.
Впрочем, у Патина была другая отличительная способность. Всякий раз, когда он встречал игрока с Дурной Славой, он имел склонность мгновенно лишать его головы. Статус и честь… для него это ничего не значило. Он был простым лесорубом, презирающим негодяев.
И вот, сняв с костра хорошо прожаренную заднюю ногу кабана с каплями жира, Патин произнёс:
– Неплохо получилось. Мясо кабана мне по душе.
– Да, жареный горный кабан – настоящее лакомство, – покивал Виид. – К слову, соль, которой он посыпан, добыта в самых глубинах древней шахты.
– Согласен, приправа идеальна.
Благодаря Манауэ Виид заранее получил информацию о прошлом Патина.
Манауэ: – Патин – человек простой. Все, кому посчастливилось найти его, сумели получить доступ к секретной технике, но… Он не выдает задания, а потому тебе придётся подружиться с ним. Он любит готовить, но дорогой кухне предпочитает обычные блюда. Когда ваш уровень близости превысит определенный уровень, он предложит изучить секретную технику владения топором. Правда, он не станет заниматься индивидуальным обучением, а лишь покажет её на ближайшем дереве и всё. Секретную технику нужно освоить, разобравшись в ней при помощи своих собственных мозгов и глаз. До сих пор её освоили только шесть человек. Но я уверен, что ты более чем способен присоединиться к этому числу.
Виид уже знал основы владения топором.
«По сравнению с мечом его вес огромен. Оружие с наименьшим количеством типов атак, но демонстрирующее абсолютную разрушительную силу».
Владение топором было намного проще, чем владение мечом или копьём. С другой стороны, размахивание топором в неподвижном состоянии не раскроет его истинную силу.
– Как насчёт по кружке пива?
– У тебя есть пиво?
– У меня его достаточно, чтобы утолить любую жажду. Это пиво из Моры, за которое готовы умереть даже гномы.
– М-м-м, пиво из Моры… У меня уже текут слюнки.
И вот, спустя четыре часа умасливания Патина мясом, пивом и лестью…
– Слушай, объяснять я не умею, так что если хочешь научиться кое-чему действительно интересному – смотри и запоминай.
– Конечно. Если Вы покажете – этого будет более чем достаточно.
Затем Патин поднялся со своего места и начал рубить топором по крепкому дереву.
\*Бум! Бу-дум! Бу-ду-дум!\*
С каждым его ударом на землю падали толстые сучья.
«Сила просто потрясающая. Как и ожидалось от навыка, полагающегося на чистую силу».
Увидев, как Патин бьёт по дереву, поначалу Виид подумал о Технике Хераимского Фехтования, но спустя несколько движений понял, что это другое.
«Он не старается бить по слабому месту. Это больше похоже на то, что он пытается прорубить его насквозь».
Концентрированная мощь топора была подкреплена скоростью и стойкостью. Благодаря этому дерево было разрезано пополам, словно от удара мечом.
Манауэ: – Последние два игрока ходили за Патином около двух недель. Битва с Кэйберном уже не за горами, но спешка здесь не поможет.
Виид: – Суть понятна. Это оружие полностью отличается от меча.
Топор Убийцы Драконов нельзя было использовать из-за особенности в виде снижения характеристик, а потому на эту роль был выбран самый обыкновенный тяжёлый топор.
Как следует замахнувшись им, Виид нанёс удар по стволу дерева.
\*Бу-дум-м! \*
Уже со второго удара дерево рухнуло, но разрез был не таким чистым, как у Патина.
«Сила и скорость были одинаковыми, так что… дело не только в этом».
После нескольких взмахов топора Вииду наконец-то удалось срубить дерево одним ударом.
– Великолепно, – похвалил его дровосек.
– Мне предстоит пройти ещё долгий путь.
Время шло, и постепенно его удары стали всё больше походить на те, которые продемонстрировал Патин.
\*Хрясь! Бумсь! Хр-р-русь!\*
С каждым разом движения его запястий, плеч и траектория взмахов становились похожими на оригинальные.
«Кажется, как-то так. Такая техника и вправду отлично подходит для вырубки леса» , – подумал Виид, считая, что сможет раскусить секрет Патина всего за день.
Он систематически тренировал технику владения мечом и часами, затаив дыхание, переходил от одного опасного охотничьего угодья к другому.
Владение оружием было для него сродни владению своим собственным телом.
«Но разве мне нужно учиться чему-то новому?»
Не так давно Виид стёр из головы такое понятие, как продуманная техника владения мечом. Когда это было необходимо, он действительно использовал фиксированные формы, но по большей части он действовал так, как подсказывало сердце. В этом и крылся весь ответ.
В дуэли, где была важна каждая доля секунды, лучший ответ приходил вовсе не из размышлений.
«Даже если это новое оружие, разве мне нужно начинать всё с нуля?».
И вот, как только Виид перестал думать, его движения перестали точь-в-точь повторять те, которые можно было заметить за Патином.
Он не следовал своим мыслям, но позволил действовать самостоятельно инстинктам и телу.
Виид начал находить свой собственный способ ощущать топор и выработал наиболее оптимальную форму рубки деревьев.
И вот, спустя примерно полчаса…
\*Дзын-нь!\*
– Вы освоили секретную технику дровосека Патина: «Усиленный Удар Топором».
Всю свою жизнь Патин орудовал топором, рубя деревья. Благодаря этому он смог раскрыть потенциал топора.
При активации наносит 500% урона от Вашей текущей силы атаки.
Разрушительный взмах также нанесёт 250% по области в радиусе 30 метров, уничтожая все неодухотворённые объекты, такие как элементы ландшафта и камни.
Враги с низким уровнем Здоровья будут моментально казнены.
С каждым новым уровнем способности максимальный урон атаки и радиус взрыва будут увеличиваться.
– Ваше понимание техники значительно расширилось.
Текущий уровень техники увеличился до 9-го начального.
Разрушительная сила повысилась на 15%, а пробивание брони – на 4%.
– Ваша Сила увеличилась на 10.
– Благодаря боевому достижению все Ваши характеристики увеличились на 2.
На это ушло какое-то время, но Виид довольно легко освоил секретную технику владения топором! И благодаря этому Патин восхищённо проговорил:
– Всего за час ты понял технику, которую я оттачивал всю свою жизнь… Никогда прежде я ещё не встречал такого превосходного человека, как ты.
– Спасибо, мне очень приятно.
– Что-то после всех этих тренировок я изрядно проголодался. У тебя ещё осталось мясо?
К счастью, у Виида всегда с собой было мясо. Первоначально он предполагал, что на освоение техники потребуется около четырех дней, так что запас освежёванных кабанов у него также имелся.
– Конечно. Пожарить?
– Было бы неплохо.
Кивнув головой, Виид вновь занялся готовкой. Поскольку он уже овладел техникой, просьбу лесоруба можно было просто проигнорировать. Тем не менее, в будущем мастер топора мог оказаться полезным, а потому Виид решил сохранить уровень близости.
– Ом-ном, а ты действительно порядочный человек.
– Пустяки. Спасибо, что научили меня, как правильно орудовать топором.
– Ты замечательный студент. Настоящий гений.
– Я научился этому намного быстрее, потому что замечательная техника, а не я.
– Последние двое, изучившие мою технику, сразу же ушли безо всякой благодарности.
– Не обращайте внимания, они просто душевнобольные, – утешающим тоном произнёс Виид.
– А пиво ещё осталось?
– Сколько угодно.
И вот, когда оба мужчины насытили свои желудки, и Виид собрался было уже уходить…
– Эй, хочешь изучить мою технику топора? – посерьёзнев, спросил Патин.
– Техника топора? Разве я её не изучил?
– Ты изучил то, что можно и не изучать.
«Ага. Значит, есть ещё кое-что», – моментально понял Виид.
Усиленный Удар Топором был далеко не конечной техникой Патина.
– Есть ещё один навык, рожденный из уже освоенной тобою техники. Я разработал его специально для тех случаев, когда встречаюсь в лесу с кабанами. Смотри и запоминай, – проговорил дровосек, заняв стойку, будто заправский мечник, готовящийся к дуэли.
А затем он нанёс шесть стремительных ударов справа-налево и слева-направо. С каждым движением раздавался угрожающий свист, а ударные волны не только сносили окрестные деревья, будто те были кеглями для боулинга, но и вспахивали землю.
– Ха! Ху! Ха… Хи-рь-йа-а-а!
Как только Патин завершил комбинацию, он издал странный звук и метнул топор.
С огромной скоростью оружие метнулось вперёд и, разрубив надвое громадный валун, вернулось обратно к владельцу.
– Фу-ух. Ну как? Это навык, предназначенный для охоты на кабанов. Хочешь попробовать?
\*Дзынь!\*
– Мастер топора Патин предлагает Вам освоить навык.
«Убить Кабана» является вторичным умением, которое можно освоить после получения Усиленного Удара Топора.
Способность состоит из семи последовательных ударов, обладающих чрезвычайной мощью. Каждый из таких ударов будет гарантировано критическим, пробивающим броню и сокрушающим противником.
Использование данной способности требует необычайно высокой Силы и Выносливости.
– Конечно хочу, – не задумываясь, кивнул Виид.
\*\*\*
Как только назначенный день пришёл, Кэйберн, как и следовало ожидать, появился и сжёг Замок Хозяйка. Подобное несчастье уже повторялось несколько раз, а потому люди привыкли к разрушениям. Куда больше их интересовал следующий город, который подлежал уничтожению.
И вот, после того, как Хозяйка была обращена в руины, перед глазами игроков появилось судьбоносное информационное окошко.
– «Месть Дракона».
Чёрный дракон Кэйберн жаждет уничтожить человеческую цивилизацию.
Духи и феи предупреждают, что через неделю Кэйберн отправится в Мору.
– Итак, Мора…
– Всё-таки Мора.
– Что ж, мы были правы. Битва века не за горами.
– Воевать в таком большом городе, как Мора… Разве это не слишком невыгодно?
– Обычным крупным городом она была два дня назад. А теперь она превращается в настоящую крепость. Вы видели семь слоев стен? А как насчет 10-ти уровневых железных ловушек? Мора пристыдит даже неприступную крепость Одина.
– Извините, но какой прок с этих стен? У дракона есть крылья.
– Стены были возведены вокруг жизненно-важных сооружений, чтобы их не так-то просто было разрушить. На случай, если дракон решит приземлиться внутри города, северяне роют траншеи.
– Я слышал, что отдельная бригада людей занята постройкой осадных орудий типа баллист.
– Также, в случае пожара, была реализована система экстренного сноса зданий.
– Торговые компании доставляют в Мору части каких-то гигантских осадных орудий. Причём делают это в спешке.
Как только была объявлена следующая цель Кэйберна, на форумах поднялся ожидаемый шум. В сеть постоянно загружались кадры, показывающие трансформацию Моры и передвижение бесчисленных торговых повозок.
Военные припасы и осадные орудия стекались в город со всего Версальского Континента.
– Похоже, битва и вправду будет эпической.
– С одной стороны – мы, игроки, а с другой – дракон…
– Массивное сражение, равных которому не будет в течение ближайших пяти лет.
– Благодаря Вииду мы увидим нечто поистине удивительное.
– Но… Что, если они проиграют?
– Не будем забегать наперёд…
– Полное уничтожение Версальского Континента. Боже…
– Я же сказал не думать об этом!​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.1. Конец задания**

– Как я и думал, следующая цель – Мора. – пробормотал Виид, вернувшись в секретное хранилище Арголдии.
С этого момента начиналась битва со временем. К счастью, воины-гномы хорошо отдохнули, а группе оставалось расправиться лишь с финальным боссом подземелья – Кракором. Кроме того, Компания Манауэ также предоставила ценную информацию для победы над монстром.
– Нанесите эту жидкость на своё оружие. Чем больше, тем лучше, – достав зелёный бутыль и обильно полив его содержимым свой клинок, произнёс Виид.
– Что это?
– Какая ужасная вонь. Это что, яд? Использование яда в бою – позор для гнома.
Однако Брокхэнд и прочие гномы отвергли эту идею. Их воинская гордость попросту не могла принять подобную ​​тактику, что порядком обеспокоило игроков из Торговой Компании Манауэ, наблюдавших за происходящим.
К сожалению, гномы были слишком упёртыми. Однако Виид лишь ухмыльнулся и проговорил:
– Это не яд.
– А что же?
– Это раствор, сделанный из листьев упулечики. Он предотвращает регенерацию клеток Кракора и уничтожает их.
– Ах, так это был цветок?
Неохотно признав данный факт, гномы полили зелёной жидкостью своё оружие.
– И что, так просто? Он сумел убедить их, попросту исказив факты?
–Что…? И чем же это отличается от яда? Это ведь то же самое!
Упулечика была красивой, но мерзкой ядовитой травой, произрастающей в глубине Тулленских болот. В случае с типичными монстрами она оказывала эффект паралича, однако на определённый тип чудовищ воздействовала куда сильнее.
– Честно говоря, его объяснение практически убедило даже меня.
– Аналогично… Его наглое заявление заставило меня принять даже такое объяснение.
– Это же Виид. Говорят, что сам Манауэ учился у него основам торговли.
Тем временем Виид привёл гномов к последнему залу, где находился Кракор.
– Если станет слишком опасно, положитесь на своих товарищей и отступайте. Нам ещё предстоит встретиться с Кэйберном. Мы не можем умереть в каком-то затхлом подземелье.
– Поняли.
И вот, под началом Виида воины-гномы вошли в тёмный зал босса.
Кракор представлял собой комок наростов высотой в пятьдесят пять метров. К счастью, зал был просторным, как городская площадь, а по всему периметру была разбросана экипировка, созданная гномами.
– Вы испытываете первобытный страх!
Вы встретили существо подавляющей силы.
Вы находитесь в ужасе. Страх пронзил Ваше тело и разум.
Благодаря силе духа и воле Вам удалось противостоять этому.
Боевой дух Виида оставался непоколебимым, если только рядом не было дракона, а потому ничего особенного он не ощутил. А вот гномы изрядно насторожились.
– Похоже на комок плоти… Но это вовсе не абсолютное существо. Не то что Кэйберн, с которым нам предстоит сразиться через несколько дней…
С какой-то стороны ком розовой плоти казался даже очаровательным.
– Я ждал вас целую вечность, новые посетители. Вы все станете частью меня, – проревел босс, и с его тела откололись клеточные массы, которые тут же приняли форму свирепых зверей, бродящих по Арголдии.
– Вперёд!
Услышав команду Кракора, четырёхметровые хищники бесстрашно ринулись в атаку.
– Занять оборону! – приказал Виид, и гномы тут же выстроились плотными оборонительными рядами.
– Поднять щиты!
Выставив щиты, гномы приготовились к вражеской атаке. И вот, не прошло и секунды, как в них врезались массивные тела и острые когти.
– Выставить копья!
– Покажем величие нашей расы!
– Слышишь меня, Кракор!? Я отомщу за родичей, которые были принесены в жертву твоему непомерному голоду! – взревели воины, столкнувшись щитами. Это было мощное благословление, повышающее защитные показатели товарищей по группе.
– Мы будем заманивать их по одному и уничтожать.
– Держимся! Не опускать щиты! – продолжал командовать Виид, но даже без его дотошных приказов и так становилось понятно, что гномы в состоянии справиться с подобными противниками.
Тем временем звери, порождённые Кракором, начали видоизменяться. Их размер продолжал расти, ровно как и сила, но гномы всё ещё держали оборону.
\*Бу-дум! Бу-дум-м! Фжух! \*
– Гра-а-а-а-а!
От каждого пропущенного удара копьём или мечом звери издавали протяжный вой. Они были созданы из клеток Кракора, а потому обладали повышенной защитой и восстановлением, но в то же время сильно страдали от своей наибольшей слабости – яда.
«Кракор – монстр клеточного типа. Для создания монстров он использует свои собственные клетки. Большинство атак на его основное тело поглощается».
Некоторые люди говорили, что Кракор мог воссоздать любого монстра, которого он однажды поглотил. Он легко воспроизводил виверн, грифонов и даже великанов.
Нейтрализуя противников, он поглощал их тела и устанавливал над ними ужасающий контроль. А поскольку Кракор был правителем Арголдии, о нём сохранилось довольно много информации.
До того, как Гильдия Гермес объединила Центральный Континент, Гильдия Левенче, обладающая довольно посредственной репутацией, попыталась совершить рейд во время своего путешествия по Арголдии и была убита.
Они понятия не имели, насколько могущественным был Кракор. Часть игроков утащили хищники, а часть поглотило основное тело. На самом деле, некоторые люди разумно предполагали, что Кракор намеренно притворялся слабым, чтобы заманить добычу.
«Этот монстр умён. А ещё он живуч, что делает битву с ним ещё сложнее».
Сражение с Кракором только начиналось. Одна лишь его способность к воспроизводству могла породить настоящую армию высокоразвитых монстров.
«Недаром он считается финальным боссом Арголдии. Пока что он просто пытается измотать гномов в затяжной битве».
Его намерения были вполне очевидны. Кракор не хотел тратить много клеток, а потому планировал изнурить гномов и постепенно сделать их своей частью.
«Есть два пути к победе. Продолжать побеждать армию клеток и ослаблять основное тело, или же сразу ринуться к нему».
Виид знал, что в преддверии битвы с Кэйберном он не может позволить себе тратить драгоценные часы на сражения с прочими боссами.
– Техника Секущего Ножа Лунного Света! – воскликнул он и, проскользнув между гномами, двинулся вперёд.
– Виидхэнд! Это слишком опасно. Возвращайся назад!
Однако Виид проигнорировал их опасения и продолжил бежать вперёд. Со всех сторон на него тут же навалились звери, однако скульптор, пройдя сквозь пространственные врата, нанёс диагональный удар мечом.
Благодаря Скульптурному Разрушению, он перенёс всё своё Искусство в Силу и атаковал с применением вонючего яда. Лихорадка, паралич, спутанность сознания, кровотечение: Виид использовал целый набор из ослабляющих эффектов!
Используемый им яд был даже более мощным, чем тот, который он предложил гномам.
– Группы один, два, три и четыре. Атакуйте, сохраняя оборонительное построение! Группы с пятой по двадцатую – рассредоточиться и атаковать основную часть Кракора!
– Ура-а-а-а! – тут же закричали гномы. Часть из них продолжила сражаться с монстрами, а часть моментально бросилась врассыпную, начав продвигаться к боссу.
Несмотря на множество зверей, Виид считал, что шансы на победу в этом сражении довольно высоки.
«У этих гномов отличая защита. Они способны выжить практически в любой ситуации».
– Вы уничтожили часть клеток.
Меч Лоа чисто срубал зверей, однако трупы с неповрежденным клеточным ядром возрождались в меньшей и более слабой форме. Если раньше они походили на хищных зверей, то теперь были гоблинами и гномами.
– Вы не можете победить нас.
– Господин Кракор поглотит каждого из вас и обретёт ещё большую силу.
«Эк, как же раздражают противники, которых приходится убивать снова и снова…» – глядя на них, поцокал языком Виид.
– Нет, ребята, на вас у меня времени нет.
Прыгнув сквозь несколько пространственных врат, Виид легко прорвал вражеский заслон. Каждый пространственный прыжок встречался атакой нового монстра, но Виид попросту игнорировал их, мчась на полной скорости к основному телу.
– Защищайте меня! – взревел Кракор.
Босс был труслив. Он избегал непосредственного участия в боевых действиях и боялся прямых атак, приводящих к перманентной потере клеток. Помимо этого, из-за своих огромных размеров он попросту не мог сбежать.
И вот, активировав один из воинских навыков, Виид за долю секунды избавился от надоедливых монстров и оказался аккурат перед Кракором.
– Техника Клонирования Меча! – скомандовал скульптор, и его тело тут же разделилось на пятьдесят копий, – Божественное Пламя.
А затем клоны Виида принялись безжалостно разрубать тело Кракора полыхающими мечами.
– Ку-гра-а-а-а-а-а-ах!
Колоссальный ком клеток загорелся и взревел. Однако Виид не собирался останавливаться. Его клоны занялись подступившими зверями, и он продолжил атаковать босса.
– Эта боль…! Я больше не могу её терпеть!
В конце концов клетки гигантского Кракора разделились на комки и стали угольно-чёрными. Это было признаком того, что вот-вот появится безумный монстр!
– Гномы! Вы все будете поглощены мной!
\*\*\*
– Битва между Виидом и Кракором!
– Удивительно. Неужели Виид и раньше был настолько сильным?
Телестанции вели прямую трансляцию битвы Виида. Конечно, безраздельное внимание было сосредоточено на Море, где должна была решиться судьба континента. Однако приключения Виида гарантировали большое количество зрителей.
Тем временем Кракор превратился в семь пауков с 32 ногами, которые, как известно, причиняли беспокойство даже монстрам Арголдии. Однако Виид ловко разрубал паутину, не давая себя опутать.
– Согласитесь, господин О Джуван, Виид с огненным мечом выглядит весьма эффективно.
– Когда того требует ситуация – он использует навыки, но при этом обладает способностью хорошо сражаться, используя только базовые техники меча. В этом и заключается его самая сильная сторона.
– Разве грамотное владение оружием не является общей чертой всех высокоуровневых игроков?
– Виид находится на другом уровне. Его навыки, понимание и стратегия – вершина всего, что мы когда-либо видели.
– Он выиграл даже у Бадырея, официально став самым сильным игроком.
– Думаю, что Бадырей всё ещё имеет преимущество с точки зрения базовых боевых способностей, но… Виид не упустил свой шанс и воспользовался им.
О Джуван комментировал битву Виида в привычном для себя стиле. Однако с течением времени он заметил, что что-то не так.
Виид размахивал мечом и двигался гораздо легче, чем раньше. Он выглядел как рыба в воде, проскальзывая мимо стремительных выпадов пауков, их ядовитых плевков и вездесущей паутины. Это же подметил и второй ведущий – До Чанми.
– Это может показаться странным, но его фехтование стало каким-то… хореографичным. Неужели даже Кракор для него – сущий пустяк?
– Не похоже. Кракор – грозный враг. Они сражаются уже больше часа.
– Ах! Его атаки подобны приливу…
– От тела Кракора отделились новые клетки, превратившись в монстров. Эту ситуацию сложно описать. Тараканы размером с носорога? Да, и теперь эти твари бегут аккурат по направлению к Вииду.
Комментаторы сосредоточились на происходящем. Казалось, что армию Кракора невозможно победить, однако Виид продолжал проворно выскальзывать из каждой, даже самой безысходной ситуации.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.2. Конец задания**

Битва против Кракора продолжалась.
Монстр был живучим и весьма изобретательным, но с каждым обменом ударами терял всё больше и больше клеток. Атаки Виида приводили к потере не только призванных марионеток, но и основной массы тела, что постепенно ослабляло чудовище.
– Терять своё тело таким позорным образом… Как же это раздражает. Тем не менее, я не могу проиграть такому, как ты!
– А ты довольно настойчивый. Но этого было недостаточно.
В ходе битвы Вииду удалось обнаружить слабые места Кракора. Огонь, яд и божественная сила – благодаря этим вещам Виид заставил монстра противостоять ему напрямую.
Виид был подготовлен для каждого этапа сражения, а потому с каждым взмахом его меча часть клеток Кракора полностью сгорала.
В конце концов, босс почувствовал реальную опасность своей жизни, и разбросанные по всему залу клетки вцепились в скульптора, попытавшись поглотить его. В ответ Виид использовал конечный навык пустынных воинов:
– Песчаная Буря!
Зал, где обитал финальный босс, был весьма просторным, но, тем не менее, использовать подобную технику в подземелье было крайне опасно.
– Перейти в защиту! Отступаем! – закричали гномы, подняв щиты и съежившись. Их снаряжение было подготовлено к битве с драконом и обладало высочайшим сопротивлением к магии.
Тем не менее, буря оказалась настолько мощной, что гномы едва выдержали её.
С Кракором в центре песчаная буря охватила всё вокруг, повалив на пол безобразных монстров, созданных клетками Кракора.
После окончания шторма Виид активировал Меч Регенерации и сосредоточился на защите и восстановлении.
– Вы получили благословление Бога Войны Баталли.
Вы восстановили 20% от потерянных очков Здоровья.
Восстановление Вашего Здоровья ускорилось, и Вы стали невосприимчивы к боли.
Каждый Ваш удар будет обладать проникающим эффектом.
Многочасовая битва начала подходить к концу, заставив Виида задуматься:
«Нам не хватало силы атаки. Кроме того, Кракор обладает особо высокой физической защитой. Гномы не смогли полностью проявить себя, но… у меня не было выбора, кроме как затянуть сражение и победить. Мы выиграли с помощью божественных благословлений и снаряжения».
Если бы Виид привёл сюда армию магов, сражение прошло бы в совершенно ином ключе. Магические атаки заморозили бы и сожгли клетки, нанеся Кракору серьезный ущерб.
У Виида не было возможности использовать некромантию, но он чувствовал необходимость изучить больше боевых навыков, подходящих для различных ситуаций.
«В этом смысле Гильдия Гермес довольно сильна».
В битве с драконом нужно было мобилизовать лучших представителей меча и магии. За исключением воинов-гномов, существовало множество игроков, желающих принять участие в сражении и, судя по всему, грядущая битва не обещала быть затяжной.
«Если мы будем сражаться с драконом столько же, как сейчас, от Моры почти ничего не останется» , – подумал Виид и, наконец-то, подарил Кракору вечный покой.
– Кракор, бывший повелитель Арголдии, повержен.
– Вы получили новый уровень.
– Благодаря боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 5,230.
– Харизма увеличилась на 3.
– Сила увеличилась на 2.
– Стойкость увеличилась на 3.
– Уф. Это был тяжелый бой.
– Ты просто потрясающий, Виидхэнд!
– Я знал, что ты справишься.
Выслушав довольные крики гномов, Виид принялся ухаживать за ними. В битве с монстрами Кракора погибло целых 15 человек. При этом четверо из погибших умерли от банального истощения.
– Сначала нужно помочь тяжелораненым, – решил Виид, накладывая на раненых гномов бинты.
К счастью, все они были сильными воинами, хорошо переносящими даже самые тяжелые травмы.
Что касается Кракора – он оставил ингредиент для редкого зелья, которое навсегда увеличивало максимальный запас Здоровья на 3,000.
Другой добычи не было, но и этого было более чем достаточно!
Также Виид получил доступ к произведённой гномами экипировке и…
– Вы выполнили задание «Венец Молний».
Секретное хранилище Арголдии, созданное для сбережения самых важных артефактов и боевой экипировки, вновь перешло к гномам.
Отныне хорошо экипированные гномы будут куда меньше бояться Кэйберна.
– В битве за хранилище погибло всего лишь 15 гномов, благодаря чему были получены дополнительные награды.
Максимальный запас Здоровья всех гномов увеличился на 7%.
Тем не менее, внимание Виида было приковано не к информационному окошку, а к блестящей короне, украшенной драгоценными камнями. Всё это время она лежала аккурат позади Кракора, то и дело приковывая взгляды скульптора. И вот, в конце концов, он получил её в своё распоряжение.
– Ну, наконец-то… Идентификация.
– «Венец Молний»
Прочность: 110/110.
Защита: 79.
Гномы издавна занимаются добычей не только полезных ископаемых, но и драгоценных камней, наделённых таинственной силой. И вот, много веков назад лучшие гномы-кузнецы объединились, дабы выковать из таких драгоценных камней корону. Они понимали, что одной Жаровни Жертвоприношения будет недостаточно, и для противостояния Кэйберну нужно нечто большее: расовый артефакт.
Но, к сожалению, также гномы знали, что не смогут свободно распоряжаться короной, а потому решили её спрятать глубоко под землёй.
Ограничения:
Только для гномов.
Уровень: 1,190.
Эффекты:
Максимальное количество очков Здоровья, маны и Живучести повышается вдвое.
Скорость восстановления Здоровья во время битвы повышается на 300%.
Боевые навыки владельца короны не ослабевают, даже если тот получил самые тяжёлые увечья.
Генерирует щит, способный нейтрализовать до 800,000 урона в дальнем бою.
Первый владелец короны навсегда получит +30 очков ко всем характеристикам.
Встроенный титул: «Вождь гномов».
Обнуляет Страх Дракона в радиусе тридцати метров.
Использование трёх драгоценных камней, инкрустированных в корону, наделит владельца особыми способностями:
Самоцвет силы – дарует 2,000 Силы на один день, а также увеличивает максимальный урон навыков на 50%.
Самоцвет молнии – вызывает самую мощную молнию в обмен на очки Здоровья, а также увеличивает скорость передвижения на 250%.
Самоцвет господства – повышает физические способности владельца короны и всех ближайших гномов на 30%. При этом лидерство над гномами достигает максимального уровня, а Страх Дракона перестаёт действовать.
Время, потраченное Виидом на битву, того стоило.
Если бы не ограничение «только для гномов», это был бы один из лучших предметов, которые когда-либо существовали в Королевской Дороге.
– Виидхэнд, – внезапно заговорил один из гномов. – Воины ждут битвы. Ты достоин руководить всеми нами. Бинихэнд-ним, уважаемый старейшина, хранит флаг возмездия. Навести его.
– «Поднять Флаг Возмездия!».
Посетите Бинихэнда – гнома-старейшину, который долгое время ждал прихода кого-то по-настоящему достойного.
Для того, чтобы собрать на битву с Кэйберном всех гномов континента, Вы должны поднять флаг возмездия.
Сложность: расовое задание.
Ограничения:
Только для гномов.
Награда:
Флаг Возмездия.
– Я понимаю, – легко согласился Виид. Если задание было простым – он мог его выполнить, но от трудоёмких поручений по сбору гномов в каждой деревушке он должен был отказаться.
Манауэ: – Виид, поздравляю с завершением задания. Также мною была получена информация касательно Кнатула и Малина.
Виид: – Где они?
Манауэ: – Что касается Кнатула – тут всё просто. Его можно найти на северном леднике.
\*\*\*
Покинув секретное хранилище гномов, Виид воспользовался Картинной Телепортацией Юрин. Переместившись так далеко на север, как только это было возможно, он взобрался на спину 3-ей Виверны и дальше отправился в путь уже на ней.
– Давай скорее.
– Куда лететь, хозяин?
– Ни о чём не думай и просто лети на север.
– Как долго?
– Пока не потеряешь сознание. Но не переживай, я не дам тебе умереть. У меня на тебя ещё большие планы.
– Кьах!
Борясь с холодными ветрами, 3-я Виверна устремилась на север, аки пуля. Затем, когда спустя несколько часов непрерывного полёта она выбилась из сил, Виид пересел на Ледяного Дракона.
Виид: – Пока меня не будет, присмотри за гномами.
Пэйл: – Хорошо. Будем ждать тебя в Море.
Гномы из секретного хранилища должны были быть доставлены в Мору вместе со штурмовым отрядом.
И вот, как только Виид оказался над бесконечными льдами, его тут же поприветствовали авиаки-разведчики.
– Сюда, господин Виид! – помахал ему крылом воробей в толстой, меховой попонке. А неподалеку от него располагалась деревня варваров, живущих аккурат здесь – посреди просторных заснеженных равнин.
Сделав над деревней круг, Виид увидел и самих варваров – смотрящих на него и держащих огромные копья в руках.
– Температура в самый раз. Мне нравится это место, – подметил Ледяной Дракон.
– Я слышал, что с востока надвигается ледниковая буря.
– Я бы хотел в ней побывать. Мне нравятся холодные места.
– Как только со всем закончим, можешь туда отправиться. Считай это отпуском.
– Спасибо, хозяин.
Затем Виид, сидящий на Ледяном Драконе, спустился ко входу в деревню, который охраняли плечистые воины с алебардами.
– Человек! Здесь не место чужакам!
Деревня была закрыта для посторонних. Но вот, как только варвары уже собирались было направить на Виида своё оружие, появилась полуэльфийка Вишур, заставив грозных воинов слегка успокоиться.
2-ая Виверна, на которой прилетела девушка, была в специальном полушубке, но при этом вся её одежда была покрыта льдом.
– Хозяин. Я скоро умру.
– Я рядом. Ты не умрешь в таком месте, – успокаивающе произнёс Виид и при помощи священного пламени развёл небольшой костёр, возле которого 2-ая Виверна тут же и умостилась, – Я единственный, кто заботится о тебе, понимаешь?
– Спасибо, хозяин. Я-то уж думала, что мне конец.
– Тот, кто заботится о тебе в самое трудное время, – твой настоящий друг и благодетель. Слушайся меня, и всё будет хорошо.
– Я поняла, кра-кра, – ответила 2-ая Виверна, потершись о Виида в знак привязанности.
Тем временем Вишур уже беседовала с варварами:
– В соответствии с нашим историческим пактом мы хотим объединить силы, чтобы противостоять Кэйберну.
– Старая клятва нашего племени…
– После того, как мы победим Кэйберна, я помогу вам. Чего бы это ни стоило.
– Быть по сему, – кивнул Кнатул, трехметровый варвар-герой.
Точное местоположение сказочного рыцаря Малина всё ещё оставалось неизвестно, но… сам по себе сказочный мир был достаточно невелик.​

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.3 Конец задания (часть 1)**

Основываясь на отчетах о феях, полученных от авантюриста Стейна, Харуна убедилась в следующем:
– Он появляется, когда вы пьете цветочное вино, приготовленное по особому рецепту. Тем не менее пить его нужно в особом месте с прекрасным пейзажем. Чем ароматнее вино, тем больше вероятность, что он принесет дары для честных и уважаемых игроков.
Итак, прибыв вместе с Вишур и Кнатулом к ​​небольшому озеру, расположенному неподалеку от Моры, Виид принялся пить цветочное вино.
Один стакан… два… три…
Они ловили рыбу и распивали превосходный напиток, пока до их ушей не донесся странный звук.
Шур-шур.
– Эй, люди. Это отличное вино, – выпорхнув из травы, пролепетала маленькая фея, размерами не превышавшая муху. – Но Кэйберн уже в пути, и его месть не стихнет. Я с радостью буду сражаться на вашей стороне.
Это был тот самый сказочный рыцарь Малин, который на самом деле являлся феей.
Он тоже решил присоединиться к полуэльфу Вишуру.
Задание «Собрать единомышленников для войны» завершено.
Человек, полуэльф, варвар и сказочный рыцарь. Исполняя древний обет, они все присоединились к битве с черным драконом.
Отныне героев четырех народов ждет одна судьба.
Все Ваши характеристики увеличились на 4.
Ваша Слава увеличилась на 10000.
Наконец-то еще одно задание подошло к концу. Оно было довольно простым, однако, выполнить его можно было, лишь владея определенной информацией.
И вот, окутав себя мистическим светом, сказочный рыцарь заговорил:
– Чтобы противостоять дракону, мы должны научиться бороться с его магией.
– Это возможно? – спросил Кнатул.
– Есть несколько способов. Выпив секретное зелье, которое можно создать лишь в Озере Фей, вы сможете уменьшить получаемый магический урон.
– Мы должны обязательно заполучить такое зелье.
– Его рецепт мне известен. Однако Озеро Фей заполонили демоны. Мы должны собрать все необходимые ингредиенты и отправиться туда.
Дзынь!
«Секретное озерное зелье».
Любопытные феи создали множество таинственных предметов. Но чаще всего они любят хвастаться зельем, дарующим невиданное сопротивление к магии. С его помощью игрок может противостоять мощнейшим магическим заклинаниям.
Для его создания требуется отыскать 32 вида различных ингредиентов: красную лекарственную траву Барни, алаксиальный камень, мох зеленого черепа, коралл с Черепахового Острова, Полумесяц Кундана, хвост белой лисы, раковину Немо…
Добудьте все вышеперечисленные ингредиенты и прогоните демонов, обосновавшихся на Озере Фей. Тогда Малин создаст секретное зелье.
Награда:
Секретное зелье сопротивления к магии.
Ограничения:
Пребывание в сказочном мире.
Нахождение под руководством сказочного рыцаря.
Прочитав условия выполнения задания, Виид тут же отправил Манауэ личное сообщение:
Виид: – Что из этого ты можешь достать?
Манауэ: – Коралл Черепашьего Острова? Думаю, задействовав пиратов и дайверов, его я смогу достать относительно просто. Я слышал, что раковины встречаются крайне редко, но… Пара штук у меня есть. Будь на связи, сейчас уточню, что есть еще.
Будучи торговцем, Манауэ прекрасно разбирался в ингредиентах.
Манауэ: – Мох зеленого черепа можно найти у зараженных трупов в Подземелье Бахабама. Они встречаются только там, и только в дни с плотным туманом. Многие из этих предметов выпадают только раз в месяц. Думаю, что на поиск остальных ингредиентов уйдет около трех месяцев.
Виид: – А что, если мы купим их у других игроков?
Манауэ: – Интересно, есть ли что-нибудь из этого в наличии у Гильдии Гермес… Как бы там ни было, такие предметы, как Полумесяц Кундана, мало известны, а другие предметы выпадают с очень низкой вероятностью даже при убийстве боссов-монстров. По правде говоря, происхождение некоторых из них мне и вовсе не известно.
Виид: – Значит, за неделю нам все это не собрать?
Манауэ: – Как я уже и сказал, трех месяцев бы хватило. Мы бы тщательно обыскали весь континент, задействовали бы штурмовой отряд… Но быстрее никак.
Виид с сожалением подумал, что продолжать выполнение цепочки заданий «Спаситель мира» придется отложить.
Даже если они соберут все ингредиенты, им все равно придется вступить в битву с демонами, чтобы отбить озеро. Итак, с этого момента он решил сделать битву против Кэйберна более приоритетной, чем задание по спасению мира.
\*\*\*
Группа авантюристов Тени Земли преуспела в транспортировке Мирового Древа на Центральный Континент.
– Спасибо тебе, Пэйл.
– Пустяки. Мы должны были это сделать.
Именно по настоянию Виида отряд во главе с Пэйлом занимался защитой этой группы. Скульптор полагал, что задание эльфийской расы может быть тесно связано с Кэйберном.
Конечно, даже если все эльфийские воины решат объединиться, их будет трудно собрать в Море к нужному дню. Тем не менее, если Мировое Древо будет посажено там, где нужно, это принесет огромную пользу не только эльфам, но и всему миру.
Одни лишь цветущие леса и повышенный урожай вкусных фруктов сами по себе были джекпотом!
Тени Земли должны были посадить Мировое Древо в одной из Запретных Зон, неподалеку от Аберийского Леса, расположенного на границе Туллена и Русалла.
– Сейчас выкопаю яму поглубже и посажу его, – с лопатой в руках пробормотал Элрикс.
– Не знаю, нужно ли это, но поскольку оно дерево… – кивнул Бен, посыпав землю специальными удобрениями, купленными у торговцев.
А затем саженец Мирового Древа был посажен. Несколько секунд было тихо, но вскоре ветви дерева начали подниматься к небу. Пышные ветви раскинулись во все стороны, а корни ушли глубоко под землю.
Соответственно, изменился и окружающий пейзаж. Сухая трава стала зеленой, а вокруг распустились цветы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8.3 Конец задания (часть 2)**

Мягкий ветер принялся разносить по сторонам освежающие ароматы красных, белых и зеленых растений самых разнообразных видов.
– Вау!
– Ну и дела…
– Такое ощущение, будто происходит смена сезона… – восхитились Тени Земли и члены штурмового отряда, смотрящие на невиданное доселе зрелище.
Не успев расцвести, цветы увяли, а листья их опали, но вскоре они снова зацвели, и вокруг образовался густой лес.
Мировое Древо вернулось в свой дом и полностью восстановилось.
Эльфы, защитники леса, вскоре вернут себе утраченные силы.
Разблокирована древняя эльфийская магия.
Близость с духами и феями была повышена, что предоставило возможность вызвать Короля Духов и Короля Фей.
Отныне появилась возможность получить новые классы: Лесной Житель, Лесной Охотник, Воин Мирового Древа и Хранитель Леса.
Все эльфы получили благословение Мирового Древа, воздействующее на них, пока те находятся на территории лесов:
Их зрение было улучшено на 100%.
Скорость передвижения была увеличена на 30%.
Максимальный запас Здоровья увеличился на 50%.
Магия земли была усилена.
В зависимости от стадии роста Мирового Древа все эльфы получат более продвинутые эффекты благословения.
Преобразования претерпел и Аберийский Лес. Давным-давно в нем поселились злые монстры. Но теперь, когда зеленая аура Мирового Древа окутала все вокруг, пепельно-серая трава ожила, а вместо плотоядных животных лес наполнился травоядными.
Появились даже высшие эльфы, которые, как считалось, уже давно исчезли.
Такой была сила Мирового Древа, очистившая Аберийский Лес, одну из 10 Запретных Зон!
Если Мировое Древо вырастет и вернется к расцвету силы, эльфы смогут взять его ветви и корни и распространить лес по всему миру. При этом каждый понимал, что процветание лесов принесет полное возрождение эльфийской цивилизации.
– Так. Я собираюсь прямо сейчас создать персонажа-эльфа.
– Эльфы – лучший выбор.
– Те, кто уже давно играет за эльфов, выиграли в лотерею.
– У эльфов и без того столько преимуществ, а теперь еще и Мировое Древо…
Впрочем, несмотря на то, что Мировое Древо было возвращено домой, цепочка заданий еще не завершилась. Для расширения лесного массива требовались эссенции земли. А для их получения в первую очередь необходимо было расчистить местность от монстров.
Вот почему Мировое Древо в кооперации с высшими эльфами сгенерировало задание по уничтожению монстров в окрестном регионе.
Члены штурмового отряда тут же приняли его, но вскоре последовало еще одно задание. Мировое Древо обратилось непосредственно к Теням Земли:
– Вы должны встретиться с драконом Ратуасом.
– С с-синим драконом? – переспросил шокированный Анрин.
– Да. Вы должны доставить ему мое сообщение.
– Уф-ф… отговаривать вас ведь бессмысленно, да? – вздохнул Элрикс.
Задание, связанное с драконом… Трудности, которое оно сулило, были очевидны, но и очевидных причин отказываться у них тоже не было.
– Конечно.
– Естественно!
Впрочем, Элрикс и сам был таким же. Единственное, чем он был расстроен, так это тем, что он мог пропустить войну с Кэйберном.
\*\*\*
Приостановив дальнейшее выполнение задания, Виид вернулся в Мору. Охота и сбор гномов также были важны, однако первым делом он должен был спланировать войну.
«Мне нужно рассмотреть как можно больше вероятных сценариев. Дракона нужно заманить в удобное для нас место».
В худшей ситуации дракон откажется спускаться на землю. Если он будет парить над землей и беспрестанно поливать все вокруг своим дыханием – то как его вообще победить?
«Никак. Воздушный бой – это гарантированный проигрыш. Если ситуация разовьется таким образом, нам всем нужно будет отступить. Единственный шанс, который у нас есть – это связать его битвой на земле».
Каким-то образом Кэйберна нужно было затащить вниз.
– Можно расположить в городе несколько частей нашего магического корпуса, – глядя на карту Моры, предложил Аркхим.
– Думаешь, против дракона с высочайшим сопротивлением к магии сработают какие-то жалкие заклинания?
– Да, урон будет серьезно уменьшен, но… Но есть много другой, не боевой магии. Волшебники могут обеспечить воинов заклинаниями полета или ускорения.
Таким образом, маги и призыватели Гильдии Гермес получили особое задание. Тем временем в Мору прибыли Гаушу, Хайлер, Калькус, Гросс, Кребульта и другие люди, преуспевшие в битве на Гарнавской Равнине. Кроме того, они привели с собой и вверенные им войска.
Виид запросил у Гильдии Гермес 10000 игроков, чтобы те использовали Жаровню Жертвоприношения, но сделать это согласилось куда больше членов гильдии.
– Они все готовы зайти так далеко?
– Я и сам удивился, увидев такое количество добровольцев, – горько улыбнулся Аркхим. –Они хотят убить дракона. Ну а магам, наверное, хочется поднять уровень своей души.
– Уровень души?
– Как только игрок становится продвинутым магом, его высокая магическая сила открывает связь с душой. Поговаривают, что развитие уровня души позволяет куда быстрее использовать заклинания…
– Итак, чтобы поднять уровень души, им нужно охотиться на могущественных монстров?
– Верно. Обычные монстры здесь не помогут. Как ни странно, но лучший противник для мага – дракон. Если поблизости умрет дракон, они смогут даже поглотить часть его маны.
Класс, который, как и ожидалось, был самым сильным с момента выхода Королевской Дороги – это маг!
Когда не хватало информации, по игровому сообществу начинали распространяться абсурдные слухи о магах. К примеру о том, что они способны одним-единственным заклинанием взорвать целую гору.
Соответственно, на более низких уровнях играть магом было тяжелее, чем воинами, но при этом даже на такой стадии волшебники могли похвастаться мощными атаками.
Тот факт, что магические заклинания были труднодоступными, а магическое снаряжение – дорогим, лишь подчеркивало особую силу данной профессии.
В настоящее время маги не были так популярны, как поначалу, но корпус магов Гильдии Гермес, несомненно, был лучшим на континенте.
Кроме того, Аркхим и другие бывшие командиры Гильдии Гермес предстали перед гражданами Моры и принесли публичные извинения. Они признали, что несут ответственность за преждевременную активность Кэйберна и сказали, что сделают все, чтобы остановить его.
Это был неизбежный образ действий, учитывая, что Гильдия Гермес хотела продолжить активную деятельность на Центральном и даже на Северном Континентах.
Вот почему Виид не стал принимать их извинения близко к сердцу.
«Какой смысл делать серьезную ошибку, чтобы потом за нее извиняться?»
Единожды совершив злодеяние – навсегда остаешься злодеем. И даже если у такого злодея случались проблески совести, это еще не означало, что его следовало простить. По статистике, в мире было слишком много подонков, чтобы их сосчитать.
Впрочем, в ответ на их слова Виид лишь улыбнулся:
– Теперь мы с вами по одну сторону баррикад.
– Естественно. Как говорится, кто прошлое помянет – тому глаз вон, ха-ха, – рассмеялся Аркхим.
«Идиоты, которые пытались лишить меня жизни…»
«Величайший враг Гильдии Гермес!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1 В море**

KMC Медиа взялась транслировать приключения Бадырея, ставшего Воином Железной Крови.
– Теперь нам известно, что данный класс можно получить, взобравшись на ледяную стену и пройдя сквозь ледниковые пустоши.
– Это особый боевой класс. Слово «железный» характеризует непоколебимую выносливость, позволяющую выжить вне зависимости от полученных повреждений.
– Ха-ха, ну, это небольшое преувеличение, но Воины Железной Крови и вправду обладают невероятной защитой. Это класс, порожденный в суровых условиях.
– Наверное, это в какой-то степени сопоставимо с профессией Воина Солнца, которую получил Виид после того, как развеял песчаную бурю?
– Полагаю, что так.
Золотая эпоха Гильдии Гермес давно прошла, однако, имя Бадырея все еще привлекало достаточно большую аудиторию. И вот, прямо сейчас на экране демонстрировался Бадырей, карабкающийся по ледяной стене.
– Судя по всему, даже просто забраться на эту стену далеко не просто.
– Похоже, его ноги не могут найти уступы.
– Стена скользкая и острая. Бадырею нужно найти свой собственный путь. Судя по развевающейся одежде, ветер тоже отнюдь не помогает.
– Мне становится холодно от одного взгляда на это.
– Он должен карабкаться вверх, используя одни лишь голые руки. Это поистине опасное задание, выполнение которого может привести к падению в пропасть. Игрокам с акрофобией не стоит рисковать в повторении подобного.
И вот, когда Бадырей преодолел примерно треть пути, его плащ начал неистово трепетать. Из-за этого воину пришлось расстаться с данным элементом гардероба. Но даже после того, как Бадырей сбросил плащ, зрители все равно видели, как его тело пошатывается от порывов ветра.
«Одно неверное движение – и я мертв», – понял Бадырей, двигаясь вверх по прозрачной, как зеркало, стене.
Его Живучесть мало-помалу истощалась, и Бадырею приходилось сохранять максимальную концентрацию, чтобы не поскользнуться. И когда ему наконец-то удалось совершить восхождение, он подумал про себя, что самое сложное уже позади.
«Наконец-то я это сделал».
Его пальцы замерзли и не подавали никаких признаков жизни. То же самое касалось и ног.
«Теперь я должен зайти так далеко, как смогу».
Он жаждал заполучить Ледяной Меч, который полагался в качестве награды за выполнение задания. Итак, опустив голову, воин двинулся вперед.
Бадырей и представить себе не мог, что двигаться на замерзших конечностях будет так сложно. А еще он понял, что Воину Железной Крови требуется необычайно высокая стойкость.
«Люди смотрят на меня… Если я умру, не дойдя до своей цели, меня ждет тотальное унижение».
\*\*\*
Тем временем укрепление Моры продолжалось.
Мибулло и Паво активно сотрудничали с Северной ассоциацией архитекторов.
– Защита города и охота на дракона должны происходить одновременно. Непросто будет решить обе эти задачи одновременно.
– Лучше, если бы сражение происходило за городом.
– Да, это было бы очень обнадеживающе, но… судя по всему, наш единственный шанс – это заставить дракона спуститься.
– Разрушение строений в непосредственной близости от Площади Ледяного Дракона принесет наименьший ущерб. Как насчет того, чтобы заманить дракона сюда?
– Площадь Виверн – тоже неплохой выбор. Поблизости находится рынок, однако, на его реконструкцию потребуется меньше ресурсов.
Архитекторы были перегружены проектированием и строительством одновременно. Даже им было неясно, сколько времени уйдет на возведение стен вокруг Моры и укрепление построек.
Если на город обрушится широкодиапазонное магическое заклинание, здания разлетятся, как стога сена от урагана.
Для архитекторов подобная ситуация была самой экстремальной и наихудшей из всех возможных. Однако это лишь всколыхнуло их глубочайшую страсть.
– Каковы пожелания Виида? – долго рассматривая карту Моры, в конце концов спросил Мибулло.
– Он сообщил мне, что поддержит любое решение, которое мы примем, – торжественно объявил Паво.
– Даже если вся Мора будет уничтожена?
– Архитекторы ни при каких обстоятельствах не будут нести ответственность. Он обеспечит все необходимое и лично ответит за все, что случится впоследствии.
– Неужели он так сильно верит в нас?
Мибулло уже был в преклонном возрасте, а потому его искренне тронуло то, что Виид доверил ему практически все. Это был совершенно иной уровень уважения, чем в те времена, когда он вел активность на Центральном Континенте.
Остальные архитекторы также согласно кивнули:
– Как и ожидалось от Виида.
– Это трудное решение. Он знает важность архитектурного дела, отсюда и причина его веры в нас.
– О чем вообще здесь говорить? Чтобы понять, почему Империя Арпен процветает, достаточно взглянуть на одного человека.
Репутация Виида в целом была довольной высокой, а потому к нему относились с уважением. И особенно это касалось торговцев и архитекторов.
– А как насчет участия ассоциации кузнецов?
– Гномы-кузнецы уже активно помогают нам.
– А что по запасам железа?
– Их немного, но и недостатка тоже нет. До дня «Д» можно будет укрепить сталью около трех тысяч построек.
У архитекторов было сразу несколько планов на предстоящую битву.
Объединившись с художниками, собравшихся отвлечь внимание дракона фальшивыми произведениями искусства, они планировали построить металлические здания – здания, которые привлекали бы дракона и выдерживали средние магические, а также физические воздействия.
Их цель состояла в том, чтобы заставить Кэйберна потратить некоторое количество ударов на не жизненно-важные структуры.
– Это наша последняя линия обороны. Мы должны защищать ее несмотря ни на что. Если мы хотим хоть как-то восстановить Мору, после войны должно остаться не менее трети города, – проведя черту на карте, проговорил Мибулло.
– Согласен.
– Рядом с Великой Библиотекой можно только возвести стены, чтобы не привлечь к ней лишнего внимания. Нужно сделать мишенями другие строения.
– Давайте продолжим. Также нам нужно сделать максимально точную карту и отобразить первоначальную форму построек… так, на всякий случай.
Атмосфера в зале была тяжелой. Они должны были учитывать, что Кэйберн собирался полностью уничтожить Мору.
– На самом деле, мы мало что можем сделать, – подытожил Мибулло, – Мы можем минимизировать ущерб городу и обеспечить доступность к битве для игроков, участвующих в этой войне. Но даже если все наши усилия будут напрасными, мы не сдадимся.
\*\*\*
Благодаря Манауэ до Виида дошли последние новости от группы «Тени Земли».
Виид: – Да уж, им предстоит непростая задачка.
Манауэ: – Учитывая, что это задание от Ратуаса, оно будет крайне сложным. Тем не менее это отличные авантюристы, так что они справятся.
Виид: – Пожалуйста, помоги им по возможности.
Манауэ: – Конечно! Моя компания окажет им всеобъемлющую помощь.
Виид: – Если план защиты Моры потерпит неудачу, нам все равно понадобятся ингредиенты для секретного зелья.
Манауэ: – Не дай Бог этому случиться… Но, будем готовиться к худшему.
Виид также получил отчет о Мировом Древе и том, что все эльфы континента получили задание. Речь шла о получении новых профессий, продолжении расового задания, поиске ингредиентов и помощи в росте Мировому Древу.
В зависимости от прогресса с ростом Мирового Древа эльфам будут предоставлены более мощные способности. Другими словами, вся эльфийская раса получила одну, крайне важную задачу.
«Эльфы также подвергнутся всевозможным трудностям».
Виид не понаслышке знал, насколько трудными бывают задания в Королевской Дороге. Несмотря на свою привлекательную внешность и уникальные достоинства, эльфы были далеки от границ интересов большинства игроков.
Их очки Здоровья и Живучесть были ниже среднего. Как охотники, они обладали несравненным мастерством стрельбы из лука, но также имели ужасно высокие штрафы от чрезмерного количества убийств. Правда, такие штрафы не применялись при защите лесов.
«Если Мировое Древо продолжит расти, а эльфы – становиться все сильнее и сильнее… М-м-м, это означает, что с данным прогрессом возникнут некие сложности».
Ничего в мире не давалось бесплатно. Всякий раз, когда Мировое Древо будет переходить на очередную стадию роста, ему потребуется огромное количество ресурсов, что приведет к новому кризису.
«Так же, как Кэйберн однажды сжег Мировое Древо, оно станет целью для других монстров и демонов. В любом случае, пока что эльфы будут счастливы».
Задача по выращиванию Мирового Древа сопровождалась гарантированной наградой. Эльфы и без того любили растения, а потому игроки, решившие играть за эльфов, почувствовали бы удовлетворение в данном процессе.
– Железные стены слишком слабые! Какая ассоциация архитекторов за это отвечает?
– Бросьте вы эту рухлядь! Защитить каждое здание вы все равно не сможете! Да кому вообще пришла в голову мысль обшивать стальными листами трущобы!?
– Материалы для постройки строительных лесов здесь. Кому нужно, пожалуйста, подойдите и возьмите.
– Травяная каша! Горячая травяная каша с кусочками краба!
Наплыв игроков в Мору продолжался. Стройка шла своим чередом, но многие начинающие игроки решили остаться в городе вовсе не из-за этого. Они хотели стать свидетелями исторической битвы против Кэйберна.
Виид прекрасно понимал, что они сильно рискуют, но не стал убеждать их поступить иначе.
«Даже если мы проиграем, я должен показать им, как мы провели эту войну».
Без зрителей все будет абсолютно бессмысленно!
Виид не планировал проиграть, не получив за это хоть каких-то дивидендов.
Вместе с Культом Травяной Каши и Гильдией Гермес он днями и ночами напролет разрабатывал стратегии, как победить Кэйберна. Поначалу их сотрудничество не было сплоченным, но вскоре, объединенные общей целью – победить дракона, они стали действовать как единый коллективный разум.
– Как вы уже знаете, в войне много переменных, – ведя Аркхима и остальных по городу, проговорил Виид, – Мора – крупный город, а потому нам придётся менять нашу тактику в зависимости от того, откуда прилетит дракон.
Даже если им удастся заманить дракона в город, будет настоящим чудом, если он спустится на землю в наиболее желаемом месте. Следовательно, требовалась наживка, организовать которую было стратегически сложно.
– У нас будет только одна возможность. Самое большее – две. Когда начнется бой на земле, мы должны будем предотвратить его взлет.
– Да уж… – покивали головами командиры, ярко запечатлев в своих умах виды Моры: локации для возможной засады и третичную структуру улиц для прочих ситуаций.
Война на Гарнавской Равнине началась внезапно, без каких-либо контрмер.
– Однако на этот раз все будет по-другому.
– Виид, Гильдия Гермес… у нас довольно много игроков выстроились в очередь, чтобы использовать Жаровню Жертвоприношения. Думаю, наши шансы все-таки не нулевые.
Командиры не хотели поражения, но жаждали вернуть себе признание. Несмотря на все свои обиды в сторону Виида, совместная операция в Море сильно изменила их мнение.
«Нет необходимости проявлять такую ​​агрессивность с самого начала, даже если дальнейшие события снова превратят нас во врагов».
«Подобно падению Гильдии Гермес, Империя Арпен не будет существовать вечно. Я уверен, что фундамент этой империи тоже слаб. Разумнее всего – сесть и подождать».
«Наиболее яркие выступления в таком сражении будут признаны абсолютно всеми. Вот что действительно важно».
Командиры бродили по Море и чувствовали популярность Виида своими собственными шкурами. Однако они знали историю Королевской Дороги лучше, чем кто-либо. Даже некогда неудержимая Гильдия Гермес рухнула.
Они считали, что если в будущем Империя Арпен все-таки падет, и начнется хаос, их блестящее выступление придется весьма кстати.
Как ни крути, но тяжелее всего было затушить пламя амбиций.
И Виид, заметив это, мысленно расплылся в улыбке.
«Почему они стали настолько послушными? Потому что их переполняет жадность».
Он желал лучшего поворота событий в будущем, но на данный момент был полон решимости использовать их как можно больше и дольше.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. В море (часть 2)**

Чтобы получить класс Воина Железной Крови, Бадырею пришлось фактически сражаться с яростными ледяными ветрами. Он пересёк ледяные пустоши и противостоял атакам чудовищ при помощи одного лишь своего тела.
Уникальная черта Воинов Железной Крови заключалась в том, что они становились еще сильнее, когда сражались с могущественными врагами в экстремальных условиях.
«Как же я устал…»
Бадырей уже сбился со счета, сколько раз ему хотелось сдаться, но он все равно продолжал идти вперед. Бадырей вспоминал, как Виид шел по пустыне, чтобы стать Воином Солнца. Его прямой конкурент совершил схожий подвиг.
Тело Бадырея мучила сильная боль, будто сотни крыс разом вгрызлись в его плоть, но воинская гордость толкала его вперед, заставляя шаг за шагом продвигаться к цели.
«Я сделаю это. Я справлюсь, даже если это будет стоить мне жизни», – думал он, вспоминая те времена, когда его называли Божественным Воином.
Бадырей должен был закончить начатое и стать Воином Железной Крови. Он чувствовал, что находится на пределе своих возможностей, но где-то в его подсознании все еще оставалась часть силы, которая толкала Бадырея вперед. Только когда на него начали падать огромные снежинки, он почувствовал настоящее отчаяние.
«Я не знаю… Это какое-то безумие…»
Опустив голову, он продолжал идти. На его голове и плечах образовались толстые снежные комья, которые он был не в силах стряхнуть. Поначалу снег доходил ему до лодыжек, но теперь поднялся выше пояса, будто желая подавить его волю.
«Это действительно безумие. Кажется, даже в пустыне было проще, чем здесь».
Острый, как бритва, ветер резал его плоть и пронзал до самих костей. Все, что оставалось Бадырею – так это верить, что приключение Виида в жаркой пустыне было проще.
«Нужно продолжать. Еще хотя бы несколько шагов… Я не могу позволить себе упасть».
Впрочем, какая-то его часть чувствовала облегчение от того, что все это транслировалось в прямом эфире. Если бы не трансляция, Бадырей бы уже давно сдался.
Для Бадырея это было первое задание, не связанное со сражением с монстрами и заставляющее выйти за пределы собственных возможностей.
Стойкость повысилась на 1.
Поскольку это был путь к получению одного из самых стойких классов, время от времени появлялись информационные окошки о повышении характеристик.
«Еще немного…»
Бадырей продолжал продвигаться вперед, вызвав восхищение даже у ведущих телеканалов.
– Вот вам и Бадырей. Типичный игрок никогда бы не смог продвинуться так далеко.
– Вокруг сплошной лед, а единственное, что можно съесть – это снег.
– Он даже не может нормально идти. Божественный Воин Бадырей… Мы всегда видели в нем только экстравагантную натуру, но в душе у него кроется поистине безмерная воля.
Зрители также положительно отзывались о Бадырее, представшем в совершенно новом облике. Они увидели нечто поистине человеческое в том, кто некогда стоял над Гильдией Гермес.
– Удивительно. Я не смог бы повторить даже десяти процентов от того, что он делает.
– Смотрю за его приключением, купаюсь в джакузи в Аквапарке Пухоль и чувствую, что должен убить сегодня хотя бы одного монстра.
– Ничего себе… Топ-игроки Королевской Дороги обладают необычайной решимостью.
– Он идет уже больше суток и теперь еле волочит ноги. Он был ранен или что-то в этом духе?
– Он выглядит совершенно измученным. Замерзли даже его доспехи.
– Посмотрите вперед! Появилось ледяное озеро, а за ним гора!
Зрителей впечатлила настойчивость Бадырея, в результате чего телестанции добились грандиозного успеха – куда большего, чем ожидали перед началом трансляции.
Рейтинги подготовки Моры к войне и приключения Бадырея разделились практически поровну. Утро, день, вечер, сумерки и ночь… Бадырей не останавливался. Он чувствовал, что если остановится, чтобы отдохнуть, то больше не сможет продолжать.
«Виид… Виид… Виид… Виид…»
Если бы не было Виида, он бы уже давно сдался.
И вот, на пятый день своего пути Бадырей, почти бессознательно бредущий вперед, на что-то наткнулся. Он был слишком измотан, чтобы думать о том, как долго и в каком направлении двигался.
Дзынь!
Вы прибыли к месту, где находится Ледяной Меч.
Вы нашли легендарный артефакт, давным-давно потерянный в ледяном океане.
Находясь посреди многовековых льдов и напитавшись их силой, клинок воплотил в себе ауру льда.
Данный меч признает лишь одного хозяина.
– Успешное окончание приключения повысило Вашу Славу на 8,500.
– Все Ваши характеристики повысились на 4.
– Сила Воли увеличилась на 10.
И вот, как только Бадырей схватил Ледяной Меч, его рука, плечо и тело моментально замерзли.
Кхр-р-р-р!
Боль была безмерной, полностью застелившей его разум.
– Убери свои руки, – эхом прокатился по его сознанию голос Ледяного Меча.
Однако даже посреди этой всеобъемлющей боли Бадырей сумел принять верное решение.
«Я не должен отпускать его».
Каждый его шаг вел именно к этому месту. Если бы он отпустил клинок, все его усилия оказались бы напрасными.
Сознание Бадырея угасало, но в его сердце не было ни намека на то, чтобы сдаться. В тот день, когда он проиграл Вииду, его честь была полностью разрушена. И чтобы вернуть себе ее, он был готов на гораздо более сильную боль.
Сколько прошло времени, Бадырей не знал. Внутриигровые часы показывали, что прошла всего минута, но для Бадырея она показалась вечностью. Его тело было полностью покрыто льдом, а сам он был в шаге от полного замерзания. Это было совершенно иное чувство по сравнению с теми временами, когда он зачищал подземелья вместе с членами Гильдии Гермес.
«С этим мечом… я вновь обрету честь».
Чтобы стать самым сильным человеком на Версальском Континенте, он был готов пойти на любые жертвы.
И вот, в конце концов…
– Ледяной Меч признал нового хозяина.
– Ваша Живучесть была полностью восстановлена.
– Эффекты «усталости», «обморожения» и «обледенения» были сняты.
Толстые пласты льда, покрывавшие тело Бадырея, растаяли и обнажили плотные мускулы.
Вы стали Воином Железной Крови.
Вы пережили самые суровые условия и доказали, что обладаете нерушимой силой воли.
Ваше закаленное тело не знает страха.
Отныне Вы обрели способность защищать своих товарищей и приводить их к победе. Вы должны одерживать верх во всех сражениях.
Ваши физические способности увеличились на 20%.
Отныне каждая единица Силы будет добавлять больше Живучести.
Чем сильнее Ваш противник, тем более высоким будет коэффициент.
Теперь Вы сможете куда быстрее преодолевать все статусные эффекты.
Скорость восстановления Здоровья существенно повысилась.
Отныне Сила Воли также повышает и сопротивление к магии.
Ваше присутствие будет повышать действенность боевых эффектов союзников.
Увидев череду информационных окошек, Бадырей облегченно вздохнул. Только сейчас он понял, что его приключение окончено.
\*\*\*
Когда до нападения Кэйберна на Мору оставалось всего два дня, к северным вратам Моры прибыл Бадырей.
«А здесь все изменилось…»
Он прочитал несколько сообщений о проводимой подготовке от Аркхима, но из-за последних событий был слишком занят, чтобы полноценно все изучить.
С момента его последнего визита в Мору все изменилось. Стены были усилены двойными и даже тройными защитными слоями. Жилые кварталы были снесены, а оставшиеся постройки были надежно заделаны сталью и камнями.
Кроме того, куда ни глянь – можно было увидеть бесчисленные сооружения, похожие на Статую Богини и Башню Света.
– Это же Бадырей!
– Это действительно он! – зааплодировали игроки, едва завидев Бадырея.
Они тоже ждали его возвращения. В конце концов, без Бадырея битва с Кайберном лишилась бы доброй половины зрелищности.
Хоть он и проиграл Вииду, его честь как Божественного Воина никуда не делась.
Некоторые по-прежнему считали, что Бадырей сильнее Виида.
– Добро пожаловать. Я покажу тебе, как сильно изменилась Мора, – улыбнулся вышедший ему навстречу Аркхим.
– Да, здесь все совершенно иначе… Теперь это скорее не город, а крепость.
– Сплоченность северных игроков, а также их опыт в строительстве, достойны похвалы.
На строительство убежищ и защитных стен ушло менее суток. Транспортировка, проектирование и строительство, судя по всему, организовывались совершенно разными людьми, но результат был вполне удовлетворительным.
Налаженная в Море система отлично подходила для беспорядочного, но быстрого строительства.
– Где предполагаемое место боя?
– Логово дракона расположено к югу отсюда, поэтому скорее всего он прилетит именно с юга. Тем не менее будет весьма кстати, если битва начнется на Площади Ледяного Дракона или Виверн. Мы разместили приманку.
– Приманку?
– Первым делом дракон уничтожает самые заметные и самые дорогие строения. Итак, мы создали несколько ловушек.
– Покажи мне их.
Бадырей внимательно осмотрел Площадь Ледяного Дракона и лично убедился в том, что приманка может сработать. Прямиком посреди площади стояла громадная скульптура черного дракона, простиравшаяся на несколько сотен метров.
Она еще не была завершена, но даже сейчас можно было с уверенностью сказать: реалистичность и детализация объекта находятся на высшем уровне. Но самое главное заключалось в другом: дракон выглядел не величественно, а попросту уродливо и… улепетывал от разъярённого гоблина, которых нормальные драконы даже формой жизни как таковой не считали.
– Это… Это наверняка разозлит дракона. А что, если он начнет обстреливать скульптуру магическими заклинаниями или дыхнет на нее?
– Все может быть, но Торговая Компания Манауэ и несколько других коммерческих организаций предложили свою помощь.
– В каком смысле?
– Они планируют сложить на городской площади груды золота.
Если дракон увидит сокровища – он не станет их уничтожать.
Кроме того, золотом планировалось украсить ложные Башни Света, Центры Искусств и Статуи Богини, что запутает дракона и заставит его совершить несколько бессмысленных атак.
– Но самой грандиозной будет эта издевательская скульптура. Дракон непременно захочет ее уничтожить. Если все пойдет по плану, мы воспользуемся случаем и завяжем битву прямо здесь.
– Значит, именно сюда должны будут стянуться все основные войска?
– Да. К счастью, благодаря переговорам мы сохранили командование силами гильдии.
Аркхим попросил, чтобы в случае войны им было предоставлено право сражаться самостоятельно. И Виид удовлетворил данную просьбу.
Да, непосредственное руководство Гильдией Гермес добавило бы ему баллов, но, честно говоря, ему было бы сложно эффективно руководить этими людьми.
В отличие от северных игроков, действующих по тактике человеческих волн, гермесовцы были элитными игроками с впечатляющими боевыми способностями.
Вот почему Виид считал, что Гильдия Гермес должна сражаться с драконом так, как посчитает нужным.
– Ясно. Но я уверен, что как только дракон взлетит в небо, все окажутся в опасности.
– Очень важно предотвратить его бегство, но на этот случай у нас есть ударный отряд грифонов под командованием Мьюля. Эта битва должна стать первой и последней.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. В Море (часть 3)**

За день до сражения в Море собрались Великие лорды Империи Арпен. Гильдия Гермес уже развернула свои основные войска, Бадырей – прибыл, а потому лорды тоже привели в город большую часть своих войск.
– Мы сделаем все возможное.
– Вы наверняка знаете, что Гильдия Черного Льва всегда действует на благо Империи Арпен.
– Чтобы выиграть эту войну, мы поставим на карту абсолютно все.
– Мы собрали основные силы Гильдии Звездного Льва. Наш замок пуст, потому что самое важное – это победа над Кэйберном.
Великие лорды знали, что к ним приковано повышенное общественное внимание, а потому соревновались друг с другом, присягая Вииду в лояльности. Правда…
– Почему у вас так мало стрел?
– Учитывая масштабы предстоящего сражения, любые запасы покажутся маленькими, но… Мы немедленно исправим это упущение.
– Помимо этого, вы должны были взять продукты питания. Игроков в Море нужно ведь хорошо накормить, не так ли?
– К-конечно.
– Однако доставлять столько еды в такую даль – несколько проблематично, так что можете компенсировать расходы на ее приобретение в денежном эквиваленте.
– Мы обо всем позаботимся.
Именно поэтому лорды не хотели приезжать в Мору. Они испытывали ощущение, что при встрече с Виидом лишатся абсолютно всего.
И вот, пройдясь по Море, они во второй раз удивились количеству сил Гильдии Гермес. Сцену их развертывания транслировали даже некоторые телестанции.
– А вот и «Разрушитель» Тристан. Он пропустил битву на Гарнавской Равнине, но все мы прекрасно помним его как человека, печально известного тем, что на его руках кровь более тысячи игроков.
– Арбалетчик Ультар! Хоть он и проиграл дуэль против Виида, никто не может недооценивать его силу.
– Да, он действительно хорош. Похоже, что кавалерия Волчьих Рыцарей также перегруппировала свои силы.
– А теперь на экране появился маг Прекер. Вместе с волшебником Кэддлером он рассматривает Мору с высоты птичьего полета.
В город прибыли все высокопоставленные лица Королевской Дороги, а в жизненно-важных точках Моры были размещены 30,000 магов. Количество устанавливаемых осадных орудий и магических ловушек и вовсе не поддавалось исчислению.
Империя Арпен приложила все усилия, чтобы укрепить Мору, но следовало подчеркнуть и усилия Гильдии Гермес, со всей серьезностью подошедшей к охоте на дракона.
Великие лорды наблюдали за воплощением этого гигантского проекта и были настолько поражены возможностями Гильдии Гермес, что даже почувствовали опасность.
– Я не знаю, зачем они зашли так далеко, но… – пробормотал Шервуд, – Если в конечном итоге нам удастся одолеть Кэйберна, негативное отношение к Гильдии Гермес значительно ослабнет.
– Однако, если кризис утихнет, Империя Арпен станет еще сильнее. Пока Гильдия Гермес продвинется на десять метров, Виид пройдет все двести, – возразила Карлиза, однако, другие Великие лорды считали иначе.
– Мы должны рассмотреть все происходящее с точки зрения пострадавшей Гильдии Гермес. Если она возглавит войну против дракона, то будет признана основной фракцией, оказавшей помощь Вииду. Кроме того, она сможет поддержать свою репутацию самой могущественной и независимой гильдии. Она вернет престиж и в конечном итоге сможет составить конкуренцию Империи Арпен, – рассудительно проговорил Странник.
– И-и?
– Я это к тому, что они, похоже, на время отказались от враждебности к Вииду.
Руководители Гильдии Гермес, узнавшие о возможных проблемах от Лефея, решили коллективно сотрудничать с Империей Арпен, чтобы сохранить свои достижения и одновременно с этим заложить фундамент для возвращения золотой эпохи их гильдии.
– А пока давайте уступим всю славу и честь Вииду. Хоть Виид и был нашим врагом, он выполнял, казалось бы, невозможные задания. Его влияние глубоко укоренилось в умах людей, а это значит, что мы не сможем его победить, – проговорил Драка, возглавлявший армию во время вторжения Империи Хэйвен на север.
«Вы предлагаете, чтобы мы жили как нижние кормушки под Виидом?»
– Как говорится, чем выше поднимешься – тем больнее падать. А пока давайте не будем плыть против течения. До тех пор, пока Виид не самоуничтожится, и его империя не станет распадаться на части, мы должны будем помогать ему.
Таким образом, тактика лояльности и стала основополагающей для Гильдии Гермес.
Несмотря на позор, история отчетливо показывала, что иногда именно такой вариант и был самым лучшим. Вот почему изменившаяся Гильдия Гермес стала величайшей угрозой для Великих лордов.
– Так не пойдет, – хлопнув рукой по столу, заявила Карлиза, – Возрождение Гильдии Гермес, нашего давнего врага – это очень, очень плохо.
Наиболее могущественными фракциями в Империи Арпен должны были стать они. Еще вчера они планировали разделить всю прибыль между собой, однако к столу внезапно пожаловала Гильдия Гермес.
\*\*\*
11 часов до атаки Кайберна.
Благодаря бесчисленному количеству игроков Мора была полностью укреплена. Гильдия Гермес и штурмовой отряд заняли свои посты, в то время как Виид поднялся на вершину Гигантской Черной Звезды, чтобы, возможно, в последний раз запечатлеть в своей памяти раскинувшийся перед ним город.
Ни для Гильдия Гермес, ни для штурмового отряда, ни для обычных игроков… пути назад уже не было. Все меры, которые только можно было предпринять против дракона, уже были приняты. Тем не менее результат будет лишь после битвы.
«Все самые влиятельные игроки Версальского Континента уже здесь».
Виид считал, что этот бой будет таким, о котором он уже точно не пожалеет. Даже если они проиграют – то все вместе, и потери будут у всех одинаковые.
«Что же это: конец мира или новое начало?»
Это был последний день в старой истории, но, по правде говоря, Виид не особо об этом задумывался. Мрачные мысли утомляли только тогда, когда заставали врасплох.
– Подготовка завершена? – спросил он стоящую рядом Союн.
Девушка долгое время прожила в Море и даже сейчас, когда Виид был занят путешествиями по континенту, усердно готовилась к обороне города. Наверное, именно она внесла наибольший вклад в проведенную подготовку.
– Да.
– Тогда пойдем на свидание.
За ночь до прибытия дракона Виид запланировал прогулку с Союн.
Несколько проведенных в тревоге часов ничем бы не помогли в победе над Кэйберном. Итак, лучшим способом провести последнюю ночь в Море было свидание с Союн.
\*\*\*
Темный переулок Моры.
Именно здесь, посреди старых трущоб, располагалась потрёпанная таверна, в которой из напитков подавалось только пиво.
– Ну что, решили?
– Даже не знаю…
– Не уверен, что нам нужно вмешиваться.
Вопрос Волка был адресован к сидящим рядом игрокам. Все они были темными геймерами, использующими Королевскую Дорогу в качестве средства заработка.
Охота на Кэйберна стала горячей темой на их форуме еще неделю назад.
– И как думаете, какие у него шансы?
– Я бы поставил против, но… Чем черт не шутит. Возможно, у него и получится.
– Да уж, здесь сложно принять однозначное решение. Мы много охотимся, но для эффективности предпочитаем избегать опасных боссов.
– Виид тоже один из нас, зарабатывающих деньги на Королевской Дороге, поэтому я надеюсь, что у него все получится.
– Ты как кассир, работающий неполный рабочий день и беспокоящийся о генеральном директоре.
– Бу-ха-ха.
Среди данного сообщества уже давно разгорелись полномасштабные дебаты о том, подходит ли Мора в качестве поля боя.
– Это огромный город. Дракон может летать, а передвижение игроков будет ограничено из-за построек.
– Если Кэйберн решит обрушить на них свою магию, им несдобровать. И как, черт возьми, они собираются противодействовать Дыханию Дракона?
– Согласен. Думаю, им следовало бы организовать контратаку на логово.
– Кажется, ты одиночка, да? Если бы ты почаще играл с другими, то знал бы, что логово усеяно магическими ловушками, а вокруг него роятся орды монстров.
– Да, контратака на логово невозможна. В Море, по крайней мере, они могут подготовиться и заручиться поддержкой большего количества игроков.
– Чем им новички-то помогут? Они же как муравьи, которые разбегутся во все стороны от одного только Страха Дракона.
Выбор Моры в качестве места битвы был сочтен не лучшим вариантом, но все-таки достаточно разумным, чтобы общественность приняла его. Это произошло потому, что разработать более подходящий план для следующего целевого города было еще сложнее.
– Могу сказать только одно. Если континент погрузится в хаос, и наступят отчаянные времена, зарабатывать на жизнь станет куда сложнее.
– Главное – деньги. Какие охотничьи угодья самые эффективные?
Темные геймеры провели серьезный анализ возможных последствий, а также собрали всю доступную информацию. Благодаря этому был подготовлен доклад, доступ к которому получили лишь темные геймеры наивысшего ранга.
– Увеличенное количество монстров вызовет снижение рыночной стоимости экипировки.
– Разрушение городов тоже далеко не та проблема, на которую можно закрывать глаза. Много кто из нас вложился в бизнес, и если эти заведения будут уничтожены…
– Королевская Дорога – это наше рабочее место. Я должен кормить своего ребенка.
– А что, если мы тоже присоединимся к охоте на Кэйберна?
В последнее время количество темных геймеров превысило миллион. Но что еще страшнее, так это то, что все эти игроки были высокого уровня!
Если в дело вступит не только Гильдия Гермес, но и темные геймеры, это будет поистине непредсказуемая война. Правда, такое понятие, как «объединение», было не присуще темным геймерам.
– Охота на Кэйберна. Вы забыли основные принципы темных геймеров?
– Никому не доверять! Отдавать столько, сколько берешь. Верить только в деньги.
– Да, эти принципы долгое время защищали нас. Возможно, остальным игрокам они и не по душе, но лишь благодаря четкому исполнению каждого из этих принципов мы и поднялись на вершину.
– Разве Вииду нельзя доверять? Он многое нам дал.
– Позвольте мне прояснить этот момент. Империя Арпен и вправду удобна для жизни. Однако мы возвращаем проявленную нам милость охотой и выполнением заданий. Мы никому и ничего не должны.
– Я тоже считаю, что делаю свое дело. Более того, разве мы не участвовали в битве против Гильдии Гермес?
– Нельзя сказать, что это было участие… Мы просто присоединились к победившей стороне и добили уцелевших членов Гильдии Гермес.
Темные геймеры активно обсуждали охоту на Кэйберна. Тем не менее голосование было односторонним: все присутствующие сидели сложа руки и наблюдали за всем со стороны.
На карту было поставлено слишком многое, чтобы сражаться с таким опасным существом, как дракон.
– Нам нужно всего лишь избавиться от Кэйберна. Дракон – вот наша единственная проблема. Империя Арпен скоро объединит весь мир… Охота и туризм будут процветать.
– Этого нельзя гарантировать.
Итак, пришедший в таверну Волк пытался убедить других тёмных игроков помочь Империи Арпен, но ему уже несколько раз отказали.
– Волк.
– Да?
– Многие из нас разбросаны по континенту. Их даже нет в окрестностях Моры.
– Вот-вот. Мы даже не знаем, сколько нас может присоединиться к битве.
– Да уж. Бродяги без пункта назначения – вот кто мы. Место нашей прописки – охотничьи угодья, а не города.
Темные игроки в широком смысле этого слова были всего лишь людьми, работающими в одной, конкретной области. Они держали свое местонахождение в секрете.
– Даже если часть из нас в Море – это все равно лишь пара человек. Среди нас нет никого, кто использовал бы Жаровню Жертвоприношения для мира во всем мире.
– Я в курсе.
– Тогда чем же мы поможем? В конце концов, существует Гильдия Гермес. Вдобавок ко всему… Сомнительно, предложит ли Виид какую-либо компенсацию, когда мы присоединимся к нему. Виид и Гильдия Гермес сами по себе преуспеют. Для нас куда правильнее наблюдать за ситуацией, либо… стать гиенами.
У прибывших в Мору темных геймеров также была определенная цель.
В тот момент, когда могучий Кэйберн истощится и падет, они попробуют украсть выпавшую с него добычу.
– Ха. Лучше всего – это ждать. И если все пойдет как надо – присоединиться к победителю, либо сбежать.
– Как ни крути, наша собственная безопасность превыше всего.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Судный день (часть 1)**

Хегель, Белла, Руми, Селисия.
Студенты курса «Виртуальная реальность» привезли в Мору множество новобранцев.
– Как вам уже наверняка известно, именно здесь родилась Империя Арпен, – горделиво задрав подбородок, начал свою речь Хегель, – Все в радиусе двух-трех метров вокруг «Черной Гигантской Звезды» – историческое место. Оно было таким еще до того, как здесь начали строить город.
80 первокурсников слушали своего старшего коллегу с блестящими глазами. Некоторые из них много знали о Море, поскольку начали играть в Королевскую Дорогу именно здесь, но у каждого из игроков были свои собственные цели и мало кто интересовался историей.
– Скажите, уважаемый Хегель, а значит ли это, что сегодня мы сможем увидеть Виида? – спросила девушка по имени Паэлья с длинными развевающимися волосами за спиной.
– Э-э-э, что касается этого… – замялся Хегель.
Он и вправду был знаком с Виидом и ходил вместе с ним на занятия, но уже давно не мог связаться с ним.
– Я звоню ему почти каждый день и оставляю сообщения, но он никогда на них не отвечает.
Ценность Виида резко возросла, а потому даже представители крупных телестанций связывались с ним с крайней осторожностью, боясь отвлечь от важных дел.
– Ц-ц-ц, тебе тоже…
– Мы тоже давненько его не видели. Или ты думал, что достаточно будет привести толпу новичков, и он с радостью бросится нам навстречу, когда накануне финальное сражение? Давай просто оставим всё как есть и совершим экскурсию по Море.
Белла и Руми отчитали Хегеля и предложили закончить эту тему, но Паэлья снова подняла руку.
– Тогда… Сможем ли мы увидеть хотя бы Найда?
– Найда? – переспросил несколько сбитый с толку Хегель, никак не ожидавший услышать имя своего друга. – А он вам зачем?
– Он, вроде как, тоже знаменит!
– Кто? Этот придурок?
– Да, да! Я тоже хочу увидеть мистера Найда!
Найд был знаменитым вором-героем, ограбившим логово Кэйберна вместе с Виидом. Иначе говоря, легендарным считался не только Виид, но и все его товарищи.
– Ты действительно хочешь увидеть Найда?
– Да!
– Все остальные тоже этого хотят?
– Конечно! Я очень хочу познакомиться с ним!
– Мы хотим его видеть! – в унисон закричали первокурсники.
В ответ Хегель глубоко вздохнул и отправил Найду личное сообщение:
Хегель: – Ты где?
Найд: – Э-э? В Море, конечно. Готовлюсь к завтрашней битве против Кэйберна.
Хегель: – Можешь подойти?
Найд: – Ты тоже в Море? Куда именно?
Хегель: – К Черной Гигантской Звезде. На мне сияющие доспехи с крыльями, так что ты сразу меня увидишь.
Найд: – Сейчас буду.
Закончив разговор, Хегель продолжил вздыхать, чувствуя некий дискомфорт. Ему казалось, будто у него отняли что-то, что должно было принадлежать ему.
И вот, спустя несколько мгновений Найд вышел из какого-то переулка, направившись аккурат к скульптуре.
– Хегель!
– Это действительно он! – обрадовались первокурсники, едва завидев Найда.
При этом плащ вора удивил не только первокурсников, но и самого Хегеля. Судя по всему, он был сделан из мистического материала, который развевался сам по себе и привлекал внимание толпы обсидиановым блеском.
Хегель чувствовал, что ему не следует спрашивать о происхождении данного плаща, но еще больше воину хотелось развеять свое любопытство.
Найд с самого начала был выше его по уровню и будучи вором, постоянно доставал отличное снаряжение. Тем не менее Хегелю было любопытно узнать о новом плаще, который он видел впервые.
– Что это за плащ? Сколько он стоит? Я бы хорошо за него заплатил.
– Стоит? Это не для продажи.
– Тогда где ты это взял?
– Я получил его от Виида после того, как помог с ограблением логова.
– Хо!
– Я выбрал его, потому что он обладает прекрасными свойствами, но, как выяснилось, эта вещь привлекает довольно много нежелательного внимания. Тем не менее он повышает скорость передвижения и предоставляет навык полета. Его защита и сопротивление к магии также весьма высоки.
– Неужели он сделан из…
– Ага. Он сделан из чешуи черного дракона.
Честные слова Найда стали для Хегеля громом среди ясного неба. Но что еще хуже, первокурсники моментально забыли о существовании воина и тут же окружили вора плотной толпой:
– Старший! Можно Ваш автограф!?
– Не могли бы Вы рассказать нам о каком-нибудь из своих приключений?
\*\*\*
– Сегодня я собираюсь приготовить специальное блюдо, так что давайте использовать самые лучшие ингредиенты, какие только есть в Море!
– Да-а-а-а!
На городской площади собрались повара. Барберотта отвечала за хлебобулочные изделия, Михаил за морепродукты, Санджелли – за жареное мясо, а Мокку – за десерты.
Все они были экспертами в своих областях, и трудно сказать, кто из них лучший. Тем не менее знаменитые повара со всего континента собрались здесь не просто так.
Континентальный кулинарный конкурс
Организатор – Империя Арпен
Спонсируется Торговой Компанией Манауэ, Торговой Компанией Гамоны, Торговой Компанией Непобежденных, Торговой Компанией Всего Самого Дешевого
Это был так называемый кулинарный турнир, за победу в котором можно было получить пять миллионов золотых и повышение до лорда Империи Арпен.
Прежде в Королевской Дороге тоже проводились бесчисленные кулинарные соревнования, победителя в которых выбирали судьи с весьма сомнительными вкусами, а потому на сей раз правила были максимально просты:
Турнир начнется в ночь перед атакой Кэйберна.
Состязание должно было начаться после захода солнца и продлиться до следующего утра.
Гости, которым подавалось блюдо, должны были поставить ему оценку от 1 до 5. Ну а победителем становился шеф-повар, набравший наибольшее количество баллов!.
Все, что нужно было сделать поварам – это готовить вкусную еду из предоставленных ингредиентов.
– Итак, все, что нужно – это готовить ночь напролет и набрать максимально большое количество баллов?
– Да уж… Но чем больше еды ты продашь, тем лучше, так что мне кажется, все зависит от популярности.
– Слава – это еще не все. Если человек попробует еду, и она окажется плохой, он не станет голосовать за это блюдо.
– Это как разочарование после посещения ресторана, про который говорили, что он фантастический?
– Верно. Слава будет лишь сопутствующим фактором на раннем этапе. Люди не будут стоять в очереди к повару, который готовит плохую еду, в особенности если хорошие блюда находятся в пределах досягаемости.
– Наверное, так и есть.
Игроки могли покупать еду, приготовленную любым из присутствующих шеф-поваров.
И вот, вскоре началось приготовление деликатесов со всего Версальского Континента.
Красочное огненное шоу привлекло огромное количество игроков.
– Запах просто потрясающий.
– Я не пробовал такой еды даже в Замке Арен.
Поскольку до битвы с драконом еще оставалось какое-то время, по Море свободно бродили даже члены Гильдии Гермес. Одних только гермесовцев насчитывалось более трехсот тысяч человек. Они могли себе позволить лучшую посуду стоимостью в сотни золотых, а потому знали толк в хороших блюдах. Кроме того, вкусная и питательная еда значительно повышала Силу и Живучесть во время боя.
– Возможно, Виид специально организовал это мероприятие, чтобы все наелись перед боем? – откусив кусок маринованного шашлыка из кабанятины, проговорил Баймонг.
«Палач» Калькус тоже хотел отведать мяса. Итак, попробовав люля-кебаб из местной говядины, который таял во рту, он довольно ответил:
– Наверное. Подобные мероприятия приносят деньги и славу шеф-поварам, а нам, игрокам, бонусные характеристики и удовольствие.
Кребульта, который возглавлял на Гарнавской Равнине 7-ой легион, тоже был тут как тут.
– Мх-х, как мило. Я чувствую, как меня переполняет энергия. Но разве это повысит наши шансы хоть на 1%? Думаю, все это бессмысленно.
Командиры предсказывали, что эффекты подобных мероприятий будут минимальными, поскольку они имели дело с нетипичным монстром. Тем не менее все они были не прочь повысить свой боевой дух. Как-никак, хорошая трапеза перед боем могла помочь им справиться с напряженностью.
– А вам не кажется, что цены здесь довольно высокие? Десять золотых за шампур? – взяв еще один шампур, спросил Баймон.
– Организаторы не дураки. Утром битва, так что все будет продаваться намного дороже обычного, – рассмеявшись, ответил Кребульта.
Члены Гильдии Гермес чувствовали, что их обманывают, но все-таки решили смириться с обстоятельствами и просто хорошо провести время.
\*\*\*
Каждая улочка Моры была ярко освещена факелами и волшебными фонарями. В трущобах проводились последние фестивали, а местные жители поспешно упаковывали свои пожитки.
– Уф-ф, он весь в пыли. Давно им пользуетесь?
– Не особо. Я его таким купила у бывшего владельца и еще не успела как следует отчистить.
Переезжая, игроки пытались продать товары для дома и даже мебель. И как ни странно, покупатели находились. Сквозь городские врата в Мору постоянно заходили те, кто хотел посмотреть на город.
– Как же здесь все-таки чудесно. Неплохо было бы прикупить тут небольшой домик.
– На каждой площади проходит фестиваль.
Игроки наслаждались насыщенной ночью.
На Площади Света барды и вовсе устроили маскарад.
Марей, который считался лучшим бардом Версальского Континента, а также тысяча других игроков беспрестанно играли на своих инструментах. С другой стороны, маги и жрецы испускали лучи света прямиком в небо. Благодаря подобному звуковому и световому сопровождению фестиваль можно было устроить где угодно.
– Давайте веселиться!
Игроки пели и танцевали. До войны оставалось всего несколько часов, но люди, казалось, совершенно позабыли о ней.
Даже члены штурмового отряда и гермесовцы, которые до сих пор охотились, слились воедино и разделили между собой радость ночи.
– Хм-м… Не держите на нас зла, если что.
– Забудь, приятель… О, привет, Карлиза.
– И ты здесь, Ланселот? Ну, здравствуй.
– Я думал, что просто сидеть и ждать войны – это пустая трата времени.
– Иногда нужно и расслабиться. Хорошего вечера.
– И тебе, Карлиза…
Городская площадь была так забита, что игроки случайно наступали друг другу на ноги. Лидер Гильдии Черного Льва и командир Гильдии Гермес, которые прежде сильно враждовали друг с другом, тоже столкнулись носами и быстро разошлись.
Это был не тот момент, когда они должны были проявлять недовольство по отношению друг к другу, поскольку теперь над каждым из них стояла Империя Арпен. Да и оба игрока просто хотели насладиться фестивалем.
Площадь Света словно околдовывала всех, кто на нее попадал.
– Может, станцуем под одну песню?
– Но вокруг так много людей.
И вот, в углу площади стоял мужчина в маске орка с торчащими наружу зубами и женщина в маске кошки. Это были Виид и Союн.
Они гуляли по улицам Моры, пряча свои лица под масками.
– Никто нас не узнает.
– Но я никогда раньше не танцевала…
– Просто позволь своему телу течь в такт музыке. У тебя отличное спортивное чутье. Я думаю, ты быстро поймешь, что нужно делать.
– Но я ведь никогда не занималась никаким спортом.
– Все будет хорошо. Судя по тому, как ты уничтожаешь монстров…
– Что?
– Твои движения всегда очень легкие и быстрые, – поспешно ответил Виид и схватив Союн за руку, повел ее к центру площади.
А затем они полностью отдались свету и музыке. Смешавшись с толпой, они танцевали хоть и неловко, но зато свободно и раскованно.
Это был самый счастливый момент в их жизни.
– Ну как? – приобняв Союн за талию, спросил Виид.
– Неплохо.
– Как думаешь, может нам стоит делать это почаще?
В ответ Союн молча кивнула. Музыканты продолжали играть, однако, они оба слышали биение своих сердец.
Союн была одета в стандартный костюм авантюриста, и большую половину ее лица закрывала маска кошки. Но даже при этом по одним лишь уголкам ее рта Виид мог увидеть, насколько она счастлива.
«Это и есть настоящая любовь?»
Виид думал, что он учится эмоциям. С первого дня, когда он встретил ее, его чувства выражались лишь тоном его голоса, мимикой и действиями.
И хотя никто из них не произносил этого вслух, они оба были уверены, что счастливы.
Даже если Кэйберн превратит Мору в пыль, этот момент навсегда останется в их памяти.
«Хорошо, что я не вижу ее лица», – полностью обвив руками ее талию, подумал Виид.
Глаза Союн сверкали, как драгоценные камни, и он был уверен, что сойдет с ума от ее красоты.
Так прошла одна песня, а затем еще одна и еще.
Напрочь забыв про такое понятие, как «время», они держались за руки и танцевали.
Игроки же продолжали толпиться на Площади Света, пока там не стало слишком тесно, чтобы танцевать.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Судный день (часть 2)**

– Ну что, прогуляемся?
– Давай.
Виид и Союн направились к Площади Быка, где угостились всевозможными блюдами.
– Просто восхитительно.
– Блюдо из осьминога действительно вкусное. Давай проголосуем за это место.
– Хорошо.
Постояв в нескольких очередях и попробовав разнообразную еду, в конце концов они решили сделать свой выбор.
– К сожалению, из-за честности конкурса анонимные голоса не принимаются, – уведомил их сотрудник Торговой Компании Манауэ, проводившей данное мероприятие. – Пожалуйста, укажите свои имена.
– Виид. А это – Союн.
– Не могли бы вы повторить?
– Виид и Союн.
– Ты что меня, за иди… – вскипел было торговец, как вдруг Виид слегка приподнял маску. – В-Ваше В-Величество…!
У Союн не было причин снимать маску, однако, она все равно последовала примеру своего спутника.
– А я Союн.
– Ох!
Увидев лицо Союн, торговец зашатался и едва не потерял сознание, из-за чего выстроившиеся позади нее люди начали поднимать шум.
– Эй, что там происходит?
– В чем дело?
– Т-там С-Святая, – с отвисшими челюстями сказал один из игроков, стоявших возле Виида.
Во время подготовки к нападению дракона многие люди видели ее. Однако, чтобы вот так, вблизи…
– Ну что, пойдем? – надев на лицо Союн маску, спросил Виид.
– Да, да.
– Пошли.
Таким образом, Виид сбежал с места происшествия прежде, чем начались серьезные волнения. А затем они продолжили бродить по закоулкам Моры и покупать различные сувениры.
И только оказавшись на крыше Центра Искусств, где больше никого не было, они страстно поцеловались.
\*\*\*
Солнце взошло, и День «Д» наконец-то настал.
Виид и Союн провели вместе всю ночь, разговаривая друг с другом и крепко держась за руки.
– Время пришло… – прошептала девушка.
– Мы обязательно победим. Нас все поддерживают, – кивнул Виид.
Правда, сам он был настроен далеко не так позитивно.
Хладнокрыл: – Кэйберн покинул свое логово. Как и предполагалось, он движется в направлении севера.
Вскоре пришел первый отчет от авиаков, пристально следящих за передвижением дракона.
Пэйл: – Штурмовой отряд готов и ждет команды.
Аркхим: – Гильдия Гермес на позиции. Готовы приступить к бою.
Осадное оружие, предназначенное для защиты стен, было бессмысленным против дракона, а потому игроки прятались в зданиях и траншеях. Как и было обещано, Гильдия Гермес присутствовала едва не в полном составе. Для предстоящего сражения она мобилизовала четверть миллиона бойцов.
Чуть более десяти тысяч игроков должны были использовать Жаровню Жертвоприношения и до прибытия дракона находились в режиме ожидания.
– Всем внимание! Полная эвакуация! В город направляется дракон! – раздалось усиленное магией объявление, после которого прозвучал аварийный горн.
– Дракон будет здесь с минуты на минуту.
– Что-то я переживаю…
Игроки, пришедшие на фестиваль, поспешно выходили сквозь ворота. Часть же игроков решила остаться: ради подобного зрелища они готовы были даже принести в жертву свои собственные жизни.
– Как думаешь, мы выживем?
– Кто знает? Возможно, нас затопчут до смерти или сожгут заживо.
– Может быть, мы умрем под обломками разрушенного здания.
Империя Арпен официально объявила эвакуацию и призвала игроков, не участвующих в битве, покинуть Мору. Тем не менее много кто остался в городских строениях. Их выживание зависело исключительно от успеха в битве и полного разрушения города.
– Последняя проверка хекстековых пушек!
– Операторы осадных орудий! Сообщить о готовности!
Больше всего работы было у Гильдии Гермес. Игроки в последний раз проверяли свое снаряжение и обсуждали детали разработанной стратегии.
Некоторые подразделения были вооружены копьями, двуручными мечами, топорами и железными булавами – столь тщательные приготовления были возможны только для Гильдии Гермес.
– Баллисты были заряжены серебряными гарпунами, окропленными святой водой.
– Думаешь, гарпуны действуют на драконов?
– Откуда ж мне знать? Еще никто этого не делал. Вот как только проверим – сразу и узнаем.
Гигантские баллисты, расположенные на каждой оборонительной башне, были заряжены множеством гарпунов и стрел.
Основной план заключался в том, чтобы беспощадно обстреливать дракона из осадных орудий, пока тот будет заниматься разрушением городских построек.
Хладнокрыл: – Расчетное время прибытия составляет примерно двадцать минут. Продолжаю наблюдение.
Гномы, штурмовой отряд и Гильдия Гермес! Плюс другие игроки, которые охотно согласились протянуть руку помощи! Все они затаили дыхание и ждали появления дракона.
И вот…
В небе, над южной частью Моры, наконец-то появился Кэйберн.
– Гра-а-а-а-а! Умрите! – взревел дракон.
После того, как его логово было ограблено, Кэйберн стал еще более свирепым.
– Вы подверглись воздействию Страха Дракона.
Ощущая абсолютную силу этого существа, Вы лишились части своих физических способностей.
Вы потеряли 41% от своего максимального запаса Здоровья.
Вы подверглись временному параличу (в данном состоянии Вы лишены возможности двигаться, время действия эффекта – 11 секунд).
Страх перед абсолютным существом ограничивает использование навыков (вероятность провала активации навыков составляет 89%). Каждая попытка активации будет расходовать больше маны.
Как и ожидалось, первым пошел Страх Дракона, разнесшийся по городу с его громогласным ревом.
Аркхим: – Командиры, доложить о потерях.
Баймонг: – Потери среди воинов минимальны. Мы страдаем от легкого паралича, но он скоро пройдет.
Гайшу: – Потери отсутствуют.
Ламифтер: – Для того, чтобы маги полностью избавились от проклятия и смогли произносить заклинания, нам потребуется от трех до пяти минут.
Члены Гильдии Гермес заранее экипировались соответствующим снаряжением и аксессуарами, а потому сумели выдержать Страх Дракона. По сравнению с ними, дела у штурмового отряда обстояли несколько хуже.
– К-хм. Вы в порядке?
– Что-то мне не по себе…
– Кажется, мы все еще уступаем Гильдии Гермес.
– Сколько же золота заработали эти парни, раз носят такую дорогостоящую экипировку?
К сожалению, погибло достаточно много зрителей, оставшихся в городе ради великолепной сцены. Трущобы, закоулки и торговые магазинчики были моментально очищены от игроков.
– Спасите меня!
– Исцелите меня. Я сейчас умру!
Начинающие игроки, получившие опасные для жизни повреждения, выбежали на улицу в надежде найти помощь. Некоторые из них побежали в сторону церквей, где священники могли залечить их раны.
Оберон: – Виид! Ущерб игрокам огромен!
В ответ Виид лишь молча вздохнул. Именно по этой причине он приказал эвакуироваться, однако, у них не было возможности обыскать каждый дом и депортировать всех, кто решил спрятаться.
Оберон: – Я пришлю команду спасателей.
Виид: – Тут уже ничего не поделаешь… Сделайте все, что сможете.
Дежурные священники выбежали на улицу и спасли начинающих игроков. Благо, для полного исцеления хватало всего одного-двух заклинаний.
Затем игроки попросту легли на землю, чтобы не попасться на глаза парящему в небе Кэйберну.
– Гр-р-р! Люди! Вы прячетесь, как настоящие вредители! – продолжая кружить над городом, объявил дракон.
К сожалению, их обнаружение было неизбежным. Десятки тысяч игроков попросту не могли остаться незамеченными.
Черный дракон, Кэйберн! Это был самый опасный дракон, которого проклинали как люди, так и гномы.
– Вас ждет лишь уничтожение и смерть! – взревел он, да так, что этот рёв прокатился по каждой улочке Моры.
Это была фраза, которую часто произносили простые монстры, но вышедшие из пасти дракона, эти слова казались как никогда реальными.
– Уф-ф… Кажется, сейчас нам всем конец.
Лежащие на земле игроки дрожали от страха, ведь слова Кэйберна были не просто угрозой.
Черный дракон глубоко вдохнул и начал собирать разрушительную энергию.
– Это дыхание дракона!
– Бежим!
Находящиеся на улицах игроки запаниковали и начали разбегаться во все стороны. Тем временем наблюдавшие за этим члены Гильдии Гермес, ожидавшие вступления в бой, лишь покачали головами:
– Дыхание дракона, причем сразу же? Что ж, план Б.
– Мы приняли во внимание тот факт, что это огромный город с огромными переменными, но против дыхания нам попросту нечего противопоставить.
Виид тоже ничего не мог поделать, кроме как, в очередной раз тяжело вздохнуть.
«Дыхание причинит слишком много вреда».
Атака Кэйберна произошла не только по вине новичков. Это была одна из обычных тактик черного дракона. Мало кто мог выжить от прямого попадания дыханием. Причем это касалось даже Виида.
– Ку-гра-а-а-а-а-а-а-а!
Тьма хлынула изо рта Кэйберна и обрушилась на город. Подобно шторму, он закручивала и дома, и башни, и даже брусчатку.
– Где? В какую сторону он дыхнул? – чувствуя землетрясение, задались вопросом игроки.
– Кажется, куда-то в северо-западном направлении.
– Он решил начать сразу с Великой Библиотеки?
– Думаю, дело не в том…
И вот, несколько мгновений спустя один из авиаков доложил:
Самбидуль: – Унизительная скульптура Кэйберна уничтожена. Здания вокруг нее растаяли, а во все стороны распространяется пламя.
Гигантская скульптура черного дракона, которую пинал гоблин, для того и была построена, дабы привлечь внимание Кэйберна. Вместе с этой скульптурой была разрушена часть города, но… в целом ущерб оказался куда меньше ожидаемого.
Аркхим: – Всем приготовиться! Вступаем в битву сразу же, как только он заглотнет наживку!
Члены Гильдии Гермес приготовились выйти из укрытий.
Сигналом к атаке должен был стать момент, когда Кэйберн спустится на землю. Самой же приманкой должны были послужить горы сокровищ, сложенные на площадях Ледяного Дракона и Виверн.
Для создания такой приманки пришлось изрядно потратиться не только северным торговцам, но и торговым компаниям Центрального Континента. Вот почему на городских площадях собралось множество зевак, желающих посмотреть на сокровища еще до прибытия дракона.
– Ну давай, давай. Опускайся, – молились командиры. – Смотри, сколько золота…
– Да, Площадь Ледяного Дракона просто идеальна. Это место крайне выгодно для полномасштабной атаки Гильдии Гермес.
Игроки были преисполнены боевого духа. Накануне они даже имитировали охоту на дракона путем сражения с опаснейшими боссами.
А затем последовала вторая плохая новость.
Самбидуль: – Кэйберн готовит магическое заклинание!
Вместо того, чтобы спускаться на землю и разрушать здания, Кэйберн принялся активировать магическое заклинание. Причем не обычное заклинание, а самую настоящую абсолютную магию огня.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Судный день (часть 3)**

Пэйл: – Что нам делать, Виид? Ущерб городу будет огромным…
Виид и сам прекрасно видел, как черный дракон обрушил на город заклинание, взметнувшее столпы пламени и пыли.
Виид: – Я понимаю, что все это неприятно, но мы должны подождать.
Пэйл: – Если мобилизовать штурмовой отряд, мы сможем остановить заклинание. Или, например, сменить его цель.
Виид: – Мы не должны этого делать.
Пэйл: – Если заклинание достигнет цели, потери будут необратимы.
Виид: – Придерживаемся плана и действуем в полном соответствии с ним. Штурмовой отряд остается наготове. Если мы начнем эту войну с воздушной битвы, наши шансы на победу упадут.
Перед началом боя Виид уже учел все эти обстоятельства. У такого дракона, как Кэйберн, был разнообразнейший арсенал атак, а потому он расширил диапазон переменных до максимума.
«Тем не менее у меня складывается такое ощущение, будто мы начинаем не с той ноги…»
Не хотелось даже представлять себе урон, который должна была нанести конечная магия огня. Ущерб, нанесенный городам, уже павшим от Кэйберна, был намного выше всего, что люди могли увидеть в кинофильмах о стихийных бедствиях.
Но если последние населенные пункты перед нападением Кэйберна становились городами-призраками, то на сей раз все здания были заполнены игроками.
– Абсолютное Солнце!
Так называлась магия, создавшая над Морой искусственное солнце. Воздух вспыхнул, а землю накрыл сильный жар.
Цветущие деревья и зеленая трава превратились в пепел. Ручьи и каналы Моры высохли, оставив берега оголенными, тогда как трущобы вспыхнули, как спички.
– Огонь! Огонь!
– Пожар! Мы должны убираться отсюда!
– Бежим в безопасное бетонное здание!
Все это стало настоящей бедой для игроков, решивших остаться в трущобах. Загоревшиеся дома вынудили их высыпаться на улицу, где они подверглись прямому воздействию тепла и погибли.
Вы подверглись воздействию Абсолютного Солнца.
Вас окутывает обжигающий кожу и удушающий жар.
Вы получаете 1,340 урона от огня в секунду.
С каждой секундой получаемый урон увеличивается.
Редкий новичок мог противостоять даже самому простенькому огненному заклинанию, что и говорить про сильнейшую магию огня.
Кто-то пытался двигаться, прижимаясь к стенам и зданиям, уменьшая тем самым входящий урон, однако даже в этом случае игроки ниже 200-го уровня были просто-напросто обречены.
– Ува-а-а-а-а-а!
– Мое тело горит. Я весь горю!
Огромное количество игроков, находящихся на улице, поджарились до хрустящей корочки.
Жрецы штурмового отряда быстро мобилизовались, но успели спасти лишь нескольких человек.
– Я пытался предотвратить пожар, но не успел вовремя добраться до трущоб. Мне жаль, – принес свои извинения в региональном чате архитектор Паво.
Ему помогали другие игроки и архитекторы, а потому он успел распылить воду и посыпать песком все жизненно важные конструкции.
В случае с трущобами – куда лучше было оставить их для дальнейшего восстановления, а потому он изначально не сильно переживал о них, но дома загорелись так быстро и сильно, что все это превратилось в огромную катастрофу.
– Мы должны уходить.
Ожидалось, что трущобы станут куда более безопасными для игроков, чем большинство других мест. Считалось, что именно они менее привлекательны для черного дракона, чем другие постройки, но под действием сильнейшего магического заклинания, которое наносило урон по области, пострадал весь город.
Охватывая все новые и новые здания, огонь продолжал распространяться. Вскоре полыхало уже около 10% Моры.
К счастью, здания в определенных районах были заранее снесены, чтобы огонь не поглотил весь город разом.
– Люди. Для вас будет честью умереть под моими крыльями, – тем временем взревел Кэйберн и вызвал самый настоящий дождь из обсидиановых копий.
Будто настоящая ковровая бомбардировка, магическое заклинание обрушилось на тех, кто каким-то чудом пережил взошедшее солнце.
Черные копья пронзали крыши домов и административных построек, прибивая игроков к земле или моментально убивая их.
– С-спасите меня!
– Стойте на месте. Мы не должны становиться обузой для других!
Хаос воцарился в каждом уголке Моры без исключения. Игроки побежали к городским вратам, намереваясь убраться прочь из города. Другие же забегали внутрь больших зданий или скатывались в окопы.
В Королевской Дороге гибель человека была обычным делом, однако подавляющее присутствие дракона и непреодолимые магические атаки повергали всех в отчаяние. Люди устали чувствовать себя ничего не значащими букашками и решили принять свою судьбу.
И вот, пока черные копья продолжали превращать город в руины, Пэйл высказал свою озабоченность в общем чате:
Пэйл: – Всем оставаться на своих местах! Еще не время действовать.
Ему хотелось броситься на помощь игрокам, но в то же время он понимал, что главная задача состоит в другом.
Пэйл: – И Оберона держите! Не позволяйте ему покинуть укрытие!
Гном, который всегда заботился о других!
И вот, пока игроки штурмового отряда крепко держали Оберона, погибло еще больше игроков. Здания рушились одно за другим, что в конце концов вынудило членов Гильдии Гермес покинуть свое местоположение. Несмотря на обилие подземных туннелей и траншей, не все могли ими пользоваться.
\*\*\*
– Черт! Наша позиция – отстой! – выругался Ланселлот, покинув трущобы.
Его подразделение отвечало за подкрепление и засаду, а потому оно спряталось в трущобах немного дальше от всех остальных. Однако пожар вышел из-под контроля, в результате чего они были вытеснены на улицу.
– Двигаемся в безопасную зону. Живее.
Около тысячи игроков из Гильдии Гермес вышли из трущоб и направились в промышленный сектор, но прямиком на пути туда их поймал Кэйберн.
– Я вижу вас. Умрите!
Взмахнув крыльями, дракон тут же полетел в сторону трущоб.
– Он летит к нам! – глядя на Кэйберна, прокричал Ланселлот, – Приготовиться к бою!
Рассредоточившись, игроки вытащили оружие. Основываясь на опыте противостояния различным боссам, они продемонстрировали впечатляющую реакцию, но… против дракона это было бесполезно.
– Гра-а-а-а!! Как вы смеете, людишки, пытаться сопротивляться мне!
– Даже не пытайтесь блокировать его удары. Просто уклоняйтесь от них! – прокричал Ланселлот, подумав совершенно о другом.
Он слишком хорошо знал, что у его подразделения нет шансов.
Гермесовцев кусали, топтали и пинали. Многие из них были отброшены назад – аккурат в горящие трущобы, тогда как других попросту раздавили.
– Ку-гра-а-а-а-а-а-а! – расправив крылья, взревел дракон.
«Черт. Раз такое дело, теперь у нас нет выбора, кроме как нанести ему хоть какой-то урон!»
Отряд Ланселлота перешел в контратаку, начав размахивать своим оружием. Тем не менее каждое движение Кэйберна отправляло на тот свет очередного гермесовца.
А затем к ним пришло личное сообщение от Аркхима.
Аркхим: – Я знаю, что вам тяжело, но вы должны остановиться и отступить на Площадь Ледяного Дракона. Это ближайший объект к вашему текущему местоположению.
Если отряд Ланселлота рассыплется, неизвестно, в каком направлении двинется дракон. В целом, Гильдия Гермес ничуть не беспокоилась о разрушении города, однако на карту была поставлена ​​вся битва.
Ланселлот: – Мы должны заманить дракона на Площадь Ледяного Дракона. Это все, что от нас требуется. Дальше дело за боевыми частями.
Отправив воодушевляющее сообщение своим товарищам, Ланселлот привлек внимание дракона:
– Меч Молнии!
Фу-жу-жух!
Сгенерированная в клинке молния тут же ринулась вперед и ударила в тело дракона. На глянцевой обсидиановой чешуйке появилась легкая царапина.
– Мелкий вредитель оказывает бесполезное сопротивление? – громыхнул Кэйберн.
Из-за высокой Выносливости и сопротивления к магии большая часть урона была поглощена. Тем не менее привлечь внимание дракона Ланселлоту удалось.
– Отлично, он смотрит прямо на нас. Продолжайте атаковать его, но при этом медленно отступайте.
Взяв пример с Ланселлота, остальные члены Гильдии Гермес также активировали свои навыки.
– Щитовая Баррикада!
– Защита Линчевателя!
– Выстрел ветра!
Каждый из игроков использовал свои лучшие навыки. Их атаки, способные убить сотни начинающих игроков, моментально обрушивались на дракона, однако, большинство из них не наносили даже единицы урона.
– Слабые и глупые людишки… Да как вы посмели бросить мне вызов!?
Расправив крылья, Кэйберн двинулся вперед. Земля содрогнулась, и горящие здания принялись рушиться с утроенной скоростью.
Дракон шагал аккурат сквозь заградительный огонь из стрел и лобовых магических атак. Один-единственный шаг этого гигантского существа преодолевал куда большее расстояние, чем человеческий бег.
– Какого черта он такой здоровый!?
– Это какой-то фильм про монстров? Как нам вообще сражаться с драконом такого размера!?
– Это безумие!
Члены Гильдии Гермес в страхе активировали свои навыки. В конце концов, их подразделение находилось в подкреплении, а потому они еще не успели использовать Жаровню Жертвоприношения. Вот почему их оружие и дальние атаки попросту не пробивали толстенную чешую Кэйберна.
– Я убью вас как можно мучительнее, – погнавшись за ними, взревел Кэйберн, хватая одного за другим своей пастью.
– Уф-ф-фу!
Ни щиты, ни дорогостоящие доспехи – ничто не могло выдержать мощь сжимающихся челюстей дракона. Ну а если кому-то удавалось каким-то чудом пережить укус…
Вы получили тяжелое ранение!
По Вашему телу распространяется яд.
Если в течение последующих трех минут яд не будет устранен, Вы погибнете.
Вслед за укусами следовало отравление, что означало практически неизбежную смерть.
Топ! Топ! Хвать! Грумсь!
Картина, как черный дракон уничтожает сильнейших игроков Королевской Дороги, была поистине ужасающей. Однако свидетели данного зрелища не могли как следует удивиться ему, поскольку знали, что следующими вполне могут стать и сами.
– Пошло все к черту!
– Он и так преследует нас, так что используем навыки передвижения!
– Быстрые Ноги!
– Рывок Света!
Ланселлот и другие члены Гильдии Гермес активировали способности, которые должны были помочь им добраться до Площади Ледяного Дракона.
– Умрите. Все, кто противостоит мне, обречены на смерть! – топнув по земле, провозгласил Кэйберн.
В результате этого земля вздыбилась, словно океанские волны.
– Адские Шипы!
Вместе с этим из-под земли появились огромные шипы, пронзившие сразу несколько сотен членов Гильдии Гермес.
Если кому-то могло показаться, что ужас – это сгоревшие дотла постройки и расплавленные доспехи, то теперь стало ясно: истинный ужас – это перекошенные члены Гильдии Гермес, висящие на черных шипах и страдающие от пяти-шести разнообразных проклятий.
– Помогите! Помогите!
– Если вы снимете проклятие… Я смогу продержаться еще секунд двадцать!
Каждую секунду они теряли огромное количество Здоровья, взывая о помощи, но те, кому посчастливилось выжить, были заняты своим собственным спасением.
– Черт, это слишком сильно даже для меня!
Шипы продолжали расти, будто настоящий лес, постепенно лишая их шанса на спасение.
Став целью Кэйберна, отряд Ланселлота таял прямо на глазах.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Судный день (часть 4)**

Аркхим: – Битва в трущобах продолжается. И это нам совсем не на руку.
Слейтер: – Мы должны оставаться на местах. Там слишком холмистая местность, которая не подходит для боя.
Ламистер: – Лучше подождать, даже если мы потеряем абсолютно все. Одно безотлагательное действие по спасению будет стоить нам всего плана.
Гильдия Гермес решила отказаться от помощи своим товарищам.
И услышав это, Ланселлот бросился прямиком на Кэйберна.
– Счетчик Безжалостности!
Это был навык, который становился тем сильнее, чем мощнее была атака противника.
– Меня зовут Ланселлот! – закричал рыцарь, отразив удар развевающимся хвостом Кэйберна.
Он резал, рубил и пронзал чешую дракона, пытаясь нанести ему хоть какие-то повреждения.
Вы встретились с ужаснейшим, невообразимым существом.
Счетчик Безжалостности составляет 3,200% от Вашей силы атаки.
Ланселлот знал, что погибнет. С целью подвести Кэйберна максимально близко к площади, он отделился от своей команды и даже не надеялся, что Гильдия Гермес придет ему на помощь.
«Однако я не умру напрасно».
Будучи одним из командиров Гильдии Гермес, он решил показать свою силу и продержаться до самого конца.
Оберон: – Счетчик Безжалостности. Это сильнейшее воинское умение, которое можно получить с помощью специального задания. Однако даже самые стойкие воины не могут поддерживать его слишком долго.
Как и пояснил Оберон в региональном чате, Счётчик Безжалостности сильно истощал Живучесть и Здоровье Ланселлота.
– Меня зовут Ланселлот. Запомни это имя, проклятая ящерица!
В какой-то момент Кэйберн даже перестал атаковать, но вскоре пришел в настоящую ярость.
Вы подверглись воздействию заклятия «Цепи Тоски».
Ланселлота охватили сразу двенадцать различных проклятий. Боль, яд, слабость, спутанность сознания, паралич, гниение и многое другое. А затем Кэйберн широко раскрыл пасть и сожрал рыцаря, который продолжал неистовствовать до самой последней секунды своей жизни.
\*\*\*
Виид, находящийся в состоянии Скульптурной Трансформации, ожидал вместе с остальными гномами-воинами.
– Ради будущего нашей расы мы должны победить дракона!
– Мы заслужили это право. Давайте покажем ему, что такое настоящая ярость гномов!
Осматривая свое оружие, гномы говорили громко и уверенно.
«Что ж, их боевой дух на высоте. Кроме того, я выдал им лучшее снаряжение, чтобы они могли показать свой максимум».
На данный момент они находились в хорошо укрепленном здании возле Площади Ледяного Дракона. Что касается варвара Кнатула, сказочного рыцаря Малина и полуэльфийки Вишур – их распределили в штурмовой отряд.
Гномы слишком гордились своим происхождением и не были в хороших отношениях ни с высшими эльфами, ни с варварами.
– Осторожно! Дыхание!
Когда Кэйберн извергнул Дыхание Дракона, Виид моментально плюхнулся на землю вместе с другими гномами. К счастью, дыхание разрушило только гигантскую скульптуру и окрестности.
«Уф, это было близко», – вздрогнул Виид.
Если бы дракон разрушил одну из великих достопримечательностей, ущерб стал бы поистине катастрофическим.
«Лучше потерять Статую Богини или Башню Света, чем достопримечательности. Теперь, когда я стал Мастером-Скульптором, я могу просто воссоздать их».
Тем временем гномы, которые всего секунду назад были стойкими и храбрыми, не могли и головы поднять.
– Мы еще живы? – подрагивая от страха, бормотали они.
– Ах, земля дрожит. Вот она, сила дракона…
– Какой ужас. Мое сердце едва не остановилось.
– Я уверен, что Кэйберн очень зол на нас.
– Без сомнения. Однажды дед мне рассказывал о встрече с драконом.
– И что он сказал?
– Что чувствовал себя так, будто его в любой момент проглотят заживо. Он так боялся, что хотел вырезать свое собственное сердце.
– Он разорвет нас на кусочки и проглотит…
Бесстрашные воины-гномы превратились в трусов! В мире было только одно, что внушало страх этим отважным воинам. И это одно называлось драконом!
«Ничего. Повышение боевого духа придет позже…» – оставаясь на месте, подумал Виид.
Тем временем в небе взошло Абсолютное Солнце, и отряд Ланселлота начал полномасштабный бой. Стратегия битвы заключалась в том, чтобы заманить дракона на городскую площадь, после чего начать тотальную атаку.
План был довольно шатким, поскольку никто не мог предугадать, где именно в Море приземлится дракон, однако, учитывая все имеющиеся обстоятельства, тщательнее проработать стратегию было попросту невозможно.
«Мы должны сражаться с ним на нашей территории. В любом другом месте, за исключением городской площади, настоящая драка не состоится из-за обильного количества строений».
Буйство Кэйберна продолжалось.
– Жалкие, ничтожные людишки! Как вы посмели противостоять мне!?
Ненависть к людям была основным инстинктом дракона. В итоге почти все гермесовцы погибли, вместе с чем пришли и довольно плохие новости:
Хладнокрыл: – Виид, пожар выходит из-под контроля.
Виид: – Масштабы?
Хладнокрыл: – Точные цифры сказать не могу, но сверху кажется, что горит едва не четверть Моры. Дым слишком густой.
Абсолютное Солнце вызвало пожар в более чем десятке разных частей города, который к тому же еще и быстро распространялся.
Архитекторы создавали баррикады из песка и камней, но с каждой минутой все больше и больше зданий присоединялись к этому огненному параду.
Хладнокрыл: – Из-за жара и затрудненного дыхания авиаки начинают падать с неба.
Виид: – Если трущобы полностью сгорят, огонь довольно быстро погаснет…
Ромуна: – Виид, продолжительность действия Абсолютного Солнца меняется в зависимости от магического уровня заклинателя. Примерно через пять минут оно должно исчезнуть. Ах, как же я хочу изучить эту магию.
Ромуна, огненная волшебница, искренне завидовала магическому арсеналу Кэйберна.
Виид: – Хладнокрыл, каков примерный ущерб?
Хладнокрыл: – Видимость заблокирована дымом, так что тяжело сказать, но… К настоящему моменту сгорели все деревянные постройки. Также в огне много обычных зданий.
Лимона: – Центр Искусств в опасности. Возле него горит несколько зданий.
Даже в бетонных зданиях присутствовали деревянные элементы.
Мебель и предметы декора с лёгкостью поддавались возгоранию, и кроме того, история Моры была довольно короткой по сравнению с другими крупными городами, из-за чего та имела обширные трущобы.
Один только жилой квартал из деревянных построек, расположенных на холме, имел поистине невероятную площадь.
Союн: – Я слежу за Черной Гигантской Звездой. Если мы не потушим пожар, треть Моры исчезнет.
Виид: – Все так плохо?
Союн: – Судя по тому, что я вижу, да.
Серьёзность ситуации осознал не только Виид, но и остальные игроки, находящиеся в Море.
Пэйл: – Господи… Это ужасно.
Ирен: – Ущерб огромен. И это всего лишь одно волшебное заклинание.
Манауэ: – Стоимость исчезнувших в огне зданий поистине астрономическая. Даже если они деревянные.
Мибулло: – Жаль, что я ничего не могу с этим поделать.
Паво: – Это я во всем виноват. Я плохо подготовился…
Архитекторы разделили зоны ответственности на секции и возвели фортификационные стены для защиты города, а также проложили линии защиты от огня, однако, Абсолютное Солнце покрыло собой едва ли не весь город.
Как ни жаль, но стратегия уличной битвы против дракона в таком большом городе, как Мора, просто обязана была принести болезненные последствия.
Лимона: – Люди, наблюдающие за всем этим из своих домов. Если у вас есть свободные руки, займитесь тушением пожаров вдали от Кэйберна.
Пламя: – Понятно.
Тосун: – Убедитесь, что огонь не перекинулся на важные здания. Действовать должны только те игроки, которые находятся на окраинах, чтобы не привлечь внимание дракона.
Оставшиеся в Море игроки начали действовать. Поскольку Кэйберн был занят преследованием группы Ланселлота, они начали тушить близлежащие здания.
И вот, пока Виид думал, что Мора сможет продержаться еще немного, пришли следующие новости.
Хладнокрыл: – Я в безопасной зоне над Морой. Конечно, жар может обжечь мои перья, но… В общем, вижу дракона.
Виид: – Что насчет Ланселлота?
Хладнокрыл: – Его отряд полностью уничтожен! Битва привела к большим разрушениям прилегающих территорий. Здания рушатся, из-за чего игроки разбегаются кто куда.
Виид: – В каком направлении движется дракон?
Хладнокрыл: – Он движется не в определенном направлении, а разрушает случайные постройки вокруг района трущоб.
Кэйберна так и не удалось заманить на Площадь Ледяного Дракона или Виверн. Скульптуры, картины и драгоценные камни… приманки были расставлены едва не на каждом шагу, но, похоже, они попросту не были обнаружены. В настоящее время дракон был полностью поглощен резнёй и разрушением.
«Плохо дело…» – глядя в небо, покачал головой Виид.
Чистое голубое небо Моры было сплошь покрыто черным дымом. Кэйберн убивал всех подворачивающихся под руку игроков и бомбардировал город массивными широкомасштабными заклинаниями.
Огромная двухсотметровая фигура дракона каждым своим движением крушила инфраструктуру Моры. А затем появилось оповещение в чате Гильдии Гермес.
Аркхим: – Кэйберн активирует черную магию, используя жертвы и кровь. Будет нехорошо, если погибнет еще больше игроков.
Хероид: – Давайте скажем всем, чтобы бежали в сторону Площади Ледяного Дракона. Если так будет продолжаться и все будут разбегаться кто куда, город превратится в руины.
Баймонг: – Они все равно умрут, так что пусть двигаются к месту засады!
Атмосфера в Гильдии Гермес тоже становилась неспокойной. Шквал заклинаний дракона сметал не только новичков, но и гермесовцев вместе со зданиями, в которых они прятались.
Взрывы магии, дрожь земли и крики.
Все, что происходило в Море, было похоже на зону боевых действий.
Хладнокрыл: – Прямо сейчас Кэйберн находится на Холме Художников и продолжает разрушение. Сверху эта сцена, в которой черный дракон сеет хаос, представляет собой настоящий спектакль… Хм-хм, извиняюсь. Во всяком случае, город получает большой урон.
Описанная Хладнокрылом сцена тут же развернулась в сознании Виида: черный дракон размахивает хвостом, крушит здания и разрушает всё вокруг при помощи магии. Его действия были предельно простыми, но скорость была столь невероятной, что всего за пару часов такого буйства город мог попросту исчезнуть.
Виид представлял себе разрушение Моры, последовательную гибель игроков и случайные взрывы черной магии…
«Эх, этот глупый мир… Почему ничего и никогда не может пойти по-моему? Я расставил так много приманок, но все они были попросту проигнорированы».
Гильдия Гермес обладала независимой цепочкой тактического командования. В присутствии Бадырея и Аркхима отдавать им приказы было бы чересчур навязчиво. Кроме того, Виид считал, что их координация в первую очередь обусловлена товариществом, и самостоятельно они будут сражаться куда лучше. Однако так должно было произойти только в том случае, если дракон прибудет в место засады, где Гильдия Гермес обрушит на него все, что у нее имеется.
«И кто, спрашивается, должен действовать в такой ситуации? Конечно, я», – покачал головой Виид, после чего отдал приказ гномам оставаться на месте и вышел на улицу.
Со стороны Холма Художников продолжали раздаваться крики, отчетливо повествуя о неотложной ситуации. И Виид, помчавшись туда, где находился Кэйберн, прямо на ходу проревел:
– Эй ты, копченая ящерица! Меня зовут Виидхэнд! Я тот, кто ограбил твой дом, и я здесь!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Ярость Кэйберна (часть 1)**

– Жалкие людишки! Вам не устоять передо мной! – взревел Кэйберн, хлестнув хвостом с такой силой, что ближайшие строения превратились в пыль.
– Ка-а-а-ах!
– Бе-жи-и-им!
Из-под каждого рушащегося здания выбегали толпы людей и, словно муравьи, сразу же рассыпались во всех направлениях. Но завидев Кэйберна, они тут же застывали на своих местах.
– Люди – носители греховного семени. Я искореню весь ваш род.
Кэйберну нравилось наблюдать за напуганными людьми.
– Гравитационное Усиление!
Как только дракон активировал очередное заклинание, масса всего, что находилось на глазах дракона, тут же увеличилась в пять раз.
Игроки повалились на землю, а здания рухнули. Такого давления не выдерживала даже прочная стальная арматура, которой укрепили особо важные объекты.
– С такой магией нам не справиться…
– Нужно убираться отсюда, и как можно скорее.
Население Моры было самым высоким во всей Королевской Дороге. И новички, составлявшие большую часть этого населения, до сих пор не покинули город. Надежда увидеть в действии Виида и Бадырея собрала здесь даже выходцев с Центрального Континента.
Некоторые игроки заблаговременно покинули город и наблюдали за происходящим извне, однако, большинство людей проигнорировали приказ об эвакуации и остались внутри Моры.
– Ва-а-а-а!
– Нужно как-нибудь добраться до Ледяного Дракона…
– Мой дом! Я ведь даже не выплатил за него кредит!
– Что творится то…
– Огненный Шок!
Новое заклинание Кэйберна разорвало город и убило около тысячи игроков, а от ударной волны рухнули сотни зданий. Те же игроки, которые находились вне зоны действия магического заклинания, в панике бросились бежать.
– Какие же вы все-таки забавные, людишки. Бегите! Бегите быстрее! – провозгласил Кэйберн, после чего воздвиг огненную стену и тем самым поймал игроков в ловушку.
Затем он принялся махать передними лапами и хвостом, продолжая бойню.
– Цепное Кровавое Пламя!
Игроки загорались и погибали аккурат на бегу. А когда улицы наконец-то были зачищены, черный дракон принялся разрушать ближайшие к нему здания и убивать тех, кто прятался внутри.
Мора быстро превращалась в руины, будто город из фильма о стихийном бедствии.
– Нам не скрыться!
– Это нонсенс!
Игроки знали, что битва принимает не лучший оборот из-за них самих. Некоторые действовали правильно – сворачивали в сторону Площади Ледяного Дракона, однако, большинство из них не могло далеко убежать, умирая за считанные секунды.
– Волшебный Шторм!
Находясь под воздействием заклинания, мана закружилась в смертоносном вихре. Несмотря на то, что само по себе заклинание было всего лишь среднего уровня, шторм охватил несколько десятков метров и начал разрушать все на своем пути.
– Да пошло оно все к черту! – в конце концов выругался Реверс и выскочил наружу, как только здание, в котором он скрывался, начало сильно трястись, угрожая похоронить его заживо.
«Почему из всех мест в этом огромном городе дракон выбрал именно мой дом?»
В обычной ситуации он просто наблюдал бы за битвой в режиме реального времени, попивая горячий шоколад. Однако Реверс начал играть в Королевскую Дорогу и хотел своими собственными глазами увидеть, что такое масштабная война. Данное желание привело к покупке дома у Холма Художников. Он всем своим нутром чувствовал, что для того, чтобы полностью ассоциироваться с Морой и стать ее полноправным гражданином – ему нужно купить дом.
Но теперь его жилище, украшенное разнообразной утварью, которую он купил на рынке, было разрушено магическим заклинанием Кэйберна. А раз так, все, что теперь ему оставалось – это выживать.
«Надеюсь, я смогу выбраться отсюда».
Реверс верил в ту немногочисленную экипировку, которую он приобрел за реальные деньги. В частности, купленные им на аукционе Ботинки Мустанга значительно увеличивали ускорение, как только владелец начинал бежать.
«Мне просто нужно остаться незамеченным. А затем уже убираться отсюда».
Поскольку вокруг были другие игроки, он считал, что сможет спастись, если свернет в относительно безлюдное место. Тем не менее, даже несмотря на то, что дракон был далеко, Реверс понял, насколько он слаб и жалок.
Вы столкнулись с абсолютным ужасом, парализующим даже душу.
Вы потеряли 94% от своего максимального запаса Здоровья.
Вы лишились возможности использовать навыки. Ваше тело обездвижено.
Вы чувствуете ужасающее давление, из-за чего теряете 540 очков Здоровья в секунду.
«Что за чертовщина?»
Он чувствовал себя мышкой, убегающей от большой, разъяренной кошки.
Игроки низкого уровня умирали сами по себе, просто находясь рядом с драконом.
«Из всех способов умереть, этот – самый ужасный…»
Реверс трепыхался, пытаясь освободиться от невидимых оков, но быстро понял, что это бесполезно, и потерял всякую надежду на выживание. Ему пришлось смириться с судьбой очередной жертвы величия Кэйберна.
Судя по всему, такая же участь постигла и других начинающих игроков.
– Ха-ха-ха. Дракон действительно силен.
– Согласен. О спасении можно и не мечтать.
Игроки, не утратившие способности передвигаться, были уже далеко не начинающими, однако, их ждала та же судьба. Итак, обменявшись понимающими взглядами с другими игроками, Реверс лишь горько улыбнулся.
Кэйберн контролировал все окружающее пространство, а потому выжить было просто невозможно.
– Кажется, мы уже раньше встречались. Разве мы не соседи?
– Соседи.
– Что ж, вот и умрем вместе.
– Я хотел увидеть битву непосредственно из самой Моры, но теперь мне кажется, что стоило отдать предпочтение трансляции.
Окончательно потеряв надежду, Реверс мирно разговаривал с товарищами по несчастью, как вдруг…
– Эй, ты, копченая ящерица! Меня зовут Виидхэнд! Я тот, кто ограбил твой дом, и я здесь! – раздалось откуда-то издалека.
В результате этого дракон, занятый растаптываем очередного здания, тут же повернулся в сторону крика.
– Подлый гном! Так это ты ограбил мое логово!?
Черный дракон расправил свои массивные крылья, вызвав сильные ветра, которые пронеслись по окрестностям и частично потушили огонь.
– Я бы все равно нашел тебя, даже если бы для этого пришлось убить всех гномов!
Дракон не стал больше тратить свое время на уцелевших игроков и моментально поднялся на сотни метров вверх, направившись аккурат в сторону кричавшего.
Вы перестали ощущать мучительное давление.
Отныне Вы восстанавливаете 34 очка Здоровья в секунду.
– Мы живы? – не веря своим глазам, зашумели начинающие игроки.
– Кажется, дракон улетел.
– Вот это нам повезло…
Реверс все еще не мог двигаться, однако, смерть ему уже не грозила. Паралич вот-вот должен был исчезнуть. Но что более важно, он увидел, как игроки начали взбираться на крыши своих жилищ и кричать:
– Это Виид! Он позвал Кэйберна!
– Вау! Кэйберн собирается атаковать!
– Виид против Кэйберна!
\*\*\*
Виид знал, что Кэйберн отреагирует на его зов.
«Появление грабителя попросту не могло не привлечь его внимание».
И вот, под крики игроков и шум рушащихся зданий он прокричал:
– Эй, ты, копченая ящерица! Меня зовут Виидхэнд! Я тот, кто ограбил твой дом, и я здесь!
Не прошло и мгновенья, как дракон тут же взлетел в воздух.
– Подлый гном! – раздался его рев, наполненный такой мощью, что задрожала даже земля. – Я бы все равно нашел тебя, даже если бы для этого пришлось убить всех гномов!
Наполненные местью темные глаза Кэйберна были нацелены аккурат на Виида, а его грохочущий голос дал бы фору любому звуку из самого страшного фильма ужасов.
Парящее в небе гигантское существо, под крыльями которого догорали остатки зданий, производило неописуемое впечатление.
– Во имя драконов, я разорву тебя на тысячу частей!
С этими словами Кэйберн тут же начал опускаться вниз. Причем с невероятной скоростью.
«Я знал, что привлеку его внимание, но если я все испорчу, это будет настоящая катастрофа», – закатив глаза, подумал Виид.
Холм Художников был все еще довольно далеко, ровно как и Площадь Ледяного Дракона. К сожалению, он оказался примерно посреди этих двух мест.
– Я тоже тебя ждал, Кэйберн! – хвастливо обнажив Меч Лоа, заявил Виид.
«Сражаться здесь в одиночку, когда армия все еще на своих позициях – это просто глупо. Мне нужно каким-то образом заманить его на городскую площадь».
Стабилизировав дыхание, Виид ослабил напряжение в своем теле. Более слабые игроки превращались в статуи от одного только взгляда на дракона, однако уровень скульптора был намного выше. Кроме того, у него был титул, позволяющий противостоять страху дракона. Да и Венец Молний должен был также сыграть свою роль.
«Мой уровень и экипировка хорошо подготовлены. Итак…»
У Виида больше не было времени на спокойные размышления, поскольку тень Кэйберна уже накрыла его.
– Я заставлю тебя узнать, что такое настоящие страдания! – крикнул дракон, и его задняя лапа упала с неба, будто молния.
Бросившись вперед, Виид быстро перекатился по земле.
Атака задней лапой хоть и не достигла своей цели, зато сокрушила трехэтажное бетонное здание.
«Уф-ф, от одной уклонился», – подумал Виид, мгновенно оторвавшись от земли и пройдя сквозь пространственные врата.
На сей раз он был на волосок от того, чтобы получить удар хвостом.
Остатки брусчатки взмыли вверх, но у Виида не было времени, даже чтобы просто перевести дух.
– Я тебя убью! – опустился на землю Кэйберн и бросился за своей добычей. – Я раздавлю тебя!
«Бег на Четвереньках!» – скомандовал Виид и бросился наутек так быстро, как только мог.
Дракон продолжал гнаться за Виидом, расправив свои крылья и сокрушая на своем пути абсолютно все.
Виид имел богатый опыт сражений с людьми и монстрами. Но Кэйберн был настолько мощным, что его атаки выходили за поле зрения Виида, из-за чего приходилось тратить несколько мгновений на то, чтобы определить ее тип.
Хладнокрыл: – Хвостовая атака! Подпрыгивай как можно выше!
Как только Виид подпрыгнул, землю рассек чешуйчатый хвост черного дракона.
Хладнокрыл: – Теперь пасть!
Виид пытался наблюдать за всем при помощи своих собственных глаз, но это было чрезвычайно сложно. Вот почему помощь Хладнокрыла пришлась как нельзя кстати.
– Ху-у-у!
Крутанувшись в воздухе, Виид пролетел сквозь пространственные врата и почувствовал, как за его спиной раздался звук клацающих челюстей.
«Без страха дракона я могу уклоняться от них».
Физические способности дракона были просто невероятными, но его движения оказались настолько громоздкими и простыми, что, предугадав их, можно было довольно просто избежать удара.
Если бы Кэйберна атаковали одновременно тысячи игроков, многие из них погибали бы от одной-единственной атаки. Но в бою один на один уклонение представлялось весьма возможным.
– Тебе не уйти! Ледяная Клеть!
Хр-р-р-р-рясь!
Внезапно вокруг Виида начали появляться ледяные шипы.
«Вот дерьмо!»
Все в радиусе трехсот метров превратилось в сплошной лед, а шипы лишали возможности продолжать быстрое движение хоть в каком-то конкретном направлении.
Ледяная Клеть заморозила Ваше тело.
Скорость передвижения снизилась на 36%.
Оказавшись под воздействием черной магии, Ваше тело начало гнить.
Боевая мощь снизилась на 22%.
На протяжении последующих 22-ух секунд Вы будете терять по 740 единиц Здоровья.
Виид сделал еще несколько шагов, прежде чем его ноги начали примерзать к земле, а скорость передвижения понизилась. Не имея другого выхода, он наступил на ледяной столб и прыгнул вперед.
Хладнокрыл: – Думаю, на этот раз он будет атаковать в лоб.
Дальнейшего объяснения не последовало, но Виид уже инстинктивно знал, что его ждет.
Бу-дуж!
Упершись лапами о землю, дракон широко раскрыл пасть и швырнул свое огромное тело в Виида. Это был поистине опасный момент, и скульптор не придумал ничего лучшего, как сказать:
– Призыв рыцаря смерти Ван Хока, призыв вампира Торидо!
– Кого убить? Только прика…
– Готов к бо…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Ярость Кэйберна (часть 2)**

– Остановите дракона! – прокричал Виид, отправив Ван Хока аккурат в пасть дракону.
Несмотря на то, что он был высокоранговым Рыцарем Бездны, о противостоянии дракону Ван Хоку не стоило и мечтать. Однако в этой тактике крылся кое-какой трюк.
– Тьфу!
Кэйберн выплюнул Ван Хока и прямо-таки взвыл от ярости.
– Да как посмела грязная нежить запачкать мой рот?
Больше всего на свете драконы презирали нежить!
Для драконов и рыцари смерти, и низкоуровневые скелеты были одинаково противны, даже если их прикосновение длилось всего лишь мгновенье.
– Я должен… защитить хозяина, – пробормотал отброшенный на землю Рыцарь Бездны и выставил перед собой меч.
Нежить храбро противостояла огромному черному дракону!
Старый плащ Ван Хока был потрепан и тревожно развевался на ветру, обнажив обильное количество дыр. Тогда как его шлем и доспехи, казалось, вот-вот спадут на землю. Тем не менее вся эта экипировка продолжала держаться на теле нежити, будто подпитанная ее силой воли.
– Темный Боевой Дух! – воскликнул Ван Хок, окутав себя темной дымкой, существенно повышающей силу атаки.
– Разрушительный Удар! – ответил ему Кэйберн, моментально отправив Рыцаря Бездны обратно в небытие.
Тем временем Виид повис на правой лапе Торидо, который превратился в летучую мышь, и тем самым сумел избежать воздействия Ледяной Клети.
– Тебе не уйти! – разорвав ледяные шипы своим собственным телом, бросился в погоню Кэйберн.
Земля представляла собой настоящий каток, однако тяжелая поступь черного дракона попросту ломала его.
– Торидо, у меня есть для тебя задание.
– Все, что угодно, кроме атаки на дракона. Скажите, что я не должен этого делать, хозяин.
– Именно этого я от тебя и хочу.
– Лучше сразу вырвите мне клыки.
– Будешь сопротивляться – я не только вырву их, но и брошу дракону.
Услышав столь весомый аргумент, Торидо быстро принял форму вампира.
– Кровавый Поток!
– Наглый вампир… Цепной Взрыв!
Прежде, чем Торидо обгорел до корочки, он сумел задержать Кэйберна примерно на две секунды.
– А ты неплохо бегаешь, как для гномоподобной крысы! Взрыв! Взрыв! Взрыв!
Все вокруг Виида начало превращаться в подлинный ад. Здания взрывались и превращались в ничто вместе с самой землей!
Бег сквозь обломки был похож на полосу препятствий, и Кэйберн чуть не настиг его.
Виид последовательно менял направление, прыгал и проходил сквозь пространственные врата, вызывая у дракона замешательство. Видя, что Вииду удается избегать всех атак, будто скользкому угрю, Кэйберн использовал целевое огненное заклинание.
– Пламя, ответь на мой призыв. Сожги моего врага! – взревел дракон, и тело Виида моментально вспыхнуло.
– Ва-а-а-а-а!
– Корчись! Корчись от боли, мерзкий гном!
– Ува-а-а-а-а-а!
Слегка опустив голову вперед, Виид продолжал энергично бежать даже несмотря на то, что его тело было в огне.
Вы страдаете от ожогов.
Каждую секунду Вы теряете 570 единиц Здоровья.
«Впрочем, это не такая уж большая потеря для меня».
Благодаря Граалю Пламени Виид получал довольно мало урона от огня. Тем не менее направляясь к Площади Ледяного Дракона, он вел себя так, будто ему очень больно.
Его страдания казались настолько реальными, что он вполне мог выиграть Оскар.
Превратившись в живой факел, он намеренно спотыкался и время от времени даже катался по земле, силясь потушить огонь. При этом он продолжал проходить сквозь пространственные врата и неуклонно двигаться к цели.
– Остановись уже! Оковы Души!
Ваша душа была закована в цепи.
Скорость передвижения снизилась на 85%.
По мере удаления от текущей позиции Вы будете лишаться боевых способностей и Здоровья.
Виид попал под заклинание сдерживания, находясь всего лишь в четырехстах метрах от городской площади. Эффекты Ледяной Клети также полностью не исчезли.
Виид в очередной раз использовал пространственные врата, но его скорость передвижения была медленной, как у черепахи.
Хладнокрыл: – Кэйберн быстро приближается.
Непрерывный грохот и вправду свидетельствовал о том, что черный дракон уже близко. Бетонные дороги Моры разлетались на части, словно кусочки пазла, а от ударов громоздкого тела здания моментально превращались в руины.
«И что делать? Может, использовать Ваяние Времени?»
Битва с драконом только началась, но Виид уже был вынужден прибегнуть к своему сильнейшему навыку.
Но это мгновенное колебание позволило Кэйберну все-таки догнать Виида.
– Теперь ты от меня не скроешься!
С нехарактерной для такого гигантского тела скоростью дракон бросился к гному.
Хладнокрыл: – Тебе… тебе нужно уходить! Сейчас же!
Как только Виид поднял голову, он увидел приближающиеся, словно огромная мухоловка, вытянувшиеся челюсти Кэйберна. Он хорошо видел каждый из его клыков, ровно как и чувствовал отвратительный запах, исходящий из пасти дракона.
И в этот момент с небес раздался чей-то голос.
Оберон: – Виид! Это я!
Фьу-у-ух!
Стальное копье рассекло сам ветер и, едва не пронзив глаз дракону, вонзилось ему в морду.
– Еще один гном!? – чувствуя появившуюся рану на своей морде, взревел Кэйберн.
А затем на крышах начали появляться новые люди. Члены Гильдии Гермес, ожидавшие на Площади Ледяного Дракона, перешли в полноценную контратаку.
– Дальше дело за нами, – проговорил Бадырей, и его слова прозвучали как обещание.
\*\*\*
Несмотря на то, что Гильдия Гермес объединилась с Империей Арпен, гордость этих людей, как самых могущественных воинов Королевской Дороги, никуда не делась.
– Мы сражались против всего континента и проиграли. Однако даже это под силу далеко не каждой гильдии.
– Великие лорды Империи Арпен? Кем они себя возомнили? Клоуны, которые боялись посмотреть нам в глаза во время правления Хэйвена, теперь чувствуют себя зажиточными дворянами?
– Наше время еще придет. Я позабочусь об этом.
С Бадыреем в центре, Аркхимом, Баймонгом, Грейденом, Гайшу, Ламистером и другими, здесь собрались самые известные игроки во всей Королевской Дороге.
Чтобы защитить территорию Хэйвена и сохранить свою автономию, они пошли на сделку с Империей Арпен. Все они прекрасно понимали и даже разделяли опасения Лефея по поводу неминуемого распада, но риск был оправдан.
– Разве весело сидеть и ничего не делать?
– Пока у нас в руках клинок, мы справимся с любыми переменными. Кроме того, нет никакой гарантии, что Империя Арпен не падет так же, как и мы.
– Мы лучшие. Мы будем наращивать наши силы изнутри Империи Арпен и ждать подходящей возможности.
Командиры и лорды Гильдии Гермес не сдались. Да, после поражения на Гарнавской Равнине они долгое время пребывали в состоянии тотального расстройства. Однако их положение было не таким уж и плохим.
Это была величайшая фракция, в которой находились игроки с лучшими способностями. Если им удастся продемонстрировать свою истинную силу в охоте на дракона, они вернут былую славу, и герб Гильдии Гермес вновь засияет.
Но до тех пор они должны были оставаться под влиянием Империи Арпен.
– Всем приготовиться к бою, – раздался голос Бадырея, и члены Гильдии Гермес уже были к этому готовы.
Даже когда черный дракон принялся сеять хаос, их сердца не парализовало страхом. Наоборот, они считали, что у них есть все шансы реализовать отлично подготовленную засаду.
– Мне жаль Ланселлота, но… – проговорил Гайшу, – Виид находится на совершенно ином уровне. Я уверен, что он поймет, если мы приложим немного усилий, чтобы спасти Виида.
Калькус, сжимавший в каждой руке по мечу, согласно кивнул. Он хотел поскорее вонзить один из своих клинков в тело дракона, поскольку это был демонический артефакт, похищавший у врага очки Здоровья и кровь, превращая их в урон.
Это было оружие, которое долгое время находилось в строжайшем секрете, но ради дракона он решил задействовать все имеющиеся у него ресурсы.
– Мы могли оставить Ланселлота, но не Виида. То, что мы делаем, направлено на будущее нашей Гильдии Гермес.
Если Виид погибнет в битве с драконом, и уже через минуту в битву вступит Гильдия Гермес, исход станет очевиден. Те, кого уже презирал весь мир, будут окружены всевозможными видами осуждения.
Бадырей: – Мы докажем свою силу, чтобы никто больше не задавал нам глупых вопросов. Таков путь гильдии, которую я возглавляю. Возражения есть?
Гильдия Гермес собралась здесь с намерением победить дракона. О другом они даже не думали.
Другими словами, они были полностью уверены в том, что выйдут из битвы победителями. Как-никак, именно они были самыми могущественными воинами Королевской Дороги.
– Мой меч – вот единственное, чему я доверяю.
Кроме того, ими командовал сам Бадырей. В политике, территориальной экспансии и многих других сферах… они всегда шли по пути завоевания.
\*\*\*
Как только к битве подключилась Гильдия Гермес, Виид получил шанс ускользнуть.
«Наблюдать за боем со стороны всегда весело».
Гильдия Гермес против черного дракона Кэйберна!
Это была поистине интригующая битва. Пусть она и происходила не на Площади Ледяного Дракона, как изначально планировалось, а на главной улице рядом с торговым кварталом, спустя некоторое время окрестности должны были расчиститься от строений и стать чем-то наподобие площади.
– Кавалерия, вперед! – раздался чей-то приказ, и кавалерия Гильдии Гермес, выставив перед собой копья, тут же помчалась вперед.
– Иго-го-го!
Глаза и уши коней были перемотаны плотной тканью. Все это было сделано для того, чтобы они не почувствовали присутствия дракона и смогли адекватно реагировать на приказы рыцарей.
И вот, покидающие свои убежища рыцари постепенно вываливали на главную улицу, направляясь аккурат к дракону.
– Копья готовьтесь! Бросок!
Одним слаженным движением рыцари метнули свои копья, отправив их аккурат в дракона.
– Бушующий огонь, Глобальный Гром!
Кэйберн же бездумно разбрасывался высшими заклинаниями огня, грома, темной магии, льда и ветра. Широкодиапазонные заклинания радиусом от нескольких десятков до сотен метров вызывали череду взрывов и беспрестанный грохот.
Здания рушились, будто песочные замки, а рыцари взмывали в воздух.
С каждым ударом молнии дорога все больше превращалась в разбитую, пересеченную местность, а десятки пораженных током игроков падали на землю.
– Это будет опасно, но мы должны держаться как можно ближе к дракону!
– Крылья – вот наш главный приоритет. Атакуем не тело, а крылья!
На крышах также собрались тысячи членов Гильдии Гермес. Одни размахивали своим оружием, используя дальнобойные атаки, другие прыгали на дракона, впиваясь в его тело, как пиявки.
– Силовой Взмах!
– Сейчас я тебе покажу, ящерица-переросток! Пронизывающая Боль!
Члены Гильдии Гермес использовали свои фантастические навыки, но стоило отметить, что игроки, взобравшиеся на дракона, применяли не более трех способностей.
Гильдия Гермес завоевала Центральный Континент и получила доступ к самым продвинутым техникам. Вот почему они использовали навыки с максимально возможной пробивающей силой, после чего отступали для перезарядки.
«Они действительно хорошо сражаются. Кажется, они отлично подготовились… Они как прилежные студенты, которые вложили все в подготовку к экзаменам. Вот почему Центральный Континент был у них под ногами», – подумал наблюдавший за этим зрелищем Виид.
Тем не менее с каждым заклинанием Кэйберна умирали сотни игроков.
– Неблагоразумные людишки… Удар Ветра!
Но даже в такой ситуации Гильдия Гермес отказывалась сдаваться, доказывая, что заслужила свою репутацию.
– Это выполнимо. Всем в атаку!
– Убьем дракона!
Вернувшись с Гарнавской Равнины, их боевой дух был на самом дне, но теперь, когда они полностью подготовились, это была совсем другая история.
Благодаря хорошему шоу в одном единственном бою они могли получить должности лордов. А ради этого стило поставить на кон даже свою собственную жизнь. Вот почему и телезрители, и ведущие были в настоящем восторге.
– Вот она, истинная Гильдия Гермес.
– Они восстановили часть своего имиджа.
– В первую очередь Гильдия Гермес сильна из-за обилия элитных игроков. Ну, не то, чтобы обилия, но… вне всяческий сомнений, это самая сильная фракция в игре. Никто не может сражаться с драконом так же хорошо, как они.
– Штурмовой отряд игроков с Центрального Континента также хорошо сражается.
– Не согласен… Они действуют несколько разобщённо. Готов поспорить, Гильдия Гермес тысячи раз проводила рейды на всяческих боссов.
Они сражались так отважно, что это вызвало восторженные возгласы у зрителей.
И с каждым погибшим от магии Кэйберна членом Гильдии Гермес, битва разгоралась еще сильнее.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Ярость Кэйберна (часть 3)**

– Жалкие людишки считают, что смогут победить меня!? Какие же вы глупые и самодовольные! – продолжал реветь Кэйберн, сокрушая окрестные постройки.
Впрочем, разваливались и те здания, которые находились на приличном удалении, не выдерживая взрывных волн и магических заклинаний.
«Вот же… Здания, которые я построил своим потом и кровью…» – покачал головой Виид, чувствуя, что его деньги просто-напросто растворяются в пространстве.
Наблюдать за битвой было довольно весело и занимательно, если только эта битва не происходила у тебя дома!
– Вы действительно ничтожны! А потому умрете! – прогрохотал дракон и послал очередную волну страха.
Страх Дракона сдерживает Ваши физические способности.
Вы чувствуете неизбежную смерть.
Ваши очки Здоровья уменьшились на 36%.
Ваше тело скованно параличом. На протяжении последующих 9 секунд все передвижение будет затруднено.
Отсутствие мудрости препятствует использованию навыка на 87%.
Пока сохраняется Страх Дракона, все навыки потребляют больше маны, а шанс провала активации существенно увеличивается.
Члены Гильдии Гермес, которые прикладывали максимум усилий, моментально оказались в состоянии паралича. Дороги сорвало, будто тряпичные коврики, а земля затряслась от падения очередной группы зданий.
– Страх Дракона…
– Вау… Это просто невероятно!
Даже наблюдая за происходящим издали, игроки почувствовали, как у них перехватило дыхание. Все новички в радиусе километра, которые не успели эвакуироваться, моментально погибли.
Члены Гильдии Гермес также понесли большой урон. Тем не менее их опыт означал соответствующую подготовку к подобного рода атакам.
Они уже были полностью экипированы в снаряжение, которое повышало боевой дух, и в совокупности с поддержкой со стороны жрецов они довольно быстро оправились от страха.
– Продолжайте атаковать! Не позволяйте дракону восстанавливать ману!
Следуя приказу командиров, члены Гильдии Гермес продолжали сражаться.
Против величайшего врага, которым был дракон, они поставили на кон все, что у них было.
Также постепенно стали приходить в движение и хекстековые пушки, размещенные на вершинах защитных башен.
– Огонь!
Пушечные выстрелы лучами света моментально достигали огромного тела дракона.
– Лучники. Огонь!
Комбинация из бойцов ближнего боя и шквальные залпы лучников, расположенных на крышах, а также сотни магических заклинаний… вся эта яростная огневая мощь была сосредоточена лишь на одной цели: драконе.
«Как же прискорбно, что полем финальной битвы оказалась Мора…»
Наблюдавший за разрушением зданий Виид ощущал вполне реальную физическую боль.
Трущобы были сплошь покрыты черным дымом, а ни одна из построек в пределах его видимости не уцелела.
«Если мы победим дракона, то для восстановления Моры я продам каждую кость и сухожилие, которое срежу с этой проклятой ящерицы».
Кости дракона были самым прочным материалом, который только можно было использовать для изготовления оружия. После переговоров с Гильдией Гермес туша дракона должна была пойти на финансирование по ремонту городской инфраструктуры.
«Главное, чтобы ее не успели растащить по частям…»
Вполне естественно, что большая часть материалов будет незаконно присвоена самим Виидом под прикрытием таких важных вещей, как завышение стоимости ремонта.
Даже Гильдия Гермес, правившая Центральным Континентом, никогда не сталкивалась с реконструкцией такого масштаба.
Пэйл: – Штурмовой отряд к бою готов. Гильдия Гермес уверенно сражается даже без Жаровни Жертвоприношения.
Пэйл, экипированный в легендарные доспехи и сжимающий в руках лук высших эльфов, созданный из ветви Мирового Древа, возглавлял отряд дальнего боя. Лук Мирового Древа он получил после помощи в спасении эльфов.
– М-м-м. Мы усердно тренировали членов штурмового отряда, но, кажется, Гильдия Гермес все еще превосходит нас по чистой боевой мощи. В сфере убийства боссов нет группы лучше, чем у них, – проговорил Виид, не отрывая взгляда от Кэйберна.
Всякий раз, когда погибал очередной член Гильдии Гермес, Виид чувствовал освежающее ощущение, но в то же время жаждал скорейшего поражения Кэйберна.
Пэйл: – Разве мы не должны прямо сейчас перейти ко второму этапу и воспользоваться жаровней?
Виид: – Толчок к этому должны сделать Бадырей или Аркхим.
Гильдия Гермес по-прежнему не использовала Жаровню Жертвоприношения. Окончательное решение о времени ее применения она собиралась принять во время боя.
Виид: – Думаю, для начала разумно израсходовать его ману. Но эта битва весьма масштабна.
Пэйл: – Думаешь, Кэйберн будет продолжать сражаться с нами на земле?
Виид: – Судя по текущей ситуации, да. Он сильно верит в свою черную магию.
Хоть атака Гильдии Гермес и была по-настоящему яростной, дракон был чересчур могущественным существом. Магические заклинания против него были практически бесполезны, несмотря на весь их ослепительный эффект.
Итак, существовала определенная причина, по которой Кэйберн продолжал сражаться на земле.
– Да здравствует вечная ночь! Град Тьмы! – взревел Кэйберн, активировав конечное заклинание чёрной магии.
Это было заклинание, приносившее в жертву потерянные очки Здоровья и мертвых.
Тьма начала распространяться по округе, словно круги на воде, высасывая жизнь из членов Гильдии Гермес. Однако гермесовцы были готовы к такому повороту.
– Божественный Барьер!
– Священная Привязанность!
– Волшебное Отражение.
Благословения и защитные заклинания жрецов противостояли черной магии, но тысячи игроков все равно погибли. Мощнейшая черная магия заметно ослабила натиск защитников Моры.
– Не отступать! Продолжать использовать навыки!
– Забирайтесь на спину дракона!
Воины Гильдии Гермес остались храбрыми даже после того, как стали свидетелями действия магии.
Воспользовавшись небольшой задержкой, которая возникла после использования конечной магии, они вскарабкались на лапы и крылья дракона.
– Я – Убийца! Шокирующий Удар!
– Вкуси Пронзительную Вспышку от меня, Ультара!
– А ну прочь с глаз моих! – крутанувшись и взмахнув крыльями, проревел дракон.
Однако воины не перестали атаковать. Они прилипли к дракону, будто пиявки, и всякий раз, когда тот отвлекался на что-то еще, все больше и больше членов Гильдии Гермес оказывались на его теле.
– Как же мне это надоело. Абсолютный Взрыв!
На этот раз Кэйберн активировал заклинание высшей магии огня.
Вокруг дракона появились маленькие красные точки, которые уже спустя мгновенье вызвали огромный взрыв. Несколько сотен членов Гильдии Гермес, вместе с Убийцей и Ультаром, превратились в пепел, но еще больше продолжили атаку.
– Ветряная Походка!
– Хранитель Меча!
– Звездное Желание!
Игроки, получившие благословение священников, метали свои копья и размахивали мечами. Тем временем каждая новая атака дракона наносила сокрушительный урон сотням игроков как на земле, так и в небе.
\*\*\*
– К-хм. Просто невероятно.
– Как и ожидалось от Гильдии Гермес.
Мибулло, Драго и Миретас наблюдали за сражением с башни, расположенной на весьма отдаленной Площади Желтоватого.
Каждый из этих трех находился на вершине архитектуры, шитья и сельского хозяйства соответственно.
До них было добрых три с половиной километра, но, даже несмотря на такое большое расстояние, дракон все еще казался внушительным.
– Кажется, в нашем направлении что-то летит.
– Берегись!
Время от времени где-то поблизости падало магическое заклинание. Десятки зданий рушились и загорались, но стоящие рядом игроки тут же ликвидировали последствия.
– Здесь так много людей… Сколько же игроков осталось в Море? – задумчиво пробормотал Миретас.
– Точно не знаю, но… Большинство моих знакомых остались дома.
Для Драго Мора и вправду стала вторым домом. Многих местных он знал лично, и большинство из них не смогло устоять перед желанием посмотреть за битвой вблизи.
– Они могут погибнуть…
– Такое можно увидеть только раз в жизни. Никто не знает, будет ли когда-нибудь еще одна битва с драконом.
– Им не удалось заманить Кэйберна в запланированное место, – нахмурившись, проговорил Мибулло, – Ловушки, которые мы установили на Площади Ледяного Дракона, оказались бесполезными.
Архитекторы провели довольно большую подготовку к этой битве. Они укрепили здания и построили защитные сооружения на случай уличного боя, однако главная ловушка была установлена под Площадью Ледяного Дракона.
После прибытия Кэйберна вся площадь должна была… провалиться. Внизу были установлены острые копья, сделанные из чрезвычайно высококачественного металлического сплава, созданного союзом кузнецов Моры!
Также со всего континента были собраны проклятые артефакты, которые использовались шаманами для ритуалов проклятия гигантских монстров.
Это был совместный проект архитекторов, кузнецов и шаманов, но… похоже, ему было суждено пропасть почем зря.
– Ой. Она снова стреляет!
– Это уже другая.
А затем игроки увидели, как в дело вступили хекстековые пушки, установленные в разных частях города!
Пушки, заряжающиеся маной, обрушили на Кэйберна ослепительные лучи света.
\*\*\*
– Угра-а-а-а-а-ах! Люди! Решили досадить мне своими жалкими игрушками?
«Хекстековая Пушка».
Пушка, которая заряжается маной волшебников и выпускает дальнобойный снаряд без привязки к определенной стихии (атрибуту).
Физический урон такого снаряда небольшой, но он обладает чрезвычайно мощной степенью проникновения.
Каждый раз, когда из дула хекстековой пушки вырывался свет, огромный дракон спотыкался и даже слегка отбрасывался назад. Раскалывалась даже чешуя дракона, похожая на переливчатые волны драгоценных камней.
Подобные пушки были найдены Гильдией Гермес в одном старом подземелье. И до сегодняшнего дня особой причины использовать их не было. Проще говоря, в них попросту не было необходимости.
Во время полномасштабных сражений куда более эффективными выглядели магические заклинания, которые, к тому же, имели куда более широкий спектр применения.
С другой стороны, хекстековые пушки нужно было устанавливать на стационарных площадках. Они были слишком тяжелыми для транспортировки и потребляли значительное количество маны. Единственное их преимущество заключалось в том, что они могли пробить защиту сильного противника, а потому использовать их в битве с обычными врагами попросту не имело смысла.
– 4-ый артиллерийский взвод, 5-ый артиллерийский взвод, огонь!
Повинуясь приказу Аркхима, маги разрядили полностью заряженные пушки.
– Я вас уничтожу! – взревел Кэйберн, метнувшись к месту расположения ближайшей хекстековой пушки.
Находящиеся на земле члены Гильдии Гермес продолжали атаку, залезая на спину и хвост Кэйберна. Каждым своим действием они показывали, что такое идеальная стратегия в битве с драконом.
«Действия дракона – это что-то с чем-то… Будь это наша первая битва с ящерицей, мы бы проиграли в считанные мгновенья», – вполне справедливо рассудил Бадырей, наблюдая за перемещением своих товарищей.
Почему Кэйберн до сих пор оставался на земле?
Для столь враждебно настроенного существа наилучшей стратегией было нахождение в воздухе и планомерная аннигиляция всего сущего при помощи черной магии.
«Но он хочет поступить еще хитрее. Когда придет время, Кэйберн либо активирует Зеркало Судьбы, отражающее весь урон, либо использует вампиризм».
Гильдия Гермес провела подробный анализ тактики дракона и магии, которую он использовал. Кэйберну определенно нравилось выкачивать жизнь из погибших людей.
Это было величайшее заклинание черной магии, которое могло мгновенно восполнить огромный запас Здоровья дракона.
Это был совершенно другой уровень магии по сравнению с тем, когда некроманты восстанавливали свои очки Здоровья в небольших количествах при помощи вызванной ими нежити. Однако здесь имелась и обратная сторона медали.
Изучив исторические сводки, гермесовцы выяснили, что предварительное условие для активации подобной магии заключалось в наличии огромного количества трупов и ещё большего количества маны.
Тем временем некромант Кробидун решил первым пожертвовать своими уровнями и очками Здоровья, воспользовавшись Жаровней Жертвоприношения. Скорректировав свой уровень до 1000-го, он провел темный ритуал и получил доступ к текущему статусу дракона.
– О, вечная жизнь! Раскрой свои тайны! Осмотр Жизненной Силы!
«Черный дракон Кэйберн».
Родился в бездне…
… смерть… король… в замке…
… люди…
… разрушение… кровь…
Очки Здоровья: 86% / 100%.
Мана: 71% / 100%.
Подтвердив статус дракона, Кробидун передал его в чат гильдии:
Кробидун: – Здоровье на уровне 86%, мана – 71%!
После нескольких ультимативных заклинаний у него все еще оставалось две трети маны! Несмотря на то, что воины и маги Гильдии Гермес неустанно изливали на дракона свои мощнейшие атаки, они лишили его лишь небольшой части Здоровья.
Дракон сеял хаос на поле битвы в первую очередь потому, что он обладал колоссальным сопротивлением к физическим и магическим атакам. Впрочем, Бадырей с Гильдией Гермес этого и ожидали.
Еще при битве на Гарнавской Равнине им стало понятно, что игрокам 500-го уровня не победить дракона.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Великая война (часть 1)**

​Элита, отобранная среди самой Гильдии Гермес… Члены гильдии, которые подписались на использование Жаровни Жертвоприношения, собрались на Площади Желтоватого.
– О, Великая Жаровня Жертвоприношения. Я отдаю тебе 50 уровней и 10,000 очков Здоровья. Дай мне сил!
– О, Великая Жаровня Жертвоприношения…
– О, Великая…
Членов Гильдии Гермес тут же охватило переливающееся пламя. Жаровня Жертвоприношения наделила их поистине безмерной силой!
А ведь этой возможностью воспользовались основные игроки Гильдии Гермес, уровень которых перевалил за 500-ый.
– Мое тело стало таким легким… По ощущениям оно как перышко, но при этом невероятно мощное.
– Никак не могу к этому привыкнуть. Кажется, я даже ходить стал намного быстрее. Интересно, как сильно изменились мои навыки?
– Судя по разнице уровней, я бы сказал, что мы стали примерно в шесть раз сильнее.
– Это означает, что мы можем атаковать дракона прямо в лоб. Эх, славная будет битва!
Игроки, использовавшие Жаровню, были преисполнены решимости. Сжечь целых пятьдесят уровней было непростым решением даже для них. Независимо от победы или поражения, данная потеря была невосполнимой. Поэтому им нужно было сделать всё, чтобы одолеть Кэйберна.
– Тем не менее нам следует соблюдать осторожность. Магию дракона нельзя танковать.
– Я воин, а потому смогу противостоять физическим атакам.
– Не спешите. Как вы все уже знаете, мы отправимся в битву только после того, как исчезнет основная черная магия Кэйберна, – скомандовал Баймонг, который и возглавлял основную часть элитных войск Гильдии Гермес. А затем… к десяти тысячам находящихся в предвкушении игроков подошли купцы из Торговой Компании Манауэ.
– Вот, наденьте, – предложили они, протягивая обмундирование 800-го уровня, которое было добыто в логове Кэйберна!
– Вы даете нам это… просто так?
– Нет, конечно. Как только битва закончится, вы должны будете вернуть экипировку. Вот, подпишите договор аренды. Если захотите снова арендовать ее, обратитесь в Торговую Компанию Манауэ.
– Они что, могут одолжить нам экипировку? – зашептались гермесовцы.
– Это не бесплатно. Они установили цены.
Члены Гильдии Гермес были поражены снаряжением, которое предлагали торговцы. Некоторые предметы ограничивались 900-ым уровнем и выше, а самым популярным, естественно, стало оружие.
Каждый уважающий себя воин жаждал заполучить мощнейшее оружие с высочайшей силой атаки.
Тем временем черная магия Кэйберна активировалась аккурат возле Площади Ледяного Дракона.
– Зеркало судьбы!
– Что ж, поехали. Пришло время сражаться.
– Вперед!
\*\*\*
Зеркало Судьбы. Сильнейшее заклинание из черной магии, которое возвращало совокупный урон, полученный за последние десять минут, отражая его во всех врагов, которые находились возле самого заклинателя.
Бесчисленное количество членов Гильдии Гермес моментально превратилось в серый дым. А спустя всего лишь несколько секунд, как и ожидалось, Кэйберн активировал заклинание восстановления Здоровья.
– Сифон Жизни Мертвых!
Кэйберн поглотил очки Здоровья каждого погибшего в этом бою. Со всех уголков Моры в его сторону хлынули послесвечения сероватой ауры погибших игроков, которые тут же поглотились телом дракона.
Испещренное ранами тело Кэйберна принялось быстро восстанавливаться, а на месте сломанных чешуек появились новые. Столь мощное и быстрое исцеление вселило настоящее отчаяние в игроков, которые до этого момента столь доблестно сражались.
– Люди! Преклонитесь перед моим величием! – энергично взревел дракон.
Абсолютная сила черной магии была необъяснима стандартами типичной магии. Черный дракон обладал как неописуемой силой атаки, так и абсурдной скоростью восстановления, из-за чего победить его было практически невозможно.
Однако этого момента как раз и ждала Гильдия Гермес.
– Что ж, мы все сделали правильно! А теперь пришло время для настоящей битвы! – прокричал Бадырей, и члены Гильдии Гермес тут же вскинули свое оружие. – Сегодня дракон встретит свой конец!
Члены гильдии, которые прятались внутри зданий, начали выбегать наружу. Продемонстрированная прежде боевая мощь по меркам Гильдии Гермес считалась весьма посредственной. Да, павшие игроки показали весьма эффектные способности, но… те, кто ожидал своего часа, обладали чем-то большим.
Дракон обладал способностью поглощать очки Здоровья с помощью черной магии, а потому Гильдия Гермес разыграла полноценную битву, чтобы проверить своего противника и заставить его потратить как ману, так и воспользоваться трупами павших.
– Теперь дракон встретит свою судьбу!
Игроки, которые использовали Жаровню Жертвоприношения на Площади Желтоватого, были снабжены заклинаниями левитации и тут же направились к месту битвы.
Бадырей также обнажил свой меч. Меч, в котором была запечатана легенда!
Вы экипировали Ледяной Меч.
Эффекты:
Холодная аура, окутывающая клинок, каждую секунду снижает Ваше Здоровье на 100.
Ваши атаки стали наносить дополнительные 120 единиц урона ото льда.
Последовательные атаки мечом ослабляют сопротивление к магии противника и в итоге полностью замораживают цель.
Атаки против гигантских монстров наносят четырехкратный урон.
Замедляет всех противников в радиусе пяти метров.
Стойкость: +20%.
+52 ко всем характеристикам.
Встроенные навыки: Морозное Поле, Снежная Буря, Ледяная Буря, Ледяной Удар, Ледяное Дыхание.
На данный момент Ледяной Меч спит. Его пробуждение посреди бушующей битвы активирует случайное магическое заклинание ледяного типа, которое тотчас же обрушится на врага.
Меч, который получил Бадырей когда стал Воином Железной Крови, не имел себе равных даже на складе Гильдии Гермес.
Итак, вскинув слегка покрытую инеем руку с Ледяным Мечом, Бадырей громко прокричал:
– Всем в атаку!
В ответ со всех сторон раздались боевые крики и рев готовых ринуться в сражение игроков.
– Для начала… Ледяная Буря! – скомандовал Бадырей, активировав навык, запечатанный внутри меча.
Умение, которое вызывало самую настоящую ледяную бурю, бушующую лишь в самых северных регионах Версальского Континента, обрушилось на Кэйберна. Штормовые ветра окутали тело дракона, а ледяные осколки, кружащиеся в радиусе пятисот метров, принялись наносить Кэйберну последовательный урон.
А затем небеса рассекла секретная техника меча.
– Громовой Раскат!
Со всех сторон раздался грохот, и вскоре дракона ударили тысячи молний.
– Удивительно, что человек обладает такой силой. Но как ты посмел направить ее на меня?
Даже Кэйберн был поражен мощным атакующим навыком!
После того, как Бадырей использовал Жаровню Жертвоприношения, его уровень стал выше 1100-го. Также он был снабжен экипировкой и аксессуарами, усиливающими силу природы.
Вдобавок к этому в сражение вступило 10,000 игроков, использовавших Жаровню. Это была сила, которая и вправду могла преуспеть в охоте на дракона!
«Я не должен отставать».
«Дракон мой!»
«Я прямо-таки вижу должность лорда!»
Замотивированные члены Гильдии Гермес смело атаковали дракона. Кэйберн молотил их передними лапами и хвостом, но игроки либо слаженно блокировали такие удары, либо попросту уклонялись от них и продолжали наступление.
– Это терпимо.
– Больновато, но одного такого удара мало, чтобы меня убить!
Ледяная Буря и Громовой Раскат всецело охватили дракона, но Кэйберн выдержал и продолжил атаковать.
А тем временем барды под предводительством Марея расположились на противоположном конце города.
♪ ♫ ♬
Споем о победе, любви и о чести.
Сегодня услышим мы славные вести.
И светом сердца наши дружно горят,
И Кэйберна кости вот-вот захрустят.
♬ ♫ ♪
Между высокими зданиями были установлены скрытые сцены с музыкальными инструментами. И посреди наполовину разрушенной Моры начался самый настоящий спектакль, который сопровождался чистой и честной мелодией.
♪ ♫ ♬
Для тех, кто сразится с драконом прескверным
И тех, кто отчизне останется верным,
Награды и слава, и общий почет
Сегодняшний день вам, друзья, принесет!
Поют все!
♬ ♫ ♪
Песню исполняла группа сразу из тысячи бардов, пришедших сюда, чтобы поддержать членов Гильдии Гермес. Также ощущалась и поддержка со стороны жрецов, которые постоянно восстанавливали Здоровье и Выносливость уставших и раненых воинов.
– Освободись от всех болей и ран. Священное Исцеление!
– Целительное Прикосновение!
– Небесный Свет!
– Оживление!
Тем временем шаманы и колдуны продолжали исполнять свои ритуалы, которые накладывали ослабляющие эффекты.
– Пламя Крови!
– Доспехи тьмы!
– Безумие!
– Счетчик Тьмы!
Если бы они смогли удержать дракона, то оказали бы огромную помощь всем защитникам Моры.
За это время Бадырей прорвался сквозь ледяную бурю и, вооружившись высокоуровневым снаряжением, которое он подготовил специально для битвы с драконом, прокричал:
– Сила Созидания! Удар Черного Рыцаря, Дополнительный Меч!
Он активировал навыки, которые в какой-то степени изначально и характеризовали его, после чего прыгнул на дракона.
– Копье Уничтожения!
– Последняя Заповедь!
– Стрела Искателя!
– Пронзающая Вспышка!
В этот момент по Кэйберну было произведено бесчисленное количество дальних атак. Бадырей и его личная охрана стали свидетелями того, как члены Гильдии Гермес облепили всего Кэйберна.
– Жалкие людишки! Великий Разрыв!
Кэйберн, по-видимому, застигнутый врасплох столь внезапным шквалом атак, на этот раз решил применить сильнейшее огненное заклинание. Неистовые взрывы и волны огня начали бушевать в радиусе нескольких сотен метров, тут же охватив членов гильдии.
Тем не менее даже с подожженными телами воины продолжали наступление. Ущерб был значительным, но они не погибли.
Ваша железная кровь сопротивляется бушующему пламени.
Вы потеряли 31,397 единиц Здоровья.
Ультимативная Стойкость снизила весь получаемый урон на 86%.
Дополнительный урон от ожогов был аннулирован.
Бадырей воткнул меч в переднюю лапу Кэйберна и быстро забрался ему на спину.
– Сингулярная Атака!
Техника, нацеленная на одну точку! Бадырей стал применять её на крупных монстрах после того, как увидел Виида, использующего Хераимское Фехтование.
Также была активирована способность, потребляющая очки Живучести и Здоровья, но взамен временно увеличивающая силу атаки более чем на 400%.
После того, как он стал Воином Железной Крови, у него появилось еще больше очков Здоровья и Живучести, а потому не было нужды скупиться на Жаровню Жертвоприношения.
Каждый раз, когда Бадырей ударял своим мечом, область вокруг точки соприкосновения начинала замерзать.
– Прикрыть Бадырея!
– Нам нужно отвлечь дракона, чтобы он мог продолжать атаки!
Члены гильдии продолжали безжалостный штурм, в то время как много кто последовал за Бадыреем и забрался на спину и голову дракона.
– Отцепитесь от меня! Темное Извержение! – взревел Кэйберн, и его тело тут же окутала темная аура. Это было заклинание, которое позволяло дракону одновременно и восстанавливать свои собственные очки Здоровья, и атаковать людей.
Аркхим: – Быстро уберите это заклинание!
– Свет Правосудия!
– Добродетельное Очищение!
– Ангельский Клинок!
Среди членов Гильдии Гермес были и паладины. Они быстро активировали свои божественные заклинания, которые ослабили темную магию.
Сотни таких заклинаний почти моментально разрушили тьму Кэйберна.
– Прочь! – продолжал реветь дракон, затрусив своей громадной тушей и замахав крыльями.
Тем не менее в ходе этого процесса на него забралось еще больше людей, чем упало.
– Мы не должны давать ему времени, чтобы он произнес следующее заклинание из черной магии!
– Продолжайте бить его! Игроки, у которых закончилась мана, должны отступить, чтобы возможность атаковать получили другие!
Вокруг дракона происходила битва не на жизнь, а на смерть. Воины, использовавшие Жаровню, сосредоточились на крыльях Кэйберна. Магические заклинания и стрелы поражали прочнейшую чешую и взрывались, нанося вторичный урон.
Дальнобойные атаки не причиняли большого ущерба, а некоторые из них, иногда не попадающие в цель, и вовсе разрушали окрестные строения.
Маги из Гильдии Гермес также прикладывали все силы, чтобы лишить дракона Здоровья.
– Мы победим. Не прекращайте атаковать! – продолжая пронзать спину Кэйберна, закричал Бадырей.
С каждым ударом меча и копья урон по Кэйберну увеличивался.
Атаки игроков, находящихся под воздействием Жаровни, уничтожили чешую дракона, и наружу хлынула его кровь. Кэйберн пребывал в подлинном гневе, пиная, кусая и раздавливая игроков.
Гайшу: – Игроки, которые использовали Жаровню, не должны идти в лобовое противостояние!
Эти игроки кружили по сторонам и атаковали дракона сзади.
Простые же члены Гильдии Гермес атаковали с фронта. Такая позиция была самой опасной, однако они спокойно выполняли свою задачу, выставив перед собой крепкие щиты.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Великая война (часть 2)**

– Ку-гра-а-а-а-а-а-а!
Кэйберн вновь использовал Страх Дракона. Однако на сей раз песни бардов уменьшили его пагубное влияние. Игроки, воспользовавшиеся жаровней, подверглись его воздействию совсем немного, и уже скоро пришли в себя, активируя новые способности.
– Хорошо! Мы сможем это сделать!
– Дракон будет моим!
Тысяча игроков, которые в будущем должны были получить места лордов, скорее всего, должны были избраться из 10,000 игроков, которые использовали Жаровню Жертвоприношения. А поскольку некоторые лидирующие игроки Гильдии Гермес не могли покинуть регион Хэйвен, рядовые геймеры почувствовали, что их шансы повысились.
Аркхим: – Не теряйте бдительности! Продолжайте атаковать!
Игроки, участвовавшие в защите Моры, знали, что их ждет. Сифон Жизни Мёртвых представлял собой заклинание, которое высасывало Здоровье аккурат из трупов. Но теперь, когда трупов не осталось, Кэйберн лишился возможности восстанавливать свой запас Здоровья.
– Уважаемые зрители, отойдите, пожалуйста!
– Пожалуйста, покиньте этот район!
Услышав просьбу, прячущиеся в каждом здании зрители поспешно отступили. Как правило, ответственность за смерть всегда лежала на том, кто убил человека, но смерть под перекрестным огнем в нынешних обстоятельствах могла сыграть на руку дракону.
– Расставляем реликвии! Быстрее!
Игроки свыше 400-го уровня, нанятые Торговой Компанией Манауэ, также заканчивали свои собственные приготовления. Основываясь на вкладе и близости, Империя Арпен позаимствовала реликвии из двадцати двух официальных религиозных общин Версальского Континента. Целью таких реликвий была нейтрализация чёрной магии Кэйберна.
Также игроки размещали реликвии вокруг поля боя, чтобы усилить свои собственные божественные силы.
– Жалкие людишки! Думаете, вы ко всему готовы!? – в еще большем гневе взревел Кэйберн.
Он выпускал последовательные магические заклинания и колотил хвостом, однако, наступление воинов не остановилось.
Сила дракона была абсолютной, но спустившись в центр Моры, он выбрал худшее место для битвы. Несмотря на то, что количество членов Гильдии Гермес заметно сократилось, Здоровье Кэйберна также постепенно падало.
– Вы припрятали много подлых фокусов. Но вам не победить меня. Теперь все исчезнет! – прогрохотал дракон и принялся заполнять легкие воздухом.
Он готовился использовать самую мощную наступательную способность против человека – Дыхание Дракона.
– Внимание!
– Всем сконцентрироваться!
Час «Х» пришел, и члены Гильдии Гермес были к нему готовы.
Шансы на выживание после принятия удара дыханием в лоб были крайне маловероятными, даже если игрок поднял свой уровень с помощью Жаровни Жертвоприношения. Впрочем, бегство тоже не принесло бы особых результатов.
– Атакуйте! Атакуйте всем, что у вас есть! – отчаянно закричал Баймонг, рубанув обоюдоострым топором по лодыжке дракона.
Те короткие мгновения, когда Кэйберн заканчивал активацию черной магии и заряжал Дыхание Дракона, были такими, когда дракон пребывал в наиболее уязвимом состоянии.
Бадырей и остальные также подняли свои мечи, бросившись в атаку.
– Отрежьте ему крылья!
Тысячи игроков начали слаженную атаку на тело дракона, готовящегося выплеснуть наружу самую смертоносную энергию на Версальском Континенте.
\*\*\*
– А ведь они устроили ему настоящий ад, – пробормотал шокированный Виид, наблюдавший за битвой с относительно безопасного расстояния.
В сражении Гильдии Гермес можно было увидеть достаточно много ярких моментов. Разве могла какая-то другая гильдия продемонстрировать столь впечатляющие навыки и доставить Кэйберну столько хлопот?
Их клятвенная преданность Бадырею и боевой дух также вызывали уважение. Даже с разбитыми доспехами и глубокими ранами они продолжали сражаться.
Конечно, главной причиной подобной стойкости было использование Жаровни Жертвоприношения, но все же…
– Пока все идет хорошо…
Основной план заключался в том, чтобы использовать Мору в качестве приманки и ссадить Кэйберна на землю. После того, как дракон истощится и начнет использовать черную магию, будут посланы основные силы. Воины, подкрепленные благословением Жаровни Жертвоприношения, приступят к полноценному убийству дракона.
– Не думаю, что у меня получилось бы придумать более грамотную тактику…
Организовать и воплотить в жизнь подобную стратегию было бы сложно даже для Виида. Значительному числу гермесовцев пришлось расстаться с жизнью, что было возможно лишь благодаря их твердой системе командования.
Это был совершенно иной масштаб по сравнению с бесконечными волнами слабых новичков, которым попросту нечего было терять.
– Если бы я привел на битву с драконом только гномов, о победе можно было бы и не мечтать…
Силы Гильдии Гермес, численность которых была по крайней мере в десять раз больше, чем гномов Виида, синхронно использовали жаровню и оказали огромную поддержку в этой битве.
– Если они смогут продолжать в том же духе, вполне вероятно, что Мора станет могилой для Кэйберна, – несколько разочарованно пробормотал Виид. Все-таки дракон попал в ловушку и не смог проявить всю полноту своих боевых способностей.
Гигантское существо, которое в тысячи раз превосходило людей как по физической силе, так и по доступной магии… не смогло в полной мере воспользоваться своими возможностями.
Пэйл: – Виид, кажется, Гильдия Гермес может и сама добиться успеха в битве с драконом.
Виид: – Угу. Но это дракон. Ничего так просто здесь не получится.
Виид был обеспокоен тем, что битва складывалась слишком уж удачно. Обычно, когда Виид чувствовал, что все идет слишком хорошо, уже через мгновенье события принимали опаснейший поворот.
Виид: – Как-то это все слишком подозрительно…
Пэйл: – Это та проклятая теория судьбы, о которой ты всегда говоришь?
Виид: – Пока не могу сказать наверняка. В конце концов, сражаюсь не я, а Гильдия Гермес.
Виид считал, что смерть Кэйберна от руки Гильдии Гермес представляла собой наилучший исход. Если о драконе позаботятся, то в течение некоторого времени Версальскому Континенту ничего не будет угрожать.
«Но почему мне так… неприятно?»
Пэйл: – Кэйберн готовится использовать дыхание.
Это Виида тоже не удивило. Подобный способ атаки был ожидаемым, и Гильдия Гермес превосходно среагировала на него. Даже находясь в непосредственном диапазоне действия дыхания, они продолжали сражаться, пытаясь минимизировать свои потери. Впрочем, несмотря на всю их подготовку, Виид не мог остаться сторонним наблюдателем.
Виид: – Дракон – это существо, на которое никто и никогда не охотился. Пусть штурмовой отряд на всякий случай будет готов к бою.
Пэйл: – Принято.
Виид: – Мы не знаем, насколько продвинута черная магия Кэйберна, и не знаем наверняка, чем закончится эта битва, а потому не должны терять бдительность.
Виид хотел, чтобы война закончилась так, чтобы ему не пришлось использовать жаровню.
В конце концов, человеческая жадность не имела границ. Если в этой битве его уровень не снизится, выигрыш будет огромным.
«Получится так, что всю грязную работу сделают Бадырей и Гильдия Гермес. Это самый идеальный сценарий, который только можно вообразить».
Конечно, он был чересчур хитрым и мог привести к потере чести, но… кража последнего удара была само собой разумеющейся.
\*\*\*
Изо рта Кэйберна изверглось окутанное дымом черное дыхание. Поглотив членов Гильдии Гермес, оно пронеслось далеко вперед и охватило строения.
Затем черный дракон повернул голову и выдохнул во второй раз.
– Умрите!
Члены Гильдии Гермес пытались избежать его, прыгая из стороны в сторону, как саранча, однако… они были слишком близко.
– В сторону!
– Взлетаем в небо!
Даже те игроки, которым удалось выйти из радиуса поражения, все еще были в опасности.
Земля растаяла, а здания развалились. Дыхание дракона было настолько мощным, что часть города исчезла, не оставив и следа.
Сложно было подсчитать урон, полученный членами Гильдии Гермес, находившимися вблизи дракона. Кэйберн продемонстрировал свою истинную силу, убив по меньшей мере тысячи воинов.
– Поднажмем!
– Рог Продвижения!
Однако неоднократно подвергаясь Страху Дракона, можно было привыкнуть к нему и преодолеть его. Игроки, пережившие дыхание Кэйберна, имели полное право претендовать на эту привилегию. В конце концов, победа сполна вознаградила бы их и прославила как величайших героев.
Если бы они смогли сделать то, что оставалось невозможным даже для Виида и Бадырея, их имена распространились бы по всему миру. Вот почему пользователи жаровни всеми силами пытались преодолеть смерть.
Кробидун, Жан и другие некроманты также вмешались в битву.
– Всем отойти! Взрыв Трупов!
– Просыпайтесь, беспокойные мстительные духи. Отомстите своему убийце! Призыв Нежити!
Тела игроков, погибших от дыхания, вызвали цепной взрыв, а из-под земли начали подниматься Рыцари Возмездия.
– Что они творят?
– Взрывы трупов могли добить раненых! – прокричали удивленные зрители, но подобные заклинания также были одним из способов охоты на дракона.
Своими безжалостными атаками Кэйберн убивал игроков и поглощал огромное количество очков Здоровья из их мертвых тел. Подобная магия находилась в совершенно ином измерении по сравнению с ничтожным количеством очков Здоровья, которое могли восполнять некроманты. Итак, на общем собрании, посвященном обороне Моры, именно эта тема стала одной из главных.
– Проблема в том, что дракон продолжит восстанавливать свой запас Здоровья. В битве с ним невозможно избежать потерь. Даже если все игроки воспользуются Жаровней Жертвоприношения, смерти будут неизбежны.
– Мы могли бы убить дракона, усилив наши атаки, и покончить с ним до того, как он получит шанс восстановиться… Но даже если мы сконцентрируем атаки, это будет чрезвычайно сложно при таком небольшом окне.
– У дракона от природы высокое сопротивление к магии, а потому мы должны полагаться на воинов, но на это потребуется время.
Решение проблемы, поднятой Аркхимом и Мьюлем, было предложено Виидом:
– У черной магии фатальная слабость. И нам надо просто грамотно ею воспользоваться. Подобно заклинаниям некромантов, Сифон Жизни Мертвых требует обильного количества трупов. Итак, нам нужно просто взорвать их.
– Ах…
От трупов можно было избавиться при помощи святой магии, однако, это был гораздо более простой способ. И если раньше общее мнение сводилось к тому, что некроманты бесполезны в битве с драконом, то теперь они вынуждены были заняться изучением Взрыва Трупов.
Чтобы уменьшить ущерб окружающим, к использованию данного заклинания следовало привлечь начинающих игроков. Итак, они моментально взорвали образовавшиеся трупы, не дав Кэйберну исцелиться.
Особую опасность представляли собой тела высокоранговых членов гильдии, лежащие аккурат перед черным драконом. Именно поэтому Кробидун и Жан использовали Призыв Нежити, дабы поднять Рыцарей Возмездия.
– Готов исполнить любой приказ.
– Где враг?
Рыцари Возмездия, находящиеся под командованием некромантов, тут же атаковали Кэйберна. Они отвлекали дракона и прикрывали игроков в наиболее опасные моменты.
Члены Гильдии Гермес действовали максимально сосредоточенно. Едва дыхание закончилось, они тут же набросились на Кэйберна.
Они сражались лицом к лицу с драконом, прикрываемые отрядами поддержки и штурмовым отрядом, который еще не вступил в битву. В какой-то момент наблюдавшие за этим игроки почувствовали, что победа и вправду возможна.
– О, вечная жизнь! Раскрой свои тайны! Осмотр Жизненной Силы! – прокричал Кробидун и увидел, что текущий запас Здоровья Кэйберна составляет 54%.
Кробидун: – Осталась половина! Если мы будем продолжать в том же духе, то непременно победим!
Сердца членов гильдии были наполнены боевым духом. Они верили, что могут победить могучего дракона. Игроки сконцентрировали всю свою боевую мощь, ведь оставалось совсем немного времени, чтобы расправиться с оставшейся половиной.
Бадырей: – Мир, наверное, забыл, кто мы такие!? Давайте же напомним ему! Мы – Гильдия Гермес!
Данное сообщение появилось на общем канале гильдии. И дружно закричав, гермесовцы ринулись в бой.
– Ура-а-а-а-а-а-а-а!
– Слава Гильдии Гермес!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Великая война (часть 3)**

– Не думал, что они настолько слажены.
– Просто их боевой дух находится на пике.
Ни штурмовой отряд, ни зрители не знали, откуда у гермесовцев взялся такой запал, однако, предположить все-таки можно было. На сцене появились Бадырей и его личная гвардия.
В ближнем бою с драконом их доспехи превратились в решето, но они продолжали прорываться вперед, прикрываемые бесчисленными стрелами и магическими атаками.
Но вот, совершенно внезапно тело Кэйберна стало темно-красным, а каждая его чешуйка принялась источать невероятную силу.
– Я заставлю вас, смертных, заплатить за то, что вы бросили мне вызов!
Всю свою ярость черный дракон обрушил на членов Гильдии Гермес, которые сражались на передовой. Его хвост хлестал, разрывая щиты и доспехи, словно клочки бумаги, в результате чего игроки 400-500-ых уровней умирали на месте. Точно такие же результаты приносили его удары лапами и головой.
– В чем дело? Почему он стал таким сильным?
– Уф-ф! Держать щиты плотнее! Не позволяйте ему двигаться, иначе мы все умрем!
Даже воины 1000-го уровня и выше, которые воспользовались жаровней, получали если не смертельные, то катастрофические увечья.
– Он слишком силен!
– Мы не можем блокировать такие удары, так что просто уклоняйтесь!
С каждым новым взмахом хвоста и ударом лапой щитоносцы в страхе пятились назад. Кэйберн, с его феноменальной силой, оказывал ни с чем не сравнимое давление на Гильдию Гермес.
– Что там происходит? – спросил Виид, воспользовавшись специальным каналом связи с ключевыми членами защитников Моры.
Аркхим: – Не знаю. Он использовал какое-то заклинание и стал намного сильнее.
Ультар: – Это все еще терпимо. Если мы продолжим в том же духе: танки будут держать линию фронта, а ударные войска – маневрировать по флангам, то сможем победить.
Греноль: – Мы должны блокировать фронт и не позволить дракону открыть путь к другим улицам!
Макс: – Пусть щитоносцы соберутся и попытаются загнать Кэйберна в угол.
В разговоре командиров чувствовалась довольно тревожная атмосфера, но вскоре Виид получил ответ на свой вопрос.
– После тщательных наблюдений мы определили, что это магическое заклинание, повышающее силу.
Ответ пришел от Дайни, которая тоже наблюдала за происходящим откуда-то из Моры.
Вииду стало немножко неловко из-за того, что он уже давно не разговаривал с ней.
– Он сам усилил себя? – осторожно поинтересовался скульптор.
– Да. Несмотря на разницу в масштабности, у шаманов есть похожее заклинание. Однако судя по мощи заклинания, это наверняка черная магия.
– Но не похоже, чтобы он приносил какие-либо жертвы.
– Кажется, эта магия увеличивает силу в зависимости от количества врагов и полученного урона.
Усиленная таким заклинанием, физическая мощь Кэйберна стала попросту ужасной. Неистовство дракона, рост которого составлял более сотни метров, поверг людей в настоящий ужас. Поле боя превратилось в бедствие.
– Уф-ф.
– Он слишком сильный.
Игроки, атаковавшие спину и крылья дракона, сыпались на землю настоящим дождем и тут же оказывались втоптанными в грязь.
– Нужно держаться. Даже с таким большим количеством жертв, если мы убьем дракона…
Гильдия Гермес продолжала идти к цели: как-никак у дракона оставалась всего лишь половина Здоровья. После использования Жаровни и потери приблизительно 50-и уровней, еще одна смерть уже не имела большого значения, а потому единственным выходом было продолжение атаки.
– Мы должны продолжать. Колебаться уже поздно, – произнес Бадырей, все еще сидя на спине дракона.
Несмотря на резкие движения последнего, Черный Рыцарь потратил всю свою Выносливость и ману, чтобы вывалить на Кэйберна целый шквал навыков.
Вместе с ним атаку продолжали около ста элитных членов гильдии, в глазах которых также читались нотки безумия. Именно на этой группе и были сосредоточены основные исцеляющие и усиливающие заклинания жрецов.
– Еще немного! Дракон умирает!
– Конец уже близко! Используйте все, что у вас есть! – подбадривали игроков командиры подразделений.
У тех, кто находился на спине разъяренного дракона, не было времени оглядываться по сторонам и читать чат, однако, они прекрасно слышали голоса своих товарищей.
Время от времени под действием бесконечных ударов и заклинаний дракона погибали и те, кто воспользовался жаровней, однако все остальные были слишком глубоко погружены в кровавое безумие, чтобы замечать прогрессирующее количество жертв.
Убийца: – Мы можем сделать это.
Хероид: – Наша тактика работает. Продолжайте атаковать. Мы близки к успеху.
Отступать, ровно как и сомневаться, уже не было никакого смысла. Игроки прекрасно понимали, что состояние берсерка – единственное, что могло помочь им победить.
Постепенно Мора все больше и больше превращалась в руины, но это зрелище, наряду с грудами тел погибших гермесовцев, не вызывало у них никакой жалости. И если поначалу игрокам не хватало духа товарищества, но теперь, когда они своими собственными глазами видели прогресс, их сердца стали более сплоченными.
Кробидун: – Текущее количество очков Здоровья дракона составляет 39%.
Несмотря на свою подавляющую физическую и магическую защиту, Кэйберн продолжал терять Здоровье.
Ламистер: – Кажется, мы и вправду способны это осуществить.
Баймонг: – Еще бы. Сегодня Кэйберн умрет.
Гайшу: – Держать позиции! Каждый строй должен продержаться до конца сражения!
Кробидун: – Я позабочусь о трупах сразу же, как только они появятся.
Тем временем наблюдавшие за ходом битвы игроки были возбуждены еще больше самих участников.
– Кажется, Гильдия Гермес и вправду скоро его убьет.
– Похоже на то. Бадырей просто великолепен.
– Да и дракон неплох.
– Я бы хотел, чтобы дракона победил Виид. Тем не менее нам больше не нужно будет беспокоиться о полном уничтожении Версальского Континента.
– Согласен.
Заклинание «Абсолютное Солнце» уже давно закончило свое действие, и огонь, сжигающий здания, практически полностью потух. Оставалось только добить дракона.
Тем не менее Виид оставался максимально сосредоточенным.
«Но это дракон. Это будет слишком просто, если все закончится именно так».
Да, Виид прекрасно понимал, что Гильдия Гермес отлично подготовилась. Кроме того, их план заманить дракона в Мору в конце концов увенчался успехом.
Дальние атаки по дракону считались не самыми эффективными, но совокупный урон был довольно значительным.
Раненые игроки быстро восстанавливались и возвращались на поле боя благодаря концентрированному исцелению от жрецов. Те же, кто использовал жаровню, пытались выжить и нанести Кэйберну как можно больше повреждений.
«Что ж, нужно подготовиться к финальному моменту. Нужно подойти поближе, чтобы нанести последний удар».
\*\*\*
– Чвик!
После обнаружения существования Короля Демонов Клетты, Сээчви стала очень известной.
– Мы можем Вам чем-то помочь? – предложили ей авантюристы, наконец-то покинувшие вулканическую зону и вернувшиеся в Земли Орков.
– Пламя Чемпионов, чвик! Мы направляемся туда, чви-чви!
– Ясно.
Сээчви знала, что даже если им удастся убить Кэйберна, на этом все не закончится. Чтобы остановить Клетту, им нужно было позаботиться еще и о красном драконе.
«Впрочем, если Кэйберн исчезнет, ​​вероятность появления Клетты будет практически нулевой… Лэндони будет непросто найти все запечатывающие камни», – подумала Сээчви и вместо того, чтобы как можно быстрее вернуться в Мору, трезво рассудила, что сначала ей нужно посетить Пламя Чемпионов.
Так называлась огромная крепость, которую охраняла целая орда орков. А поскольку те не сильно одобряли человеческий запах, авантюристам пришлось вываляться в грязи и надеть шкуры животных.
Затем искатели приключений принялись старательно собирать информацию.
– Вы случайно не видели Лэндони?
– Вы что-нибудь знаете о запечатывающем камне?
– Расскажите о происхождении этого города.
Игроки-орки хорошо знали Сээчви, а потому поспешили предложить свою помощь. С ними авантюристы смогли быстро собрать все интересующие их слухи.
Пламя Чемпионов! Каждые два года здесь проводился турнир по выбору короля орков. Когда над расой орков нависала опасность, они проводили особую церемонию, которая происходила на боевой арене с разрешения самого Баталли.
– Орки-воины сражаются до тех пор, пока не остается один. Он и становится королём, получая власть над всеми орками. Кроме того, выживший поглощает души убитых орков и силу проигравших, чтобы переродиться орком-героем.
Орк-герой! Король, который появляется среди орков всегда, когда тем грозит опасность, наделен огромной мощью. Поговаривали, что один из орков-героев сражался против самого Лэндони и победил.
Правда, авантюристы отнеслись к подобной информации довольно скептически.
– По сравнению с другими расами орки развиваются медленнее всего.
– Ничего не поделаешь, потому что у них зачастую отталкивающая внешность. Если бы Виид не играл за Каричи, было бы еще хуже.
– Средний уровень орков довольно низкий, так что даже если им удастся найти себе короля, он не сможет противостоять Лэндони.
– До турнира еще год. Никто не знает, что случится за это время. Кроме того, у них уже есть Каричи, – высказал свою мысль один из авантюристов.
Они считали, что появление Каричи и захват им власти в Землях Орков – вполне возможное развитие событий.
Затем искатели приключений принялись собирать дополнительную информацию. Они были благодарны за любые сведения о Лэндони, к тому же был шанс наткнуться на какое-нибудь редкое задание. Но вот, в какой-то момент…
– Чвик!
– Дракон! Дракон приближается, чви-чви! – раздалось со смотровых вышек.
– Быть того не может…
– Он что, летит прямо сюда? – запаниковали авантюристы, быстро взобравшись на стены крепости, и… увидели, как над горизонтом парит огромный красно-багровый дракон.
– Это он! Лэндони!
Рассекая облака, дракон летел прямо к ним.
– Это… это очень плохо, чвик.
Орки были в настоящем ужасе, как вдруг почувствовали нечто странное.
Красный Дракон направлялся вовсе не в Пламя Чемпиона. Он летел с востока на северо-запад, оставляя крепость чуть в стороне.
– Что? Может, его цель – какое-то другое племя орков?
– Как же нам повезло.
– Он пытается вернуть запечатывающие камни. И в этом направлении действительно проживает особое племя орков… Может быть… – задумался о чем-то авантюрист Андол, от чего его спина невольно покрылась мурашками.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Красный дракон Лэндони (часть 1)**

Несмотря на то, что все внимание было сосредоточено на Кэйберне и Море, шокирующие новости пришли со стороны.
Манауэ: – У нас проблемы. Сюда летит Лэндони.
Услышав слова Манауэ, с комфортом наблюдавший за битвой Виид чуть не подпрыгнул на месте.
Виид: – Красный дракон? Сюда?
Манауэ: – На сто процентов мы не уверены, но… он движется на север континента и с большой долей вероятности его пункт назначения именно Мора.
Изначально эти вести пришли от орков и авантюристов, которые находились в Пламени Чемпиона. Вскоре они подтвердились и другими игроками, ставшими свидетелями того, как над их головами проносится массивная туша красного дракона.
Манауэ: – В настоящее время красный дракон летит над центральной частью Риттена. Как только Лэндони пересечет Море Нерии, он окажется на Северном Континенте.
От этой новости застыли на своих местах даже члены Гильдии Гермес, занятые битвой с Кэйберном. Шокирован был и Виид, обдумывающий план по нанесению последнего удара.
«Маловероятно, что он собирается устроить геноцид северным оркам. Здесь их мало, а полноценных орочьих поселений и вовсе единицы…»
Чейз: – У подобного действия со стороны Лэндони определенно есть мотив. Мы не раскрыли всего, что связано с этим, но… нужно также принять во внимание то, что Лэндони и Кэйберн вместе выросли.
Виид: – Конечно.
Вииду ничего не оставалось, кроме как, согласиться с авантюристом Чейзом. Учитывая сложившиеся обстоятельства, казалось, что в самый разгар битвы Кэйберн решил призвать Лэндони, который был для него кем-то вроде сводного брата.
Хладнокрыл: – Учитывая текущую скорость красного дракона, ему понадобится около 15-20 минут, чтобы пересечь Море Нерии и прибыть в Мору.
Аркхим: – Если Кэйберн и Лэндони объединят усилия, это будет настоящая катастрофа.
Калькус: – Два дракона вместо одного… хуже не придумаешь. Особенно учитывая то, что красный дракон значительно сильнее остальных.
Ламистер: – Лэндони? И что нам делать?
Кребульта: – Бадырей! Ждем твоих указаний!
Даже сейчас Бадырей отважно сражался, ведя свои войска против Кэйберна. Он не уделял особого внимания сообщениям чата, поскольку действия Воина Железной Крови уже отражали его волю. На этот бой он поставил абсолютно все.
Независимо от того, прибудет Лэндони или нет, он не планировал останавливать сражение.
«Если так…»
Виид понял, что сейчас не время праздно наблюдать за Гильдией Гермес. Он должен был проявить решительность, прежде чем все их усилия будут потрачены впустую, поскольку только он мог объединить силы Гильдии Гермес, штурмовой отряд и прочих воинов, собравшихся в Море.
Как-никак, в битве участвовали не только представители Гильдии Гермес. Лучники, маги, барды, жрецы, шаманы, архитекторы и многие-многие другие… В битве против Кэйберна были задействованы игроки самых разных профессий.
И чрезвычайно важно было направить мысли всех этих людей в правильном направлении.
«Мне нужно принять наиболее оптимальное решение», – подумал Виид, после чего воспользовался функционалом правителя Империи Арпен и отправил сообщение.
Это сообщение смогли услышать не только игроки, находящиеся в Море, но и все другие подданные Империи Арпен, разбросанные по Версальскому Континенту.
– Прежде всего я хочу поблагодарить Гильдию Гермес за их великую жертву, принесенную для этой битвы.
Первым делом он должен был почтить их усилия хвалебными речами.
– Как вы все, возможно, уже знаете, похоже, что в Мору направляется красный дракон Лэндони. К сожалению, тяжело предсказать, чем обернется его появление.
Затем он честно объявил о дополнительных трудностях, которые возникли в ходе битвы.
– Один дракон и пара драконов – совершенно разные понятия. Более того, хоть красный дракон и не владеет черной магией, но с точки зрения чистой силы он превосходит всех своих сородичей.
Одна только мысль о том, как черный и красный драконы начнут чередовать свою магию, была просто ужасающей. Следовательно, если Гильдия Гермес осознает ситуацию, необходимо добиться того, чтобы понимание пришло и ко всем остальным игрокам.
Вииду ничего не оставалось, как отказаться от своего шанса нанести последний удар. Мора уже была наполовину разрушена, и второй возможности заставить Гильдию Гермес сражаться за него уже попросту не представится.
Впрочем, гермесовцы уже и сами не могли просто так взять и отступить. Они были на грани успеха в битве против дракона, а потому прекращение битвы из-за приближения Лэндони было нонсенсом.
– Итак, наша цель – убить Кэйберна до прибытия Лэндони. А затем перейдем к убийству красного дракона.
Предложение Виида вызвало в Гильдии Гермес вполне ожидаемую реакцию.
Хероид: – Хуже, чем отступить сейчас, мысли и не придумаешь. Предложение Виида звучит вполне разумно.
Кребульта: – Если мы примем предложение Виида, то сможем добиться успеха в рейде. Время идет, и когда сюда прибудет красный дракон, станет еще труднее.
Хиллер: – Мы сделали все, чтобы убить этого дракона, и теперь нам придется разделить добычу с остальными? А не слишком ли им будет жирно?
Гайшу: – Предложения? Выбора у нас немного: либо сражаться, либо отступить.
Калькус: – Как насчет того, чтобы закончить эту охоту? Мы близки к цели.
Хероид: – Конечно, сроки немного поджимают, но это нам по силам.
Баймонг: – Мы должны решать. Пока мы тут болтаем, красный дракон летит.
Среди членов Гильдии Гермес царил настоящий хаос. Даже лидеры не могли прийти к единому мнению, не говоря уже о рядовых игроках.
– Если сюда летит Лэндони – нам в любом случае конец.
– Угу. Даже если мы убьем Кэйберна, то все равно ничего не сможем сделать красному дракону.
Значительное количество членов гильдии, которые не использовали жаровню, хотело сбежать с поля боя. С другой стороны, многие считали, что уничтожение сперва Кэйберна, а затем Лэндони – вполне возможно. Однако при этом они будут вынуждены разделить все причитающиеся им трофеи.
Кребульта: – Бадырей! Так что делаем?
Итак, в разгар этого кризиса лишь Бадырей мог выбрать правильное направление для Гильдии Гермес. После поражения Вииду его влияние уменьшилось, но тень Божественного Воина Бадырея все еще плотно покрывала всю гильдию.
Бадырей всегда приводил Гильдию Гермес к победе. Итак, для него бегство не было вариантом, даже если шансы в бою стремились к нулю.
Бадырей: – Что-что? Сражаемся с драконом.
После этих слов от неуверенности и сомнений гермесовцев не осталось и следа.
Аркхим: – Понятно. В таком случае мы согласимся с предложением Виида.
\*\*\*
Какое-то время Виид продолжал наблюдать за битвой. Бадырей и его товарищи сражались с драконом ещё яростнее обычного. Если раньше они дрались спокойно, то теперь они стояли на краю пропасти и вынуждены были выложиться на все сто процентов.
«А он стал сильнее…»
Боевые ролики Бадырея, которые можно было увидеть в Зале Славы, отличались чистотой стиля. Однако его битва на спине дракона выражала целый каскад эмоций. Он то и дело получал сокрушительные удары крыльями, подвергался воздействию смертоносной магии, из-за которой его доспехи наполовину покрылись ржавчиной, но при этом продолжал сохранять максимальную концентрацию.
От ударов его меча спина дракона начала мало-помалу замерзать, что вселило надежду в сердца гермесовцев.
Бадырей, которого не смогла бы оторвать от спины Кэйберна даже ярость небес, заставлял всех наблюдавших за битвой чувствовать дрожь в руках и волнение.
«Их столько критиковали… Но даже с учетом этого, я полагаю, что нет такой боевой силы, стоящей на одном уровне с ними. Итак, мне тоже лучше начинать».
С этой мыслью Виид прибыл на Площадь Желтоватого и заставил гномов использовать Жаровню Жертвоприношения.
– Кэ-э-эх! Именно этого я и ждал!
– Братья! Ваше здоровье! Пришло время поохотиться на Кэйберна!
Выпив по стакану темного пива, который мог стать последним в их жизни, гномы активировали жаровню. Окутанные ярким светом, они обрели еще более плотную, мускулистую форму, чем раньше.
Виид тоже встал перед артефактом.
«Теперь мне нужно воспользоваться жаровней…»
И в этот самый момент в его голове загорелась лампочка!
«Но вот в чем вопрос: нужно ли мне использовать жаровню в полную силу?»
В его голове начали проноситься воспоминания из жизни, когда он оказывался в какой-то опасной ситуации. Во времена своей юности Вииду приходилось жить в нищете и несчастьях, будто какой-то букашке.
В его жизни всегда было множество неприятностей, но при этом он всегда сохранял остроту чувств, чтобы его никто не эксплуатировал.
«Вот и сейчас я должен оставаться верным самим себе? Скажем, что если сжечь всего двадцать или тридцать уровней?»
Некоторое время назад он считал, что должен вне всяческих сомнений использовать жаровню, чтобы остановить дракона. Он вовлек в свой план даже Гильдию Гермес, поставив на кон судьбу не только расы гномов, но и всего Версальского Континента.
«Но если я немного воздержусь от использования всего потенциала жаровни, никто ничего не узнает».
Если в битве с Кэйберном он будет чересчур слабым, остальные начнут его подозревать. Однако сможет ли кто-нибудь обнаружить небольшое несоответствие среди тысяч игроков, беспорядочно атакующих дракона? Конечно, если в такой ситуации он попадет под одну из атак дракона, все может закончиться плачевно, однако, до тех пор, пока он будет избегать ударов – никаких проблем не будет.
«Тем не менее на мне будут сосредоточены камеры всех телеканалов… Сложно будет не обнаружить ничего подозрительного».
Итак, Виид понял, что без жаровни не обойтись. К сожалению, ему пришлось вооружиться еще и легендарными предметами гномов.
\*\*\*
Пока Виид разрабатывал свой темный план, битва между Кэйберном и Гильдией Гермес продолжалась. Отряды дальнего боя начали оказывать полноценную поддержку, а штурмовой отряд готовился к десантированию с воздуха.
Во время битвы авиаки были чересчур сильно подвержены Страху Дракона, из-за чего не могли приблизиться вплотную к Кэйберну. Таким образом, мобилизация штурмового отряда должна была пройти с использованием левитационной магии.
– Приступить к операции.
Члены штурмового отряда были слабее, чем элитные игроки Гильдии Гермес, но они уже давно готовились к охоте на дракона. Каждый из них надел экипировку с высоким сопротивлением к магии и выбрал оружие, которое дополняло его навыки.
Они были готовы израсходовать все свои очки Здоровья и Живучести, лишь бы положить конец существованию черного дракона.
Атака Гильдии Гермес сама по себе была довольно интенсивной, а потому появление штурмового отряда лишь накалило поле боя.
Варвар Кнатул, сказочный рыцарь Малин, полуэльфийка Вишур. В бой вступили и прославленные герои.
– В атаку! Наши тела не знают ограничений! – прокричал Кнатул, ободряя воинов своим мужеством и силой.
Малин использовал магию, чтобы усилить способности товарищей, тогда как Вишур бросилась на дракона, сжимая в обеих руках кинжалы.
Как и Гильдия Гермес, штурмовой отряд действовал безжалостно, ни на секунду не прекращая атаковать, даже когда на их головы обрушивалась мощная черная магия.
– Быстрее! Иначе этот зверь умрет раньше, чем мы успеем до него добраться!
1-ый Меч, инструкторы и 500 учеников также присоединились к битве. Крепкие, мускулистые и хорошо вооруженные мужчины собрались, чтобы уничтожить дракона.
Это было настоящее чудо, что все это время они лишь наблюдали за тем, как сражается Гильдия Гермес, и не ринулись ей на помощь.
Для того, чтобы Мечи отказались от этой идеи, потребовалось невероятное количество еды и спиртных напитков.
– Мы уже идем! Каждая секунда промедления смерти подобна!
– Ха-ха-ха! В бой!
– Разве это не настоящая битва с драконом?
– Это фиеста!
Мечи немедленно и беспрекословно активировали Жаровню Жертвоприношения. Они считали, что даже если их уровни и пострадают, битва с драконом того стоит.
Некоторые игроки, которые внимательно следили за 1-ым Мечом и его учениками, также использовали жаровню.
– Ох, блин. Я уверен, что пожалею об этом…
– Давай все равно это сделаем. Нам тоже нужно оттяпать от дракона свой кусок.
– Согласен.
Так Жаровню Жертвоприношения использовало около 1,300 игроков.
Это было нелегкое решение, поскольку их уровни падали на сорок, а то и на пятьдесят пунктов. Тем не менее именно они возглавили новую волну атакующих, вцепившись в дракона, словно клещи.
– Порубим его на куски!
– Проходим сквозь магию и не пренебрегаем… Ай!
– Просто бежим вперед!
Впрочем, Гильдия Гермес не собиралась позволять штурмовому отряду взять на себя инициативу и сражалась с удвоенной силой даже тогда, когда к битве присоединились игроки со всей Моры.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Красный дракон Лэндони (часть 2)**

– Люди, ваш акт последнего сопротивления просто смехотворен, – возвышаясь над городскими руинами и принимая на себя тысячи последовательных ударов, взревел Кэйберн.
Даже получив огромный урон, дракон сумел провести ритуал черной магии.
– Вам никогда не победить! Разделение Зла!
Это было одно из самых злых заклинаний в сфере черной магии. Оно активировалось лишь через невообразимо огромное количество жертв, а также через подношение тела самого заклинателя.
Огромная фигура Кэйберна рассеялась и разделилась на три части. Небо затянулось тьмой, а землю поглотила нарастающая буря.
Бадырей и члены Гильдии Гермес были сбиты с толку, тогда как игроки, не успевшие убежать, начали стремительно терять очки Здоровья.
– Наши атаки не работают. Отступаем!
– Не станьте целью черной магии!
Члены гильдии сразу же отступили на безопасное расстояние.
Кробидун: – Разделение Зла? Что за чертовщина? Вы когда-нибудь слышали об этом заклинании? – раздался испуганный голос некроманта.
Бадырей: – Что это такое?
Кробидун: – Проще говоря, это клонирование.
Жан: – Он воссоздал технику Клонирования Меча?
Кробидун: – Похоже на то, однако, в совершенно другом масштабе. Кэйберн разделил себя на три копии.
Аркхим: – Как три?
Кробидун: – Пока это заклинание не закончится, Кэйберн будет оставаться в трех экземплярах. Атака, защита, очки Здоровья, магические способности – все это идентично первоначальной форме.
В чате защитников повисло долгое молчание. Игроки не хотели верить в услышанное, однако, спустя какое-то время Манауэ подтвердил выводы Кробидуна.
Манауэ: – Мы тут заранее собрали всю доступную информацию о черной магии и… Если мы все правильно поняли, Разделение Зла может создать от двух до двенадцати клонов.
От услышанного члены Гильдии Гермес застыли на своих местах, ровно как и Виид, стоявший рядом с Жаровней Жертвоприношения.
Бадырей: – А как насчет слабых мест? У клонов есть какие-нибудь слабости?
Кробидун: – Ничего такого нет. Мы должны убить всех трех.
– Никаких слабостей? – хриплым голосом переспросил Калькус.
Кробидун: – Как и у всей черной магии, у этого заклинания всего один недостаток. После его полного завершения заклинатель может пострадать от помутнения сознания и потерять максимальное количество очков Здоровья и маны.
Выслушав такое объяснение, Виид мог лишь вздохнуть.
Приближение красного дракона уже поставило их в поистине критическую ситуацию, а теперь им нужно было сражаться еще и сражаться с тремя Кэйбернами.
«Это просто возмутительно».
Ситуация стала настолько ужасной, что, возможно, следовало задуматься о полном отступлении.
\*\*\*
– Вот это мощь! Аплодирую Гильдии Гермес стоя!
– Силы, возглавляемые Бадыреем, по-прежнему сильны. Они отважно противостоят дракону.
– Кажется, до прибытия красного дракона они вполне могут совершить финальный рывок. Скажите, О Чжуван, чем это сражение отличается от битвы на Гарнавской Равнине?
– Все дело в подготовке. Я бы обратил внимание на снаряжение участников. В этом бою они существенно повысили свое сопротивление к магии и физическому урону.
– Значит ли это, что воинам пришлось пожертвовать своим уроном?
– Да, кажется они пошли на компромисс во всем, в чем только могли. Тем не менее основную роль танков взяли на себя щитоносцы, благодаря чему эффективность охоты существенно повысилась.
Комментаторы КМС Медиа, транслирующие битву против Кэйберна, лишь усиливали накал страстей. Битва между игроками и драконом на фоне Моры! Здесь было на что посмотреть и чем привлечь внимание даже самого привередливого зрителя.
Тем временем отдельные камеры транслировали полет красного дракона.
– Смотрите, как широко распростерты его крылья. Кажется, он и вправду движется к Море.
– Нам только что пришли новости о том, что Здоровье Кэйберна практически истощилось. Если объединенные силы продолжат в том же духе, им удастся добить дракона.
– Как вы все уже наверняка знаете, это сражение ведется не только ради победы. На кону судьба всего Версальского Континента.
В тот момент, когда члены Гильдии Гермес вселили в человеческие сердца надежду на благополучное окончание битвы, зрители увидели, как дракон активировал заклинание, покрыв небо тьмой и вызвав огромный черный вихрь.
– Что это за магия?
– Похоже на черную магию. Выглядит совсем не обнадеживающее.
– У нас срочное сообщение. По словам репортера, находящегося на месте событий… Это заклинание, клонирующее дракона.
– Клонирующее?
– Да. Пока действует магия, людям придется сражаться против трех Кэйбернов.
– Но это же просто смешно…
– Только не говорите, что все они обладают идентичными физическими способностями и магией…
– Значит… Мы имеем дело с тремя драконами в буквальном смысле.
– Если три дракона одновременно начнут произносить заклинания…
– Наша жизнь подойдет к концу.
Когда Кэйбернов стало три, комментаторы попросту лишились дара речи. Даже один дракон был крайне сложным противником, но теперь надежда и вовсе исчезла.
Как следствие – на форумах тут же начали появляться пессимистические сообщения.
Этот мир обречен.
Версальскому Континенту конец.
Драконы… Это существа, которых следовало оставить в покое.
Это худшая ситуация, когда-либо созданная Гильдией Гермес. Именно они виновны в уничтожении яйца дракона.
Если не остановить драконов – Мора погибнет.
Всё кончено. Недвижимость теряет в цене!
Крах Королевской Дороги?
Безопасные места на континенте – останутся ли они?
Острова. Последнее пристанище человечества.
Чаты и форумы заполнила атмосфера отчаяния.
Цены на предметы упали, как и стоимость недвижимости.
\*\*\*
Туман черной магии рассеялся, и три Кэйберна одновременно вызвали Страх Дракона.
– Люди. Ваше время подошло к концу.
– Существа, не заслуживающие права на существование. Исчезните.
– У вас только одна судьба – смерть.
Действуя независимо друг от друга, драконы использовали свои широкомасштабные заклинания, поливая игроков и уцелевшие строения. Когда магия огня переплеталась с черной магией, даже самые отважные члены Гильдии Гермес бросались в бегство.
– Черт…
Скрипел зубами и Бадырей, не в силах осознать весь ужас происходящего. Однако все они зашли так далеко, что отступать было попросту некуда.
– Гильдия Гермес, в атаку! Ни шагу назад!
Так гермесовцы начали битву со временем. Каждый из трехсот тысяч игроков, находящихся в Море, тоже вступил в битву с драконом. Не исключением стал и штурмовой отряд во главе с Пэйлом.
– Три черных дракона? Отлично, будет что отжать у Гильдии Гермес.
\*\*\*
Несмотря на то, что Кэйбернов стало сразу три, Виид оставался в необычайно спокойном состоянии.
– Хм. Как я и предполагал, будет непросто. Да. В этом мире нет ничего бесплатного.
Как только дракон использовал свое конечное заклинание, Виид какое-то время был порядком изумлён, однако вскоре собрался с мыслями.
Манауэ: – Разделение Зла. Согласно записям, это высшее заклинание из сферы черной магии. Что можно сказать наверняка, так это то, что воспользовавшись данным заклинанием, Кэйберн исчерпал свои жертвенные подношения для черной магии и вынужден был израсходовать большое количество маны.
Кробидун: – У каждого из драконов осталось не более 16% маны.
«Дракон на то и дракон, чтобы преподнести сюрприз. Если бы он умер таким бесславным образом, я был бы разочарован», – подумал оптимистично настроенный Виид и в конечном итоге слил в Жаровню все пятьдесят уровней.
На замену 539-му уровню он временно получил 1039-ый!
– Жаровня Жертвоприношения зажгла Ваш скрытый потенциал.
– Когда пламя полностью погаснет, Вы потеряете 50 уровней.
Теперь было все или ничего.
Поскольку Гильдия Гермес и штурмовой отряд готовились к полномасштабной атаке, правитель Империи Арпен попросту не мог не появиться на поле боя.
«Да. Так будет интереснее. Кроме того, чешуя дракона всегда будет в цене», – ободрил себя Виид и побежал к месту сражения.
Три черных дракона буйствовали, планомерно превращая весь окружающий район в пыль. Это порядком давило на психологическое состояние как членов Гильдии Гермес, так и штурмового отряда.
– С этого момента командование битвой беру на себя я! – прокричал Виид.
И одного крика было достаточно, чтобы привлечь внимание Гильдии Гермес, а также увлечь за собой штурмовой отряд. Конечно, он мог использовать специальный канал чата для командиров, но ему нужно было привлечь умы даже самых обычных игроков.
– Это же Виид!
– Бог Войны! Он пришел!
Их ожидания от Виида были ни больше ни меньше как победными.
Виид хотел повысить боевой дух сражающихся песней, но из-за нехватки времени он решил воздержаться от данной идеи и лишь коротко прокричал:
– Итак, три черных дракона с низким уровнем маны. Штурмовой отряд берет того, что находится слева, а Гильдия Гермес – центрального.
Его же группа должна была заняться восстановлением баланса на поле боя. Если штурмовой отряд и Гильдия Гермес объединятся – они начнут мешать друг другу и понизят общую эффективность. Вдобавок ко всему члены штурмового отряда прошли поистине адскую подготовку, а потому имели все ресурсы для того, чтобы взять на себя целого дракона.
– Штурмовой отряд, вперед! – прокричал им Виид, – Вы все хорошо отдохнули после тренировок, так что должны прикончить эту ящерицу быстрее, чем Гильдия Гермес свою!
– Погнали!!!
– С Виидом хоть на край света!
– Ва-а-а-а! Сегодня и вправду хороший день, чтобы умереть!
Те, кто не решался и не верил в будущее Центрального Континента, были воодушевлены шансом опередить Гильдию Гермес в боевых достижениях.
С учетом сказанного, взгляды членов Гильдии Гермес также резко изменились.
– Убить дракона раньше нас?
– Даже если Виид их возглавит, именно мы дрались с самого начала, а не они…
Эта деликатная, но все-таки детская насмешка, задела гордость самой могущественной гильдии в Королевской Дороге.
– Всем в атаку. Центральный дракон должен умереть первым.
– В бо-о-о-о-о-ой!
Члены гильдии перешли в полноценный штурм. Они использовали всю накопленную у них ману и Живучесть, страстно поливая дракона сильнейшими навыками.
Речь шла не об успехе в битве, а о том, чтобы не проиграть противоположной стороне.
Живучесть Кэйберна также постепенно падала, а его мана и вовсе подошла к концу. Члены Гильдии Гермес безжалостно взбирались на его крылья, а также атаковали его хвост и спину.
– Хм-м…
Бадырею было слегка неприятно наблюдать за тем, как Гильдия Гермес следует команде Виида, но вскоре он и сам бросился в бой.
Перво-наперво им нужна была победа, а конкретно Бадырею необходимо было ещё и поддержать свой титул лучшего.
«Их реакция слишком хороша», – удивился Виид, увидев, с каким рвением Гильдия Гермес бросилась выполнять его приказ. – «Как говорится, умные и сильные умеют себя вести».
Окажись на их месте Виид, он попытался бы хитростью выбраться из этой неразберихи. Но все эти игроки были настроены серьезно и делали все возможное, чтобы победить.
«Пусть мы и конкуренты, но не похоже, что по своей природе они такие уж и плохие», – понял Виид, после чего решил возглавить гномов и взять на себя третьего дракона.
– Что ж, пора убить Кэйберна. Тем не менее берегите себя. Мы должны выжить любой ценой. Ради наших детей и жен, ожидающих нашего возвращения домой.
– Что? Вы имеете в виду мою суровую жену и ни на что не годных детей?
– Что ж, в таком случае ради того, чтобы вернуться в ближайший кабак и наслаждаться пивом столько, сколько душе угодно.
– Нет, ну если так – я приложу все усилия, чтобы выжить.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Красный дракон Лэндони (часть 3)**

– Черт возьми! Дерьмо. Проклятье! – прямо на бегу сыпал ругательствами Хегель.
Бу-ду-дум! Бу-бум! Бум-м-м!
Все вокруг взрывалось, обрушивалось и сотрясалось, угрожая похоронить бедного игрока живьем.
– О чем только думал Виид, устроив драку посреди города?
Чем больше он думал об этом, тем безумнее ему начинала казаться эта идея. Впрочем, пути назад уже не было: каждый из игроков Моры был мобилизован, и Гильдия Черного Льва также готовилась перейти в атаку.
Карлиза: – Всем членам Гильдии Черного Льва. Атакуем дракона слева рядом с Виидом.
Приказ главы гильдии был четким и понятным. И как только они покинули чудом уцелевшее здание – их взглядам предстало сразу три дракона и развернувшееся вокруг них побоище.
Странник: – Гильдия Странника, начинаем тотальную атаку. Все в бой.
Шервуд: – Мы тоже покажем, на что способны.
Гюнтер: – Дракон умрет от наших рук. Поднять мечи!
Мишель: – Сегодня мы сразим дракона и напишем новую страницу в истории!
Лидеры гильдий и высокопоставленные лорды вооружились и лично возглавили атаку. В их глазах читалась непреклонная решимость, способная разжечь сердце любого игрока.
Из-за Гильдии Гермес над другими престижными гильдиями часто насмехались. Эти люди были вынуждены терпеть бесконечные издевательства и жить в тени. Однако сегодня Виид простимулировал между ними и Гильдией Гермес настоящую конкуренцию.
– Если дракона убьет Гильдия Гермес – она получит величайшее боевое достижение.
– А о нашем вкладе в развитие Империи Арпен все забудут…
– Я уверен, что сейчас все наблюдают за Гильдией Гермес. Да, они сильны, но все в этом мире строится на конкуренции, разве не так?
– Уф-ф. Мы должны сделать все, что от нас зависит.
Престижные гильдии попросту не могли допустить, чтобы их величайший враг, Гильдия Гермес, так безудержно свирепствовала на поле боя.
Впрочем, такие низшие чины гильдий, как Хегель, не знали, почему так все взбудоражены, и решили просто слиться с толпой.
«Главное – дожить до конца и получить свою долю прибыли», – подумал он, как вдруг ему на глаза попался вор по имени Найд, прыгающий через развалины домов, словно заправский каскадер из голливудского боевика.
«Какая польза от вора в бою…»
Тем временем три кинжала, находящиеся в руках Найда, вонзились в тело дракона, и вор довольно быстро вскарабкался к нему на голову.
«Проклятье. Я думал, что являюсь одним из сильнейших игроков в Королевской Дороге, но эти парни просто монстры», – удивлялся Хегель, продолжая бежать с мечом в руке.
В руины превращались целые улицы, а дома становились метеоритным дождем, грозящимся осыпаться на голову любого зазевавшегося воина.
Раненые игроки отползали в сторону, чтобы уступить место другим бойцам, и чем ближе Хегель приближался к дракону, тем выше ему приходилось задирать голову: слишком уж большим оказалось тело Кэйберна.
«Да он же просто гигант…» – подумал изрядно напуганный Хегель.
К этому моменту у дракона собрались представители каждой гильдии, а потому возможность блеснуть уже была утрачена.
«Ах… Была ни была! » – сплюнул он и ринулся вперед, надеясь сделать хоть что-то.
К сожалению, в этот самый момент к нему устремилась обсидиановая нога дракона, готовая превратить бедного Хегеля в лепешку.
– Хватай веревку! Живее!
– Какую еще… – не успел пробормотать Хегель, как тугое лассо тут же обвилось вокруг его пояса и подняло воина в воздух.
Фжух!
– Уф-ф. У меня же акрофобия…– пожаловался Хегель, не обращая внимания на то, что минуту назад его чуть не убили.
А затем он встретился взглядом с черными вертикальными зрачками дракона.
– Какого черта… А-а-а!?
Кэйберн! Это был Кэйберн, на нос которого и был заброшен Хегель!
– Найд! Ты, сумасшедший ублюдок! Почему из всех мест, куда меня можно было вытащить, ты выбрал морду дракона!!!
\*\*\*
«Что он там делает?» – удивился Виид, увидев Хегеля, стоящего на носу дракона и неистово размахивающего мечом.
– Таранный Меч!
Забавно было наблюдать за тем, как Хегель качается из стороны в сторону, будто камбала. Однако воин старался изо всех сил, что придавало мужества другим игрокам.
– Даже этот трусливый Хегель борется что есть мочи…
– И как только этот кретин туда забрался? Он гений или просто не в своем уме?
– Эй, эй! Хегель! Подожди нас! Мы уже лезем к тебе!
Это был момент, когда страх, живший внутри игроков, попросту растворился. Тем временем Гильдия Черного Льва и другие гильдии взяли под свой контроль подступы к дракону и открыли путь гномам.
– Пойдем, Эйнхэнд. Люди расчистили дорогу.
– Эй, проклятый дракон, ты слышишь меня!? Я – Брокхэнд, ответственный за хранилище спиртных напитков!
– Сияющий топор Павахэнд уже здесь!
– Да как вы смеете, мелкие вредители, забираться на меня!? – Кэйберн был в настоящей ярости, однако гномы уже полностью подавили свой страх и стремились как можно скорее забраться на дракона.
Гном Павахэнд активировал «Зов Дрожи Земли»
Ваша Живучесть повысилась.
Ваша скорость передвижения увеличилась на 20%.
Сопротивление ко всем типам магии увеличилось.
Находясь рядом с другими гномами, можно было получить множество самых разных усиливающих эффектов. Как-никак, каждый присутствующий здесь гном находился на уровне героя.
И вот, представители низкорослой расы принялись колоть копьями и рубить топорами. Некоторые из них пропускали удары хвостом и были отброшены мощными взмахами лап, однако…
– Обеспечьте исцеление и скорейшее восстановление раненым гномам! – прокричал Виид Ирен, возглавлявшей отряд жрецов.
– Принято!
И в этот самый момент световые волны исцеления и благословений охватили каждого из гномов.
«Как я и предсказывал», – кивнул скульптор, убедившись в том, что каждый из драконов поглощен хаотичным сражением.
Люди считали подобные соревнования чем-то утомительным, но в мире больше не существовало ничего, способного привести их в такое возбуждение.
«Теперь я тоже не могу оставить Гильдию Гермес. В противном случае все трофеи окажутся у них в карманах».
Пришло время вмешаться и Вииду.
Недостаточно было оставить охоту на дракона гномам и гильдиям. Он должен был принять в ней самое непосредственное участие.
– Скульптурное Разрушение! Все в силу!
Именно для этой битвы он припас один из своих самых ценных Шедевров. И как только все очки Искусства были преобразованы в силу, Виид громко прокричал:
– Я – Виидхэнд!
На что немедленно отреагировал один из Кэйбернов:
– Так вот где ты пряталась, крыса!
Даже в столь ужасной ситуации он все еще хотел отомстить за ограбление своего логова.
– Глубинное Пламя!
Из недр земли тут же начало подниматься пламя, заставив окружающих игроков поспешно отпрыгнуть в сторону. Однако Виид спокойно двинулся сквозь океан пламени и даже подобрал копье, выпавшее с погибшего игрока Гильдии Странника.
– Бросок Копья!
Это был Бросок Копья 9-го начального уровня, нацеленный аккурат в лоб дракона! И поскольку между копьем и целью находился Хегель – ему пришлось поспешно присесть, чтобы уклониться от летящего снаряда.
– Вай!
И пусть копье не причинило никакого вреда, отскочив от прочнейшей чешуи, оно вызвало первобытный гнев дракона:
– Жалкий гном! Клянусь, я располосую тебя, как свинью!
Кэйберн принялся атаковать Виида, игнорируя абсолютно всех других игроков. Благодаря этому Хегель получил возможность наконец-то спрыгнуть с носа дракона и спастись.
– Узы Боли!
Вы подверглись проклятию.
Ваша душа претерпевает боль.
Каждую секунду Вы будете терять по 5,400 единиц Здоровья.
Венец Молний заблокировал эффект обездвиживания.
Кэйберн использовал заклинание обездвиживания, чтобы он не смог сбежать. Темная аура уже начала было охватывать лодыжки Виида, однако, Венец Молний успешно справился с данной задачей.
Следующим на очереди стало боевое заклинание.
– Чародейская Вспышка!
Десятки световых лучей посыпались с тела Кэйберна. И пусть никто не знал, как именно работает данная магия, проверять ее на себе у Виида не было ни малейшего желания.
– Бег на Четвереньках!
Упав на четвереньки, он бросил свое тело в сторону. Поскольку дороги и здания были разрушены в результате массовой бомбардировки, он прошел через пространственные врата и успешно избежал заклинания.
Виид не мог предотвратить некоторые атаки, но все они были отражены пассивным барьером Венца Молний.
– И это все? Как-то слабовато для дракона. Может, ты самый слабый из всех драконов?
Издевки, провокации и прочие бесполезные разговоры были абсолютно необходимы во время битвы! Причем они должны были производиться при каждом удобном случае!
– Гра-а-ах! Я никогда тебя не прощу!
Бегущий за Виидом Кэйберн сотрясал всю Мору.
«Дракон не ведет эффективного сражения. Он не выносит присутствия чего-то, что его злит», – понял Виид.
На данный момент обстоятельства были другими, чем когда он с риском для жизни в одиночку заманивал Кэйберна.
Сейчас же, пока дракон пытался догнать Виида, его то и дело атаковали игроки и гномы.
– Иди ко мне, дворняга с подпаленным хвостом!
– Адское Пламя!
Это былая абсолютная магия огня, от которой земля потрескалась, уступив место бушующим огненным вихрям.
Жажда мести оказалась настолько сильной, что ради одного-единственного гнома Кэйберн использовал ультимативное заклинание, потребляющее огромное количество маны.
«Я справлюсь», – подумал Виид.
Как-никак, он обладал высочайшим сопротивлением к магии, Граалем Пламени и священным пламенем.
Заклинания огненного типа, которые так любил использовать Кэйберн, были для него наиболее удобными. От них он практически не получал урона.
«Тем не менее, поскольку это дракон, подставляться тоже не стоит. Так или иначе, у меня нет времени забавляться с ним», – кивнул себе Виид, пройдя сквозь очередные пространственные врата и вооружившись топором.
– Вы экипировали Топор Убийцы Драконов.
Вы потеряли 10 случайных очков характеристик.
Максимальное количество очков Здоровья и маны увеличилось в 3 раза.
Отныне 5% от наносимого урона будет конвертироваться в очки Здоровья.
Все Ваши характеристики были временно увеличены на 150.
Урон от ударов топором увеличен на 80%.
Увеличена дальность рубящих атак.
Увеличена частота критических ударов.
Мощные удары будут снижать скорость восстановления пораженной цели и наносить постепенный урон в течение последующих 20 секунд.
Каждый успешный последовательный удар будет снижать защиту цели на 15 единиц. Мощные удары могут привести к необратимому снижению защиты и разрушению брони.
Отныне Вам доступен навык Каменный Щит Гномов.
Скорость овладения боевыми навыками увеличивается на 200%.
Сила атаки ближайших воинов-гномов увеличивается на 50%.
Навыки, связанные с временным улучшением Живучести и Силы, достигли мастерского уровня.
Перед глазами Виида появилось длинное статусное сообщение.
После преобразования всего Искусства в Силу, его урон стал самым высоким за всю историю. Кроме того, применились дополнительные эффекты Топора Убийцы Драконов.
Ваш противник – дракон.
Ваша сила атаки удвоилась.
Ваше сопротивление к магии повысилось на 49%.
Отныне при получении урона скорость восстановления Здоровья увеличивается на 150%.
Вы получили полную невосприимчивость к проклятиям и физическим ослаблениям.
Отныне Ваш топор наделен эффектами проникновения, разрушения и сокрушения.
Если Вы будете крепко стоять обеими ногами на земле, никакая сила не сможет сдвинуть Вас с места.
Так, держа в руках самое устрашающее оружие, созданное гномами, Виид заявил:
– Я разрублю тебя на куски.
Кэйберн тоже подошел к нему и приоткрыв челюсти, прошипел:
– Я проглочу тебя, как букашку.
Однако в тот момент, когда Кэйберн метнулся вперед, Виид подпрыгнул и активировал самый распространенный навык Владения Топором:
– Оглушение!
Вы нанесли сокрушительный удар!
Вашему противнику был нанесен удар, способный изменить ландшафт.
Преисполненный жаждой мести удар нанес дракону дополнительные 300% урона.
Дракон был способен игнорировать практически любую атаку, ударив или укусив врага. Однако топор Виида рубанул его по голове с такой силой, что Кэйберн был даже слегка отброшен назад.
– Тебе конец! Я сделаю все, чтобы ты отправился в ад!
Взревело чудовище, на что Виид расплылся в довольной улыбке:
– Вот сейчас и посмотрим, кто туда отправится.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Синий дракон Ратуас (часть 1)**

– Прикройте Бадырея!
– Вперед! Мы – Гильдия Гермес!
Вместе со своим лидером гермесовцы наслаждались безумием битвы.
Кэйберн махал хвостом и обрушивал на Мору самую настоящую бомбардировку из магических заклинаний, однако, несмотря на это, к нему пробивалось все больше и больше игроков. Их одежда и лица были опалены, а здешний воздух стал ядовитым, как недра болотной топи, но ничто не могло сдержать игроков, поставивших перед собой цель убить дракона.
Что действительно пугало, так это их сосредоточенность на битве! Посреди настоящего хаоса они последовательно применяли мощные навыки и планомерно уменьшали количество очков Здоровья дракона.
Калькус: – Левая нога ослабла.
Пиндег: – Правое крыло практически лишилось чешуи. Физические повреждения по нему существенно увеличились.
С каждой секундой гермесовцы все больше приспосабливались к битве, отыскивая слабые и уязвимые места дракона.
– Люди! Вам не победить меня! – наполовину взвыл, наполовину взревел Кэйберн.
Особо хорошо удавалось показывать себя тем, кто использовал Жаровню Жертвоприношения. Гильдия Гермес представляла собой сложный клубок из игроков с различными интересами, зависящими от происхождения и территории деятельности каждого такого игрока. Но в этот момент их воля слилась воедино.
Гайшу: – Одно из крыльев дракона было разбито!
Ламистер: – Нам нужно сконцентрировать наши атаки и как можно быстрее добить его. Отряды магов, на позиции!
Покинув укрытия, маги ринулись вперед. Читая на ходу слова заклинаний, они запускали их в сторону Кэйберна, стремясь хоть как-то помочь атаке.
Заклинания взрывались о чешую черного дракона настоящим фейерверком. Дракон все еще обладал высоким сопротивлением к магии, но его Здоровье таяло на глазах.
Пэйл: – Наша цель – дракон справа.
Питон: – Я ждал этого момента. Вперед!
Игроки штурмового отряда атаковали дракона, однако значительное их количество осталось в наполовину-разрушенных зданиях. Они с восхищением наблюдали за битвой Гильдии Гермес и злились на себя.
«Честно говоря, у меня не хватает смелости драться, как они. Это выглядит крайне опасно. Так много людей погибает…»
Они планировали стать героями охоты на дракона, однако большинство из них испугались тому, что не смогут показать себя так же хорошо, как гермесовцы. Итак, они решили объединиться в небольшие группы и понаблюдать.
– Гильдия Гермес ведет великую битву. Может, лучше не вмешиваться, чтобы не мешать им?
– Да и Мора понесет меньше разрушений.
– Черт, но это же неправильно. Сколько работы мы проделали, чтобы оказаться здесь и сейчас?
– Ты прав. Мы долго готовились.
– Эй, чувак, Гильдия Гермес вызвалась использовать жаровню, так что нам просто нужно расслабиться и позволить проблемам разрешиться самим по себе.
Члены штурмового отряда поняли, что их собственная сила не столь значима. У Гильдии Гермес дела шли настолько хорошо, что их участие не возымело бы особого значения.
– Мы думали, что спасем континент, но… мы всего лишь сброд.
– Пока что все идет хорошо. Пойдем на помощь, когда станет по-настоящему опасно.
– Согласен.
А пока члены штурмового отряда колебались, бой продолжался.
Вишур, Кнатул и Малин оказались выдающимися воинами, да и бесчисленное множество других людей проявили свои лучшие способности.
– Игроки Замка Вент! В атаку!
Оберон также использовал жаровню, подав пример и остальным гномам. Видя это, нейтральные игроки окончательно потеряли желание вступать в битву. Опасность ситуации подчеркивалась еще и тем фактом, что буйство Кэйберна ежесекундно уносило чью-то жизнь.
Давящее чувство бесконечных поражений, которые они пережили на Центральном Континенте, заставило их сердца остыть, а руки – безвольно опуститься.
– Мы ничего не сделаем. Давайте просто уйдем отсюда, пока это еще возможно.
– Думаешь, это нормально?
– Да. Новички так и сделали.
– Но если нас увидят – шквала критики не избежать.
– Если мы переоденемся, нас никто не узнает.
Начинающие игроки, которые остались в городе, чтобы своими собственными глазами увидеть битву с драконом, уже начали покидать город, поскольку битва становилась все более и более напряженной.
Итак, в конце концов члены штурмового отряда переоделись в дешевую дорожную одежду и вышли из города через южные врата.
\*\*\*
Виид, игравший роль наживки, встревоженно оглядывался по сторонам. Половина Моры уже была уничтожена: трех и четырехэтажные бетонные строения, которые было видно далеко за пределами города, исчезли в череде оглушительных взрывов, и теперь, учитывая состояние города, уже не было никакого смысла тушить пожары.
– Взрыв Трупа!
– Взрыв Трупа!
Некроманты старательно избавлялись от всех трупов, дабы не дать дракону использовать черную магию.
Хладнокрыл: – Лэндони пересек Море Нерии и прибыл на Северный Континент. Учитывая его маршрут, он движется прямиком к Море.
Тем временем гномы и люди Странника с Карлизой продолжали отчаянно цепляться за тушу Кэйберна. Они рискнули своими жизнями, но, как ни странно, дракон не обратил на них внимания, что позволило им свободно атаковать.
И причиной тому был…
– Твой враг – я, Виидхэнд!
Чтобы вновь привлечь внимание дракона, Вииду пришлось даже слегка замедлиться.
– Да как ты смеешь, дождевой червь!?
– Техника Клонирования Меча!
Обнажив Меч Лоа, он создал пятьдесят клонов и бросился к дракону.
– Я убью тебя первым. Огненное Дыхание! – прорычал Кэйберн, поприветствовав скульптора огненным потоком.
Это было не просто дыхание дракона, но и одно из величайших заклинаний в сфере магии огня.
Клоны рассеялись, будто дым. Но пока они таяли, Виид продолжал бежать вперёд зигзагообразными рывками.
Венец Молний образовал барьер, который заблокировал огненное заклинание. А когда до цели оставалось около двадцати метров, Виид использовал в качестве трамплина большой валун и подпрыгнул.
– Попался! – грохотнул Кэйберн и вскинул вверх свою когтистую лапу, чтобы поймать гнома.
И в этот ужасный момент Виид активировал способность:
– Ваяние Времени.
Конечная секретная скульптурная техника заставила мир остановиться. Все, что происходило в Море, застыло: звуки, взрывы и даже падающий с неба огненный дождь. Не исключением был и дракон.
Застывший город напоминал собой символ конца света, и даже Виид, с его ограниченной эмоциональной чувствительностью, смог оценить всю трагичность данного момента.
Энергия времени, которая до момента активации навыка составляла 90,000 единиц, начала быстро уменьшаться.
«Жаль, что после битвы с Бадыреем я так и не получил возможность как следует пополнить ее запасы», – вздохнул скульптор, после чего пролетел оставшееся расстояние и оказался вплотную к морде дракона.
Хегелю сделать нечто подобное так и не удалось, однако в случае с Виидом все было иначе.
– Получай.
Вытащив Меч Лоа, Виид воткнул его дракону прямо в глаз. А затем время вернулось в нужное русло.
– Кра-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!
Проникший в глазное яблоко клинок разверзся священным пламенем, а перед Виидом всплыло информационное окошко:
– Вы нанесли критический удар!
– Вы уничтожили один из глаз дракона.
– Текущий запас Здоровья дракона уменьшился на 563,974.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Синий дракон Ратуас (часть 2)**

– Продолжайте давить!
– Фронтовики, ни шагу назад! Ищите возможность для атаки и продолжайте удерживать позиции! Если вы не умрете от одного удара, ваше Здоровье восстановится.
Находящаяся под командованием Аркхима Гильдия Гермес постепенно начала доминировать над одним из драконов. Тысячи воинов то и дело меняли друг друга, а со стороны их прикрывали жрецы, лучники и маги.
У Кэйберна были попросту невероятные защита и сопротивление, но беспрестанный ливень стрел и магических заклинаний заставлял почувствовать угрозу жизни даже его.
Хорошо было видно и Бадырея, который с самого начала сражался на спине дракона с ледяным клинком в руках. И вот, с чьих-то уст невольно сорвалось:
– Божественный воин!
Это прозвище появилось еще в те времена, когда он завоевал Королевство Хэйвен и расширил свое влияние до Центрального Континента. Люди попросту не могли остаться равнодушными к Божественному Воину, который приносил своим людям победу за победой.
– Божественный воин! Божественный воин!
Этот титул распространился среди Гильдии Гермес как зараза. Вскоре скандирование подхватили и другие игроки.
– Божественный воин! Божественный воин! Божественный воин!
Бадырей, облаченный в доспехи с крыльями, пролетел по небу и вместе со своими гвардейцами напрямую атаковал дракона. Временами его поражали дружеские заклинания и стрелы, но он продолжал держаться, заручившись помощью жрецов.
То, как он атаковал дракона, несмотря на всю свою боль и раны, показывало в нем того самого неудержимого Бадырея, которым там восхищалась и гордилась Гильдия Гермес.
– Божественный воин! Божественный воин! Божественный воин!
Боевой дух Гильдии Гермес достиг своего пика. Игроки бесстрашно бросались в лобовые атаки, а менталитет проигравших, который у них развился после поражения на Гарнавской Равнине, канул в небытие.
– Сегодня мы станем легендами! Так не побоимся же положить свою жизнь на алтарь победы! – прокричал Аркхим.
Услышав эти слова, Гильдия Гермес с ревом набросилась на дракона. Тело дракона начало быстро покрываться порезами, колотыми ранами и ушибами.
– Жалкие людишки! – взревел Кэйберн, дико замотав хвостом.
Десятки рыцарей получили фатальные повреждения и были разбросаны по сторонам, но еще больше прилипло к телу дракона.
Сердца гермесовцев наполнились той страстью, с которой сражался Бадырей. Они чувствовали, что все их былые заслуги, ровно как и само существование гильдии, свелись именно к этому моменту.
– Шипованная Стена! – воскликнул дракон, воздвигнув стену из стальных шипов.
Однако, несмотря на это, игроки медленно продолжали прорываться вперед.
За каждые десять убитых гермесовцев терял соответственное количество Здоровья и Кэйберн. Его гладкие обсидиановые чешуйки были разбиты и лишены возможности отражать оружие нападающих. Дракон разбрасывал магические заклинания во все стороны, но люди, оставаясь в живых с минимальным количеством Здоровья, быстро восстанавливались и снова вступали в бой.
Некогда непобедимая Гильдия Гермес вновь начала казаться таковой.
– Люди! Проклинаю всех вас и этот город! – в конце концов объявил Кэйберн, когда его Здоровье опустилось ниже 7%, и широко расправил свое правое крыло.
Покрытое дырами и перебитое левое крыло расправилось лишь наполовину.
– Он собирается взлететь! – прокричал кто-то из командиров.
– Дракон собирается сбежать!
Но даже если он действительно собирался сделать это, они могли броситься в погоню за ним с помощью левитационных заклинаний. Однако лететь и продолжать атаковать с такой же интенсивностью, как и на земле, было практически невозможно.
– Все в атаку! Потратьте всю свою ману!
Члены Гильдии Гермес, которые все еще могли сжимать в руках оружие, бросились в бой. Они не обращали внимание ни на магические заклинания, ни на развевающийся хвост и даже сумели накинуть на него сеть.
Это была сеть, созданная самим Драгором из нити, которую добыла Гильдия Гермес и которую невозможно было порвать. Зефи же, будучи рыбаком, в битве не участвовал. Тем не менее, как только ему пришел условный сигнал, он ринулся вперед и еще сильнее запутал дракона в сети, протащив ее к его лапам и хвосту.
– Кучка жалких людей не сможет меня остановить, – рявкнул дракон и начал подниматься в воздух вместе с сетью и десятками засевших на нем игроков.
Пять метров. Десять метров. Мало-помалу, но черный дракон все-таки поднимался в небо.
Аркхим: – Маги! Атакуйте что есть силы!
Ламистер: – В зоне поражения слишком много союзников.
Бадырей: – Неважно! Огонь!
Со всех сторон Моры хлынули магические заклинания, направленные в сторону Кэйберна. Сделала свой залп и хекстековая пушка.
– Убить его!
– Это конец!
Игроки, сидящие на драконе, также перешли в свою последнюю, неистовую атаку. У них не было времени проверять, какие заклинания летят в них, а какие – мимо.
– Сила Рождения, Удар Черного Рыцаря!
Бадырей тоже использовал цепочку навыков. Его тело было измучено беспрестанными атаками Кэйберна и других игроков. Будь он самим собой несколько лет назад, то при падении Здоровья до половины уже покинул бы сражение и передохнул.
Однако став Воином Железной Крови, он мог получать намного больше урона. Исцеляющие заклинания гильдии также были сконцентрированы на нем и тех, кто в этот момент пытался добить дракона.
Кробидун: – Еще немного. У ящерицы меньше 2% Здоровья.
Как только гермесовцы услышали эти слова, их состояние перешло в то, что можно было бы описать состоянием берсерка. Каждый из них потратил всю свою Живучесть, ману и доступные навыки.
– Опьянение Болью! – воскликнул Бадырей.
Этой способности он обучился, став Воином Железной Крови. Она представляла собой одну из секретных воинских техник, которая увеличивала силу атаки пользователя тем сильнее, чем больше Здоровья он потерял.
Недостатком техники было громадное потребление Живучести, но когда использовать нечто подобное, как не сейчас?
– Умри, мерзкая ящерица! – воскликнул Бадырей, вонзив свой клинок в лоб дракона.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Синий дракон Ратуас (часть 3)**

– Йу-ху-у-у! – бросившись на дракона, воскликнул крайне взволнованный 1-ый Меч. – Сейчас я до тебя доберусь!
Обнажив клинки, вслед за ним последовали и другие Мечи. Ощущения, которые они испытывали во время бега по разрушенному городу и под шквальным огнем из черной магии, были попросту неописуемы.
– Ревущий Гром!
– Осторожно, это волшебное заклинание!
Обрушившийся с неба гром убил всех воинов в пределах досягаемости. Однако на этом дело не закончилось: грозовые тучи быстро сгущались, обрушивая на землю молнии и вихри.
Целями этой катастрофы стали не только воины, но и здания Моры. Тем не менее Мечи считали, что атаковать большим отрядом – это круто.
– Сомкнуть строй!
– Вы слышали приказ Мастера? Держитесь ближе!
С 1-ым Мечом во главе, инструкторы и ученики бежали к дракону, приняв веерообразное построение.
– Они сошли с ума!
– Это же так безрассудно…
Члены штурмового отряда находились в настоящем шоке: им было трудно понять действия настоящих романтиков.
– Костяная Хватка! Столп Пламени!
Мечам мешали костяные руки, поднявшиеся аккурат из-под земли, а также беспрестанные взрывы пламени. Тем не менее, воины неслись сквозь все преграды, как ветер над пшеницей.
– Они просто бегут и все…
– Никогда не думал, что увижу нечто подобное даже во время охоты на дракона…
И вот, спустя еще несколько секунд 1-ый Меч и его подопечные добрались до Кэйберна, понеся по пути весьма ощутимые потери.
– Убить его!
– Нарубить на куски!
– Измельчить его!
После использования жаровни их уровень стал варьироваться в пределах 800/900-го. Таким образом, каждый Меч превратился в сильнейшего воина, чрезвычайно искусного в нанесении урона.
Вы нанесли критический удар!
Вы нанесли критический удар!
Вы нанесли критический удар!
За каждой критической атакой следовала новая критическая атака, нанося на столь близком расстоянии попросту невероятный урон.
Их сила атаки находилась вне всяческих похвал, но куда важнее была высокая точность, благодаря которой Мечам удавалось наносить удары аккурат между чешуйками дракона и не зажившими трещинами в коже.
– Это же атаки в одну точку!
– Да! Одноточечные атаки!
– Они решили сосредоточить все свои атаки на одном месте!
Мечи атаковали наиболее уязвимую область на теле черного дракона и в конце концов сокрушили прочнейшую чешую. А поскольку дракон отвлекся на членов штурмового отряда, им удалось нанести Кэйберну огромный урон.
Фжух-фжух!
3-ий Меч взобрался сначала на хвост дракона, потом перебрался на его спину и в конечном итоге оказался у него на голове.
– Бу-ха-ха! А вот и я! – рассмеялся он, после чего без какой-либо жалости вонзил свой меч в голову Кэйберна.
– Гра-а-а-а-а-а-а-а-а!
Гнев Кэйберна тут же переключился на человека, который стоял у него на голове.
– Продолжайте бить по ней. Чешуя предназначена для того, чтобы ее продырявить!
– У-ух! Ва-а-а-а-а! У-ху-ху-ху!
– Они просто спятили… – глядя на них, продолжали поражаться члены штурмового отряда.
Дело было не в том, что по своей природе эти люди были робкими и пассивными. По правде говоря, причина заключалась в Гильдии Гермес, чье блестящее выступление в какой-то мере даже напугало их. Однако еще во времена тренировок в южной пустыне Виид сказал им пробудить свои первобытные инстинкты и судя по тому, что показывали Мечи, речь шла как раз об этом.
– Мы должны оказать им помощь. Они хорошо сражаются, а потому вместо прямых атак на дракона нам стоит сосредоточиться на том, чтобы отвлечь его.
– Да. Хорошо.
Выдав один приказ, Пэйл махнул рукой лучникам:
– Огонь!
Огненные стрелы, дымовые стрелы, пахучие стрелы, парализующие стрелы, ядовитые стрелы. Чтобы рассердить Кэйберна, они выпустили в него все типы стрел.
Учитывая непробиваемую чешую дракона, у лучников не хватало смелости попытаться нанести ему урон с такого расстояния. Итак, все, что они могли сделать – это прицелиться и отвлечь монстра.
Тем не менее одна стрела, находящаяся в колчане Пэйла, была особенной.
Стрела смерти! Поражая цель, она гарантировано наносила вплоть до 100,000 единиц урона. Таких стрел в мире было всего пять, и получить одну из них можно было лишь завершив задание Мирового Древа.
Еще перед битвой Виид сказал ему следующее:
– Не используй ее сразу. Просто жди. Конечно, лучше, чтобы дракона убил я, но Пэйл, ты должен как следует прицелиться и нанести этой проклятой ящерице последний удар.
– Последний удар?
– Последний смертельный удар. Убив дракона, ты получишь особое боевое достижение.
Титул «Убийцы Дракона». Пэйл не думал, что ему удастся получить нечто подобное, однако, если ему и вправду посчастливится добиться успеха, это будет потрясающее достижение.
«Я должен дождаться подходящего момента и сделать это», – подумал Пэйл, чувствуя углубившуюся привязанность к Вииду.
Кто еще дал бы ему такой совет?
Тем временем лучники с магами продолжали обеспечивать дальнобойную поддержку, тогда как воины штурмового отряда сражались в качестве основного ударного ядра. Конечно, они были слабее Гильдии Гермес и определенно слабее Виида, который сражался вместе с гномами и членами других престижных гильдий. Но тут уже ничего нельзя было поделать.
Тем временем Кэйберн активировал ультимативное заклинание света.
– Световое Разрушение!
Небо словно взорвалось, а на землю хлынули полосы света. Их яркие вспышки можно было увидеть даже за много километров от города, и те игроки, чей уровень колебался в радиусе 300/400-го, тут же превратились в пепел.
– Уф-ф-ф!
– Убить его, сейчас же!
– Мое тело горит… Ах-х. Я впервые получил урон от света.
– Кажется, в моей груди появилась дыра… Братцы, не забывайте своего товарища, храброго 500-го Меча!
В отличие от Гильдии Гермес, Мечи и члены штурмового отряда не могли позволить себе экипировку с высоким сопротивлением к магии. Виид попытался снабдить Мечей и остальных своим собственным драгоценным снаряжением, но те категорически отказались.
– Это не в нашем стиле – сражаться с несколькими комплектами доспехов.
Они были фанатиками клинка и умирали в результате воздействия разрушительной магии Кайберна, но атмосфера, которую они создали, по-прежнему вдохновляла.
Кнатул храбро отвлекал внимание дракона, в то время как Вишур наносила урон при помощи духов стихий, магических заклинаний и стрел.
Сказочный рыцарь Малин орудовал мечом, который прорезал сразу несколько измерений, полностью игнорируя защиту и быстро превращая одну из лап Кэйберна в фарш.
– Поднажмите! Еще немного, и дракон сдохнет!
– Мастер! Это момент нашей славы!
Половина их отряда уже была мертва, но Мечи не теряли боевого духа.
– Если за каждый пропущенный удар мы вернем два, то непременно победим.
– Как и всегда, Вы абсолютно правы, Мастер!
– Битвы один на один – не единственный тип боя.
– Бандитские разборки – вот где происходят настоящие драки.
Тем временем Оберон привлекал внимание дракона с земли. Возглавив некоторое количество рыцарей и воинов, он подстрекал дракона напасть на него. Многие из них были растоптаны, однако, им удалось привлечь дракона, что позволило чуть легче действовать другим группам.
Если бы не Оберон и его люди, Мечи уже давно были бы уничтожены.
– Мы победим! – прокричал Оберон, поднимая боевой дух своих товарищей.
И в этот самый момент со стороны Гильдии Гермес раздались крики:
– Дракон мертв!
– Бадырей убил дракона!
Игроки, находящиеся в Море, мгновенно повернулись к дракону, которым занималась Гильдия Гермес.
Прямиком на макушке дракона стоял Бадырей, вонзивший в нее свой меч. Его плащ гордо развевался на ветру, а огромный черный дракон медленно заваливался на землю.
– Да! Мы сделали это!
– Мы выиграли.
– Что ж, теперь осталось только двое.
\*\*\*
Анрин и Элрикс – опытные авантюристы, входящие в состав группы под названием «Тени Земли», наконец-то сумели добыть предметы, необходимые для выполнения текущего задания.
– Давай поторопимся.
– «Ожерелье Обещания». Не думал, что мы его отыщем…
– А я не думал, что Гильдия Гермес поможет нам.
Информация, предоставленная Гильдией Гермес, очень помогла в поиске предметов, связанных с драконом Ратуасом. Чувствуя, как в их животах парят бабочки, они с помощью Картинной Телепортации Юрин мгновенно прибыли ко входу в Грегодальский Горный Перевал.
– Спасибо.
– Без проблем. Надеюсь, у вас все получится.
– Вы действительно очень добры, – улыбнулся Бен, после чего вместе с Элриксом и Юрин отправился вверх по горной тропе.
Чтобы встретить дракона Ратуаса, они должны были пройти часть пути пешком.
«Она очень милая» , – мельком поглядывая на Юрин, подумал Бен, как вдруг аккурат перед девушкой появился огромный волк.
Из-за появления Кэйберна активность монстров существенно увеличилась, но Грегодальский Горный Перевал был одним из тех мест, которые с самого начала считались крайне опасными.
«Я должен спасти ее».
Но вот, как только Бен уже собрался было ринуться на помощь девушке, он увидел, как та вытащила из-за спины огромную дубину.
«Хм?»
Юрин не интересовалась техникой владения мечом или копьем. Пусть у нее никогда и не было особого желания сражаться, она стала достаточно сильной, чтобы позаботиться о монстрах, которые временами докучали ей и мешали рисовать.
Таким образом, как только волк бросился вперёд, дубинка Юрин проделала аккуратную черту и врезалась в череп зверя.
Хр-р-р-р-русь!
– Тьа-а-а-ав! Тьа-а-а-ав!
– Бен? Идем?
– А-а-а? Д-да, да…
Бен отказался верить в то, что увидел всего несколько мгновений назад, и продолжил свой путь. Так они и шагали, пока дорогу им не преградил лич с посохом, навершие которого украшал череп.
– Человек. Здесь обитает великий Ратуас.
– Мы пришли встретиться с Ратуасом, – положив руку себе на грудь и вежливо поклонившись, ответил Элрикс.
– Господин Ратуас не встречается с простыми людьми.
– У меня есть кое-что, что будет ему интересно, – ответил Элрикс и показал Ожерелье Обещания.
– Что ж, вы можете его увидеть. Следуйте за мной, – кивнула нежить и последовала вглубь горного перевала.
Синий дракон Ратуас. В отличие от других драконов, он не показывал себя внешнему миру и не вступал в контакт с авантюристами или какой-то конкретной расой.
Инцидент, когда Виид встретился с ним и вернулся назад с гелием, стал настоящей легендой среди авантюристов. Как-никак, встреча с драконом была событием поистине уникальным.
«А вот и он…» – застыли на своих местах авантюристы, наконец-то оказавшись перед массивной тушей синего дракона.
– Люди. Я слышал, вы принесли то, что я хотел.
– Это так, – ответил Элрикс и осторожно протянул Ратуасу Ожерелье Обещания.
– Вы хоть представляете, что это такое?
– Нет, господин дракон.
Тени Земли получили Ожерелье Обещания в Подземелье Оленей. Это был предмет, который добывался скорее не путем охоты на монстров, а поисками, поскольку лежал в самом дальнем уголке подземелья.
«Ожерелье Обещания»
Прочность: 10/10.
Ожерелье, обладающее всего-навсего одним свойством.
На нем выгравирован знак, представляющий своего рода обещание.
Тени Земли и вправду не знали, что это за ожерелье, однако догадывались, что детальную информацию смогут получить уже в ходе выполнения задания.
– Это ожерелье – знак моей клятвы, – произнес Ратуас, и…
Хр-р-р-рясь!
Сделанное из мрамора Ожерелье Обещания разлетелось на кусочки.
Вы выполнили задание «То, что ищет Ратуас».
Давным-давно Ратуас дал обещание своей подруге, Йускелланде:
– Я буду защищать живущих на этой земле. Когда мир окажется в опасности, я спасу их.
Таким было обещание, данное серебряному дракону Йускелланде. И эта благородная клятва будет сохранена до скончания веков.
Вы получили новый уровень.
Ваша близость с Ратуасом повысилась на 20,000 единиц.
Синий дракон заинтересовался Вами.
А затем перед глазами каждого из Теней Земли разыгралась таинственная сцена…
\*\*\*
Темно-алая трещина в земле порождала нескончаемый поток демонов. Однако на их пути встал серебряный дракон.
– Пейте кровь дракона!
– Пожрите его плоть и выколите его глаза!
Серебряный дракон встречал атаки демонов-солдат при помощи ветра и защитных магических заклинаний. Однако из разлома выползало все больше и больше демонов. На место солдат вставали демоны-воины, а следом и еще более опасные твари. Мало-помалу тело серебряного дракона покрывалось ранами, а когда его Здоровье опускалось до опасной зоны, он использовал восстанавливающую магию:
– Оживление.
Так зашло солнце. А затем оно снова взошло.
Сражение велось днями и ночами, пока наконец армия демонов, напоминающих собой муравьиный рой, облепивший слона, не сбила дракона с ног.
Запись закончилась на том, как окровавленный серебряный дракон обессиленно упал на землю.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Синий дракон Ратуас (часть 4)**

– Хм-м…
– А-а-а…
– Ну, это…
Товарищи внимательно посмотрели друг на друга и поняли, свидетелями чего только что стали. Они увидели смерть серебряного дракона Йускелланды.
Она погибла не от могущественного противника, а от бесконечных орд демонов. И как только Тени Земли досмотрели финальную часть ролика, Ратуас продолжил говорить:
– Йускелланда была другом эльфов, а также любила гномов и людей. Она пыталась защитить мир от демонов.
Монолог Ратуаса был длинным, и трое авантюристов затаили дыхание, пытаясь не пропустить ни слова.
– Йускелланда попросила присмотреть за людьми. Ради судьбы себе подобных, вы должны заняться поисками семян угрозы, посеянных в этом мире демонами.
– Угрозы?
– Демоны замышляют уничтожить мир. Их планы скрытны и замаскированы, и если их не раскрыть, земля подвергнется тотальному опустошению.
Услышав эти слова, товарищи переглянулись между собой. Все происходящее подсказывало, что их ждет цепочка заданий, однако, сюжеты с демонами были довольно распространены.
– Вы имеете в виду заговор демонов? – спросил Бен, доставая осколки яичной скорлупы.
Некогда они были тем самым яйцом Кэйберна, которое разбила Гильдия Гермес.
– Да. Это поддельное яйцо, созданное магией. Подумать только, что демоны посмели манипулировать драконами.
Вы выполнили задание «Демоническая тайна».
Задание завершилось прежде, чем они смогли его принять. Благодаря этому у авантюристов в очередной раз повысилась близость с Ратуасом.
– Кэйберн и Лэндони уже перешли в активную фазу.
Содержимое скрытого задания было обновлено.
Вы выполнили задание «Черный дракон Кэйберн».
Вы выполнили задание «Красный дракон Лэндони».
Вы выполнили задание «Повелитель демонов».
– Кэйберн и Лэндони. Вы должны остановить их. Уничтожив людей, гномов и орков, они создадут при помощи черной магии адские врата. И тогда демоны заполонят этот мир.
Блым-блым.
– Синий дракон Ратуас решил прийти в движение.
Два глупых дракона готовятся к появлению Короля Демонов Клетты. Чтобы сдержать некогда данную им клятву, Ратуас выступит против них.
– Остановить их – мой законный долг как дракона.
– «Узнать местонахождение Кэйберна и Лэндони».
Если Ратуас победит драконов, на континенте наступит мир.
Сложность: S.
Ограничения: завершенное задание «Повелитель демонов».
Итак, миновав несколько этапов, сгенерировалось задание, которое должно было привести к битве между драконами.
– В обычной ситуации я бы никогда не стал принимать такое задание…
– Действительно… Последняя часть его описания вызывает множество сомнений. Нет никакой гарантии, что Ратуас сможет победить двух драконов.
– Как только Кэйберн оказался в опасности, сразу же мобилизовался Лэндони. В худшем случае, Ратуас погибнет от совместной атаки обоих драконов.
Тени Земли считались настоящими знатоками всего, что касалось приключений. Конечно, это задание предполагало помощь самого Ратуаса, но все было далеко не так просто, как могло показаться на первый взгляд. Это было чрезвычайно рискованно и могло привести к непоправимой ошибке. Другими словами, это было задание с ужасными последствиями.
– Но Кэйберн вот-вот умрет, а Лэндони уже на пути в Мору…
– Тогда все решено. Лучшего времени, чем сейчас, не будет.
– Значит, мы в деле?
– Да, конечно.
– Естественно.
Как только товарищи приняли решение, Анрин обратился к Ратуасу в качестве представителя их группы:
– Мы выяснили, что Кэйберн и Лэндони находятся в северном городе под названием Мора.
Вы доставили Ратуасу необходимую ему информацию.
Огромная, похожая на гору фигура Ратуаса начала медленно подниматься, заставив ошеломленных искателей приключений застыть на своих местах.
– Дракон – это сила, поддерживающая равновесие в мире. Кэйберн и Лэндони – глупые и кровожадные драконы. Если они хотят уничтожить человеческий мир, чтобы обеспечить правление Клетты, их нужно остановить, – объявил Ратуас, после чего расправил свои крылья и взлетел.
– Кажется… мы только что сделали что-то невероятное, – пробормотал Бен, тупо уставившись вслед удаляющемуся дракону.
– Не то слово…
– Ах! Мора! Мы должны как можно скорее вернуться в Мору, чтобы увидеть все своими собственными глазами!
\*\*\*
Манауэ: – Один из драконов мертв!
Получив донесение Манауэ, Виид быстро повернулся в нужном направлении и увидел заваливающуюся тушу черного дракона. А затем, как только тело дракона коснулось земли, оно просто-напросто исчезло. Действие магии клонирования остановилось.
«Как я и думал!» – хмыкнул Виид, взглянув своим ястребиным взором в сторону Бадырея. – «Пусто!»
Несмотря на большое расстояние, Виид отчетливо видел, что с погибшего дракона не выпало ни одного трофея. Конечно, важнее всего была победа, но для него ценная добыча ничем не уступала по приоритетности всем остальным вещам.
«Добыча и достижения не увеличились втрое. Титул Убийцы Драконов получит лишь тот, кто убьет последнего Кэйберна».
Манауэ: – Срочные новости.
Виид: – А теперь что?
С каждым новым сообщением от Манауэ беспокойство Виида лишь усиливалось. И сегодняшний день был особенно насыщен новостями, которые давили на его сердце.
Манауэ: – Ратуас покинул свое логово.
Виид: – Синий дракон?
У этого дракона были довольно глубокие связи с Виидом. По его поручению он выполнил несколько важных заданий, а также выковал скульптуру Йускелланды. Он поднял уровень близости с драконом до весьма высокого уровня, одновременно с этим получив от него запас гелия. Но даже в этом случае он больше всего не хотел вновь сталкиваться с драконом.
Манауэ: – Тени Земли просят передать, что Ратуас намеревается остановить Кэйберна и Лэндони.
Виид: – Он хочет нам помочь?
Манауэ: –Да, и он только что вылетел из своего логова.
Ожидая дальнейших вестей от Манауэ, Виид еще и продолжал участвовать в битве вместе с гномами. Поскольку Гильдия Гермес уже убила одного из драконов, она присоединилась к штурмовому отряду для устранения следующей цели.
Дракон же яростно сопротивлялся атакам людей и гномов, из-за чего в округе царил тотальный хаос.
– Я вас всех уничтожу! Океан Пламени!
Несмотря на эффект клонирования, в каждом из оставшихся черных драконов была частица сознания Кэйберна. Итак, в тот самый момент, когда один из клонов был уничтожен, он решил улететь.
– Нет!
– Остановите его!
Гильдия Гермес и штурмовой отряд начали преследовать взлетающего дракона, опустошающего землю под собой.
– Эй, ты куда собрался!? – закричал Виид, глядя прямо на дракона.
Несмотря на множественные ранения, дракон отчетливо помнил, как этот самый гном всадил ему в глаз Меч Лоа.
– Пространственный Взрыв!
Всякий раз, когда у Кэйберна восстанавливалось нужное количество маны, он активировал очередное заклинание. И поскольку Виид был очень вертким, он переключился с целевых атак на широкодиапазонные умения.
Пространство сжалось, испустив лучи света и разразившись устрашающим взрывом.
Вы потеряли 162,381 очков Здоровья.
Окружающее пространство искажается и разрушается. До тех пор, пока Вы не покинете данную область, Ваша Сила будет ежесекундно уменьшаться на 4,6%.
Даже для Виида такая потеря Здоровья была существенной! Его уровень превышал 1000-ый, но с таким телом было трудно противостоять абсолютному заклинанию.
Благодаря Доспехам Небесного Правителя Вам удалось выстоять перед статусными эффектами.
Помимо Венца Молний, ​​он экипировал все свое снаряжение, которое повышало Здоровье и сопротивление к магии. Для охоты на дракона воины Гильдии Гермес экипировали снаряжение, которое увеличивало их Выносливость в два или три раза, благодаря чему получили более миллиона Здоровья.
У Виида же было не так много Здоровья, как у воинов, но и ему было на что опереться.
– Изящная Защита!
– Яркий Свет!
– Исцеляющее Прикосновение!
– Полное Восстановление!
Получая исцеляющие заклинания от союзников, он постепенно восполнял свои очки Здоровья.
«Я могу продержаться еще немного».
Гномы и члены престижных гильдий смогли полностью сосредоточиться на атаке, в то время как дракон, порученный штурмовому отряду, наконец-то поднялся в небо.
Одно из его крыльев было сильно повреждено, но ему удалось взлететь даже несмотря на бесчисленное количество игроков, засевших у него на спине.
Мьюль: – Поехали.
Битва переходила в воздушную фазу!
Вооруженные копьями, всадники на грифонах атаковали дракона.
Манауэ: – Согласно докладу Теней Земли, похоже, Ратуас тоже направляется в Мору.
Виид: – Все-таки сюда?
Манауэ: – Наша разведка также подтвердила, что Ратуас летит на север. Скоро Лэндони и Ратуас будут в Море.
Виид: – Значит, нас ждет самая катастрофическая катастрофа из всех возможных…
Виид постоянно продолжал проверять состояние Кэйберна. Из-за односторонней атаки гномов и членов разнообразных гильдий, очки Здоровья дракона постоянно падали. В то же время его задние лапы и магия продолжали крошить все вокруг.
– Я убью тебя, гном.
\*\*\*
Внутри уцелевших зданий Моры все еще прятались определенные силы.
– Как ты и сказал, ситуация довольно обнадеживающая.
– Похоже на то. Они вполне способны убить дракона.
Темные геймеры. Те, кто мог выжить где угодно и когда угодно, и те, кто жаждал лишь наживы, решили остаться в Море. С самого начала они пришли к решению, что если шансы на победу будут мизерными – они попросту сбегут. Единственное, что имело для них значение – это остаться в живых.
– До сих пор их шансы были примерно равны.
– Гильдия Гермес сумела в одиночку позаботиться об одном из драконов.
– Лэндони уже в пути, но… пришествие Ратуаса тоже не за горами.
– Пришло время принять окончательное решение.
Дентакор тоже был в пабе на встрече темных геймеров. С первых дней существования Королевской Дороги он предпочитал охоту в одиночестве. Все свое свободное время он проводил в подземельях и не связывал себя ни с одним другим игроком. Раньше, когда лучшие игроки имели не более 200-го уровня, о нем уже ходили легенды.
– Дентакор все делает сам. Он настоящий император охотничьих угодий.
Так говорили люди. Но, по мере того, как Гильдия Гермес укрепляла свои позиции, а средний уровень игроков повышался, истории о Дентакоре также постепенно сошли на нет. Тем не менее здравый смысл гласил, что Дентакор, который прямо-таки жил в охотничьих угодьях, будет очень сильным игроком.
Итак, опустошив бокал морского пшеничного, Дентакор поставил его на стол и произнес:
– Я пошел. Я больше не могу ждать.
С этими словами Дентакор покинул заведение. Переглянувшись, его примеру последовало еще несколько темных геймеров.
– Если я хочу получить хоть что-то, то нужно идти.
– Мои кости заржавели. Думаю, пора размяться.
Оставшиеся темные геймеры смотрели, как находящийся за окном израненный дракон преследует Виида.
– Ну и силища у этого Кэйберна… Правда, и ранен он тоже прилично.
– Раненый дракон. Разве можно найти противника хуже?
– Ну, как говорится, кто не рискует – тот не пьет шампанское.
Расчетливое мышление темных геймеров отличалось от того, которое было у Гильдии Гермес и даже у Виида. Им было совершенно наплевать на мир во всем мире и даже на личную гордость. Их действия были направлены исключительно на получение выгоды. За хорошее вознаграждение они готовы были рискнуть собой хоть сейчас.
– Неизвестно, когда появится Лэндони, но этого мы точно можем убить.
– Да, сейчас идеальное окно для того, чтобы срубить джек-пот и свалить. Остальное меня не касается.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Синий дракон Ратуас (часть 5)**

В то время, как дракон преследовал Виида, толпа игроков преследовала дракона.
– В погоне за светом!
– Ярость Кипящей Крови!
– Безумие Берсерка!
Среди всех присутствующих особо выделялось около десяти тысяч игроков, которые приближались к дракону быстрее, чем даже высокоуровневые игроки Гильдии Черного Льва.
– Что… кто они?
– Они такие сильные.
Удивлены были даже игроки престижных гильдий. Дальнобойные, широкодиапазонные, усиливающие – каждый из их навыков превосходил их собственные. Они использовали неизвестные способности и были облачены в качественную экипировку.
«Темные геймеры», – сразу же понял Виид, едва завидев этих людей. – «Итак, теперь пошла гонка на время».
Гильдия Гермес и штурмовой отряд были заняты сражением в небе. Из-за интенсивной атаки игроков дракон смог подняться вверх лишь на 500-600 метров.
«Скоро его добьют. А раз так, я должен позаботиться об этом драконе…»
Виид чувствовал необходимость организовать ситуацию и покончить с этим.
Карлиза: – В атаку. Мы должны победить.
Странник: – Друзья! Не забывайте, что мы живем сегодняшним днем.
Мишель: – Соберите все силы! Пришло время для последнего удара!
Лидеры гнали своих подчиненных вперед. Они были ослеплены соревнованием с Гильдией Гермес, поскольку дракон был ранен, и у него заканчивалась мана.
«Я и не думал, что они будут сражаться так храбро. Если этот дракон умрет первым, достижение и добыча ускользнут из наших рук».
Виид был глубоко обеспокоен, поскольку настоящими конкурентами были темные геймеры. Они планомерно приближались к дракону, мало-помалу изливая на него свои способности. Судя по всему, они проверяли защиту дракона и ждали подходящего момента для нанесения финального удара.
«Я вижу вас насквозь. Как только Гильдия Гермес или штурмовой отряд убьют второго дракона, они тотчас же используют все свои навыки, чтобы добить третьего».
Все были очарованы добычей, а потому охота на дракона как таковая стала второстепенной.
С появлением новых сил, способных убить Кэйберна, шансы на победу значительно возросли. С другой стороны, это означало наличие куда большего количества конкурентов.
И вот, через несколько мгновений…
– А-а-а-а-а-а-а-а-а! Дракон мертв!
– Это сделал великий лучник Пэйл!
По всей земле прокатилась нарастающая волна криков. Дракон пытался скрыться в небе, однако Пэйл выпустил пять последовательных стрел и добил Кэйберна, тело которого метеоритом полетело навстречу земле.
– Пора! Правосудие Пантеона! – воскликнул темный геймер по имени Дентакор, поразив дракона мощнейшим умением.
– Смертельная Месть!
– Темный Спуск!
– Смертельное Господство, Дар Черной Магии!
– Кулак Феникса!
Клоны были уничтожены, а потому темные геймеры использовали все, что у них было.
Волшебники из Гильдии Гермес также дожидались возможности для массированной атаки. Как только с двумя драконами было покончено, они потратили всю свою припасенную ману и засыпали Кэйберна невероятным количеством заклинаний.
«Даже несмотря на то, что у дракона высокое сопротивление магии… его очки Здоровья на самом дне».
Но вот, как только Виид собирался было уже начать свое собственное буйство…
– Сифон Жизни Мертвых.
Кэйберн использовал остатки своей маны и активировал темное заклинание, чтобы восстановить свое Здоровье. Однако на поле боя практически не осталось трупов.
– Ку-гра-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!
Рев Кэйберна был полон паники. И если все это время он яростно гонялся за Виидом, то теперь его взгляд рыскал по окрестностям.
Кробидун: – Оставшееся Здоровье дракона составляет 13%.
Услышав слова некроманта, все игроки Моры пришли к единому пониманию:
«Если я хочу получить достижение «Убийца Драконов», я должен атаковать. Сейчас».
Гильдия Гермес летела вперед на полной скорости, перепрыгивая через здания и обломки. Кэйберн же был покрыт шрамами и ранами, а на его спине бесчинствовали темные геймеры и воины-гномы.
– Мы можем сделать это! Скоро дракон умрет!
Конец сражения был виден, а потому голова Виида заработала быстрее обычного.
«Все это время я сражался ради этого самого момента».
Прочность его доспехов и шлема снизилась вдвое после того, как он подвергся яростному преследованию дракона. Более того, у скульптора осталось менее 200,000 очков Здоровья.
Магические заклинания и стрелы продолжали лететь в дракона сразу со всех сторон. К сражению присоединились даже нейтральные наблюдатели 200/300-ых уровней, используя свои дальнобойные атаки. Каждый из них ожидал, что дракон в любой момент рухнет. Миновав взрывы опасных заклинаний, к месту действия прибежали даже элитные члены Гильдии Гермес, включая Бадырея.
Игроки атаковали в надежде добиться наивысшей славы – убить дракона.
Мьюль: – Мы тоже должны спускаться!
Грифоны Мьюля устремились вниз, направив на дракона свои копья. Почти каждый хоть сколько-нибудь сильный игрок Королевской Дороги бежал вперед, рассчитывая добить дракона.
«7%... Нужно подождать еще немного».
Виид пристально смотрел на дракона, не позволяя своему телу машинально броситься в атаку.
– Умри, чудовище!
– Ку-ха-ха-ха. Наконец-то я убью дракона!
Магические заклинания всех типов и стихий, не разбирающие ни союзников, ни врагов, беспрестанно поражали дракона.
Бадырей: – Мы подходим! Остановите магические заклинания!
Даже приказ Бадырея никак не повлиял на действия штурмового отряда и возбужденных гермесовцев. Лучники и маги не собирались останавливаться. Они пребывали в подлинном безумии, стремясь нанести последний удар.
«Еще немного…» – покрепче сжал свой топор Виид.
Легендарное оружие, над созданием которого трудилось сразу несколько поколений кузнецов-гномов, должно было использоваться не для честной битвы, а для последнего удара! Привлекать к этой битве оживленных скульптур было слишком опасно, однако, Виид все-таки призвал Крылья Света.
– Призыв Скульптуры… Итак, как тебе наверняка известно, именно мы должны стать теми, кто нанесет последний удар.
– Это выглядит слишком опасно, хозяин. Если мы попытаемся протиснуться между всеми этими заклинаниями, то наверняка умрем.
– Я знаю. Но если нам это удастся, я сделаю тебе цельное тело.
– Тело?
– Тебе не надоело быть парой крыльев и таскать других?
– Ага. Хозяин очень тяжелый.
– Вот почему ты должен проявить терпение. Ты же знаешь, как я забочусь о тебе, правда? Я сваяю тебе великолепное тело. А если ты умрешь, я верну тебя к жизни, так что не волнуйся.
– Хорошо, хозяин.
Вид знал, что второго шанса не будет. Вся осадная мощь Моры была направлена на Кэйберна.
«Если бы такая огневая мощь была сосредоточена на Кэйберне с самого начала, нам бы удалось убить его куда быстрее…»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Синий дракон Ратуас (часть 6)**

Тотальную атаку невероятного количества игроков было трудно выдержать даже дракону. 1-ый Меч и его ученики пришли убить Кэйберна, но были уничтожены дружественным огнем. Мьюля и отряд грифонов постигла та же участь. Однако…
– Дракон умирает!
– Это конец!
Желание нанести последний удар вызвало у игроков настоящее безумие. Все больше и больше игроков прыгало вперед. Они подпрыгивали прямиком с земли, использовали заклинания левитации и всеми силами навалились на дракона. Даже мотыльки не бросались на горящее пламя с таким пренебрежением к собственной жизни, как они. И конечно, Виид тоже очень хотел присоединиться ко всему этому действу.
– Ку-ха-ха-ха! Мы, Три Безумных Акулы Бекинина, здесь!
– Пора изменить нашу жизнь!
– Поскольку меня не берут на работу, я поставлю на эту битву даже свою жизнь!
– Я ждал этого! Бу-ху-ху-ху!
Тем временем Виид продолжал вести мысленный отсчет:
«Один… Два… Три…»
На дракона обрушивался шквал дальних атак, а игроки ближнего боя атаковали, будто от этого зависело само их существование. Даже Кробидун перестал сообщать, сколько очков Здоровья осталось у дракона.
– Взрыв трупа! Взрыв трупа!
Некроманты взрывали трупы погибших игроков, а Виид продолжал следить за поведением Кэйберна.
«Кажется, далеко не все атаки наносят урон. Магические атаки и вовсе наносят куда больше урона по союзникам, чем по дракону».
Но что было известно наверняка, так это то, что до последнего издыхания дракона оставалось менее десяти секунд.
– Пошли.
– Уже? Может, подождать еще немного?
– Уже.
Не став спорить, сияющие крылья широко раскинулись за спиной Виида.
– Давай!
Мощно взмахнув, Крылья Света понесли Виида к дракону. Он быстро миновал игроков и кое-как уклонился от магических заклинаний.
– Ку-гра-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!
Рев Кэйберна эхом прокатился по окрестностям. Тело гигантского черного дракона, которое некоторое время назад было настоящей формой искусства, теперь же превратилось в скопище порезов и ран. А поверх них, словно муравьи, копошились игроки.
– Быстрее!
– Хозяин, я лечу на максимальной скорости.
Виид летел быстрее ветра, с каждой секундой приближаясь к дракону все ближе и ближе.
Венец Молний отразил тяжелую стрелу.
Он летел сквозь ливень стрел и магии, оставляя за собой прозрачное послесвечение. Он мельком увидел Бадырея, который успел запрыгнуть на спину дракона и рубил его, словно обезумевший.
«Нужно собрать всю свою силу…»
Вииду не требовался целый арсенал навыков. Специально для битвы в Море он отточил владение одним единственным навыком, который назывался «Убить Кабана» и на данный момент находился на 1-ом среднем уровне.
Он должен был поставить абсолютно все на семь последовательных атак, нанесенных с использованием этого самого навыка.
– К голове!
Виид подлетел к голове Кэйберна, после чего взмахнул Топором Убийцы Драконов.
Бу-дух!
Вы нанесли первое прямое попадание по цели.
Нанесенный урон достиг максимального значения, распространив во все стороны ударную волну.
Вы нанесли 359,371 урона.
Вы уничтожили чешую дракона.
Невероятный удар прошел будто сквозь череп дракона, искривив пространство и унеся магические снаряды и стрелы. Однако на этом Виид не остановился и, контролируя столь огромную мощь и скорость, нанес еще один удар в лоб Кэйберну.
Вы нанесли второе прямое попадание по цели.
Вы нанесли 573,034 урона.
Вы сломали кость дракона.
Защита цели ослабла на 31%.
Цель была временно оглушена.
Третий удар, четвертый удар…
Виид качал топором то вверх, то вниз, представляя свое тело чем-то вроде качелей. Благодаря повышенной силе после использования Скульптурного Разрушения, он получил возможность наносить поистине экстремальный урон. Однако на дракона обрушивались бесчисленные атаки, из-за чего невозможно было предсказать, кто нанесет последний удар.
Урон, наносимый Виидом, уже перевалил за миллион, но даже если это предоставляло ему высокие шансы на победу, то не гарантировало убийство.
Пятый удар, шестой удар…
Дракон был при смерти. И вот, сквозь царящий хаос Виид услышал, как Бадырей активирует свой собственный атакующий навык.
– Удар Темного Рыцаря!
Появившись словно из ниоткуда, он встал на макушку Кайберна и попытался нанести удар своим клинком.
«И что мне делать? Подождать, пока его навык достигнет цели, или ударить раньше него?»
Думал Виид недолго.
«Я ударю первым».
Собрав всю свою силу, он метнул Топор Убийцы Драконов в лоб Кэйберна.
Фжу-у-у-у-у-у-у-у-уу-ух.
Нарисовав в воздухе аккуратную черту, топор застрял прямиком в голове Кэйберна.
Дзынь!
Могущественный черный дракон Кэйберн, повелевающий горными перевалами и хребтами, был предан вечному покою.
Вы получили новый уровень.
Вы получили новый уровень.
Вы получили новый уровень.
Уровень Владения Топором повысился до 4-го среднего.
Теперь Вы сможете вкладывать в свои удары куда больше силы.
Ваш урон увеличился на 15%.
Отныне Ваши атаки будут отбрасывать противников.
У Вас появилось куда больше шансов пробить броню противника.
Благодаря выдающемуся боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 219,740.
Ваша Сила увеличилась на 12.
Все Ваши характеристики увеличились на 10.
Максимальный запас Вашего Здоровья увеличился на 50,000.
Максимальный запас Вашей маны увеличился на 50,000.
Вы получили титул «Спаситель, Победивший Дракона».
Вы получили титул «Спаситель Мира».
Вы получили титул «Убийца Черного Дракона».
Вы получили титул «Великий Император».
Вы получили общемировое достижение.
Ваш статус вышел за все мыслимые и немыслимые границы, перейдя на следующий уровень.
Все Ваши физические и психические способности увеличились на 10%.
Читая непрерывно выскакивающие информационные сообщения, Виид чувствовал славу своего последнего броска.
«Я победил дракона, опередив всех своих соперников…»
Как только его топор достиг цели, произошла и атака Бадырея. Если бы Виид этого не сделал, Темному Рыцарю практически наверняка бы удалось нанести последний удар. Итак, поскольку данное достижение было выхвачено из-под носа у конкурента, радость от его получения была втрое большей, чем обычно.
Дзынь!
Вы подобрали Рог Клетты.
Вы подобрали Фолиант Смерти.
Вы подобрали Сущность Черной Магии.
Эти три предмета наверняка представляли собой нечто совершенно невероятное. Впрочем, не меньшими по значимости были и следующие трофеи.
Вы подобрали Сердце Черного Дракона.
Вы подобрали Чешую Черного Дракона.
Вы подобрали огромное количество костей Черного Дракона.
Вы превысили максимально допустимое значение веса для переноса.
Несмотря на то, что Виид повысил свою Силу с помощью Скульптурного Разрушения, унести сразу все ему так и не удалось.
А еще он чувствовал, как тепло расползается по его спине и наполняет живот.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 1)**

Последний момент Кэйберна!
Гигантская туша, которая еще несколько мгновений назад была черным драконом, рухнула на землю.
– Дракон мертв!
– Мы победили дракона!
– Кричим все вместе! По-бе-да! По-бе-да! – кричали восторженные игроки Моры, тогда как члены Гильдии Гермес обессиленно опустились на землю, а игроки из штурмового отряда проверяли, кто выжил, а кто – нет.
– Это действительно конец? Мы справились?
– Кажется, да.
Магия дракона убивала по несколько дюжин игроков за раз, оставляя позади себя неимоверное количество жертв. При этом потери, понесенные Гильдией Гермес, и вовсе были неописуемыми. В последние три минуты боя сосредоточенная огневая мощь привела к скачкообразному росту числа жертв.
– А где Бадырей? – рыская в поисках уцелевших, пробормотал волшебник Ламистер.
– Он не отвечает. Похоже, Бадырей погиб вместе с драконом.
– А что с Аркхимом?
– Кажись, его постигла та же участь.
– Господи…
Свыше 80% членов Гильдии Гермес, которые сражались на спине Кэйберна, погибли. Таким образом, оставшиеся в живых командиры собрались для быстрой оценки ситуации.
– И как только Бадырей умер?
– Просто на Кэйберне было сосредоточено чересчур много союзных атак.
– Кажется, да…
– Невероятно, что сумел продержаться до самого конца. Если бы не Бадырей…
– Не думал, что он сможет так хорошо и командовать нами, и сражаться.
Гильдия Гермес слишком хорошо знала, что никого нельзя винить в потерях. Вне всяческих сомнений, именно союзный огонь стал причиной смерти Бадырея и его гвардейцев. Как-никак, огневая мощь магов была чересчур смертоносной и безжалостной. Никто не смог бы остановить их слаженные атаки в самый кульминационной момент битвы.
Тем временем возле павшего тела Кэйберна поднялись на ноги два озирающихся по сторонам человека.
– Пора рвать когти.
– Ага, пока нас никто не увидел.
Марго и Глен. Из четырех товарищей-убийц двум удалось выжить.
– Ку-ху-ху-ху. Мы сорвали настоящий джек-пот.
– Тс-с-с-с. Мы должны забрать сегодняшние события с собой в могилу.
Когда Кэйберн был при смерти, четверо убийц с криками «Бей дракона!» бросились вперед. Однако это была уловка.
Двумя днями ранее у них состоялся серьезный разговор.
– Эй, вам не кажется, что мы стали слишком послушными?
– Ага. Все это время мы безоговорочно следовали приказам Виида.
– Пора нам хоть раз взбунтоваться. Как насчет того, чтобы поджечь Мору или вызвать еще какой-нибудь хаос?
Четверка убийц мечтала о государственном перевороте, но шансов на успех в таком деле у них практически не было.
– Там соберутся лучшие игроки, и я уверен, что мы умрем прежде, чем сможем что-то сделать.
– Ты вообще понимаешь, насколько мстителен Виид? Его месть никогда не закончится. Всю оставшуюся жизнь мы будем жить, оглядываясь назад.
– Ну-у, у меня есть отравленный кинжал. Как насчет того, чтобы использовать это в бою? – предложила Марго.
– Кинжал? Не думаю, что кинжал поможет против дракона.
– Есть еще кое-что, что можно заколоть, кроме дракона. Например, Виида или Бадырея…
Блым-блым!
Услышав это, остальные трое товарищей шокировано заморгали.
Бог Войны, Виид.
Божественный воин, Бадырей.
Имена этих двух игроков были у них на слуху едва ли не с того самого момента, как они начали играть в Королевскую Дорогу. Однако, несмотря на это, демонический шепот Марго продолжал искушать остальных убийц:
– Ближе к концу битвы с драконом наступит хаос, поскольку все захотят нанести последний удар.
– У этого кинжала ограничение в виде 700-го уровня. Итак, я смело использую Жаровню Жертвоприношения и ринусь в бой. А затем я постараюсь добить либо Виида, либо Бадырея.
– Ох, тебе не кажется, что это слишком опасно?
– Это невообразимо опасно. Тем не менее все будут сосредоточены на драконе, а члены Гильдии Гермес будут облачены в экипировку, основанную на сопротивлении к магии. Все, что нам нужно сделать, это подкрасться сзади и… Ну как вам?
Четверка была в восторге. В полном соответствии с их прозвищем, у товарищей появился отличный шанс для нанесения удара в спину.
– Никто не знает, кто нанесет последний удар дракону. Будет ли у нас шанс победить слишком привилегированных игроков? Я бы сказал, что шансы малы. Но как насчет членов Гильдии Гермес? Они будут ослаблены битвой и наверняка попадут под шквал союзных атак… Итак, наилучшая цель – Бадырей.
Четверка сделала некоторые подсчеты и пришла к выводу, что попытка стоила того.
Их целью был не дракон, а Бадырей!
– Ухе-хе-хе-хе.
– Бу-хе-хе.
И вот, прикончив Бадырея, довольные Марго и Глен покинули Мору.
\*\*\*
Хладнокрыл: – Три минуты до прибытия Лэндони.
Им удалось победить Кэйберна, но Мора все еще пребывала в опасности.
– Всем приготовиться к битве! – воспользовавшись Ревом Льва, прокричал Виид.
Поскольку Бадырей и Аркхим погибли, Гильдия Гермес теперь находилась под его командованием.
– Да уж… кажется, сегодня нам все-таки не суждено выжить, – тяжело вздохнул Ламистер.
– Это будет непросто. У нас нет времени перегруппироваться, – пробормотал Гайшу.
У Гильдии Гермес не было времени восполнить потери; у них даже не было времени просто посмотреть, сколько людей осталось в живых: все оставшиеся пытались хоть как-то залатать раны и наспех восполнить Живучесть.
– Будьте добры, подлечите меня немножко.
– Кто-нибудь видел жреца?
Игроки всеми силами пытались привести себя в порядок, тогда как некоторые прятались в руинах, опасаясь внезапной атаки.
Чейз: – Боевую тактику Лэндони трудно предсказать. Он не использовал против орков Дыхание Дракона или широкодиапазонные заклинания, но… так было потому, что он кое-что искал.
Спенсер: – Как Виид, возможно, уже знает, красный дракон – самый сильный из всех драконов. Черный дракон кажется неудобным и хитрым противником из-за черной магии, но по чистой силе Лэндони должен превосходить Кэйберна.
Это была целая куча плохих новостей. Поскольку с Кэйберном расправились, вскоре на них должен был обрушиться гнев Лэндони.
– Что ж, никогда не знаешь, где найдешь, где потеряешь, – усмехнулся кто-то из гермесовцев.
– Что ж, если нам суждено умереть здесь, так тому и быть.
– Бороться до последнего издыхания? Кажется, именно этим мы сегодня и занимаемся.
До сих пор Гильдия Гермес вела потрясающую битву, и после убийства Кэйберна боевой дух ее членов был на высоте. Тем временем Виид лежал на кровати из обломков.
«Континент сейчас вне угрозы уничтожения».
Без Кэйберна вероятность пришествия Короля Демонов Клетты была крайне незначительной. Тем не менее им все еще предстояло сразиться с красным драконом в полуразрушенной Море.
Манауэ: – До прибытия Ратуаса осталось около 15-ти минут. Возможна небольшая погрешность, поскольку наш разведчик сообщил это, находясь на земле.
А затем, совершенно внезапно откуда-то со стороны раздались звуки музыкальных инструментов, к которым начали присоединяться все новые и новые струны, пока всё это не превратилось в прекрасный оркестр.
Выжившие барды решили спеть для воинов песню, которая сопровождалась первоклассной игрой на скрипке Марея.
– Я слышал, что во-он за той грудой обломков танцует Хварен.
– Да ладно?
– Говорят, она очень красивая. А ее платье просто…
– Я хочу увидеть это своими собственными глазами. Пошли.
Танец прекрасной дамы поднял на ноги полумертвых членов Гильдии Гермес. Виид считал, что подобное столпотворение может стать первоочередной целью красного дракона, однако, он не стал их разгонять. Он был благодарен за то, что эти израненные оборванные воины не сбежали. А еще им нужно было хоть немного отдохнуть перед последней битвой.
Мьюль: – Мы потеряли около 20% нашей воздушной дивизии.
Пэйл: – А мы – более 30% штурмового отряда. Ситуация чуть улучшится, если раненые игроки придут в себя.
Со временем пришли отчеты и от прочих командиров. Но вот, когда Виид поднял свое нагруженное трофеями тело…
Марго: – Виид, у нас получилось.
Ему пришло сообщение от одной из четырех убийц.
Виид: – Что именно?
В обычных обстоятельствах Виид попросту бы проигнорировал такое сообщение, однако, на этот раз он проявил любопытство.
Глен: – Мы своими собственными руками позаботились о Бадырее.
Виид: – Позаботились?
Виид перешел на шепот, чтобы остальные игроки не дай Бог его не услышали.
Виид: – Вы что, убили Бадырея?
Глен: – Да, хе-хе-хе! В этом процессе погибли Харма и Льюис, но это была благородная смерть. Мы как следует засадили ему!
– Уф-ф-ф…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 2)**

Несмотря на то, что Виид узнал правду о смерти Бадырея, никак повлиять на это он уже не мог. Будь Бадырей жив, Гильдия Гермес проявила бы куда большую силу в предстоящей битве.
«Эти вредители только и умеют, что бить в затылок при каждом удобном случае».
Глен: – Мы не смогли завладеть его мечом, но зато отобрали штаны и ботинки. Разве это не круто?
Виид: – Правда? В таком случае, передадите мне один из предметов.
Глен: – Прости?
Виид: – Вы должны отдать мне один из трофеев, если, конечно, хотите остаться на Версальском Континенте.
Глен: – Слушай, Виид… Тебе не кажется, что даже для тебя это не вполне справедливо?
Виид: – Позволь мне задать тебе простой вопрос. Как ты думаешь, что произойдет, если и Империя Арпен, и Гильдия Гермес захотят вашей смерти?
Глен: – …
Виид: – Итак, все шансы на компромисс с Гильдией Гермес вы уже исключили. Нет никакой гарантии, что они не станут мстить вам даже после того, если вы решите вернуть им снаряжение Бадырея. Кроме того, куда вы побежите, если вас преследовать начну еще и я?
Глен: – Ладно, ладно.
В то время как Виид планировал использовать злодеев и получить прибыль от смерти Бадырея, игроки, использовавшие жаровню, были заняты последними приготовлениями. Остальные же пытались просто собраться с духом.
Хладнокрыл: – Одна минута до прибытия Лэндони. Скоро его можно будет увидеть в южном небе.
Красный дракон Лэндони. Он был почти на треть больше Кэйберна и намного мощнее. Об этом свидетельствовала появившаяся и постоянно растущая красная точка.
«Это редкий шанс сразиться с драконом, но… плохо, что это второй дракон за день», – подумал Виид, после чего передал сообщение всем игрокам, находящимся в Море:
– Слушайте внимательно. Все мы понимаем, что это, наверное, самый длинный и сложный день в нашей жизни.
Он говорил тихо, но его голос был хорошо слышен на всём поле боя. Взгляд же Виида поочередно осматривал каждый из районов Моры. Площадь Ледяного Дракона, которая использовалась в качестве основного места действия, и окрестные сектора были разрушены, в то время как Черная Гигантская Звезда, Великая Библиотека и Центр Искусств каким-то чудом уцелели.
Трущобы полностью превратились в пепел, коммерческие объекты были разрушены, а земля была вспахана и выжжена магическими заклинаниями.
Тем не менее около половины города осталась нетронутой.
– Битва против Лэндони… Это будет нелегко. Может быть, наших сил не хватит, и мы все будем уничтожены.
Виид поведал игрокам о непростой реальности. Накал сохранялся, однако, Виид считал, что это была скорее причина не просить их выходить за пределы своих возможностей. Таким образом, он не отдавал приказ атаковать Лэндони.
Если бы появился командир, попросивший их совершить такой безрассудный поступок, Виид никогда бы не последовал за ним. В любой ситуации он должен был повысить шансы на победу и уменьшить потери.
– Вначале спрячьтесь и просто наблюдайте за драконом. Проще говоря, не пытайтесь атаковать в полную силу, пока я не подам сигнал. Лэндони может использовать магию или дыхание. Мы должны каким-то образом продержаться до прибытия Ратуаса.
Следовательно, это был проект «Выживание».
У них не было данных о том, каким образом Лэндони будет атаковать, а поэтому Виид решил выжидать как можно дольше и сохранить оставшиеся силы.
– Звучит логично.
– Да. Полагаю, нам нужно играть от защиты, – покивали головами гермесовцы, согласившись с тем, что это разумная стратегия.
Тем временем сквозь облака мало-помалу начинало проявляться огромное красное существо. Оно было одновременно и красивым, и олицетворяло истинную силу. Появление красного дракона, куда более мощного, чем Кэйберн, заставило игроков погрузиться в напряженную тишину.
Виид тоже всеми силами пытался подавить нарастающую тревогу.
«Если бы я не знал, что Ратуас уже в пути, я бы сказал всем бежать».
В битву с Кэйберном Гильдия Гермес и штурмовой отряд вложили все, что у них было. Конечно, кое-какие силы остались, но они были гораздо менее грозными, чем поначалу.
«Мы должны выжить несмотря ни на что. Как только прибудет Ратуас, ситуация изменится».
В принципе, каждый из игроков был согласен с мыслями Грида. Никто из оставшихся не хотел умирать. Они выжили в битве с Кэйберном, а потому должны были сделать то же самое: дождаться Ратуаса, после чего раз и навсегда положить этому конец.
– Хм? Посмотрите, это же Ледяной Дракон! – внезапно раздался чей-то голос, пока взгляды всех собравшихся были прикованы к красному дракону.
Виид тоже завертел головой, как вдруг раздался еще один крик:
– А это Феникс! И виверны! Они все летят сюда!
Прямиком с востока в их сторону направлялись широко распахнувшие свои крылья Ледяной Дракон и Феникс.
Ледяной Дракон, Феникс, Король Гидра, Белый Тигр, Нил, Червь Смерти, Серебряная Птица, виверны и другие… им было приказано покинуть Мору. Еще перед битвой с Кэйберном Виид отправил их в безопасное место.
Однако некоторое время назад Феникс кое-что почувствовал:
– Дракон. Приближается красный дракон.
Феникс, существо, состоящее из чистого пламени, ощущало сущность красного дракона. И каким бы сильным ни был Феникс, он ужасно боялся его.
– Мне страшно… – прячась за скалой, произнес Огненный Гигант.
Оживленные скульпторы, обладающие разумом, знали о том, что в Море происходит сражение. А учитывая масштаб битвы, они чувствовали, как дрожит земля, а потоки воздуха время от времени доносят до них ударные волны.
– Хозяин приказал нам покинуть Мору, потому что там слишком опасно.
Оживленные скульптуры были трусливы и при этом всегда заботились о сохранении своей жизни.
– Чтобы спасти нас, он… – промычал Желтоватый, из глаз которого текли прозрачные слезы.
На самом деле Виид отправил своих скульптур из Моры, поскольку они были слишком дорогостоящими, но сами оживленные скульптуры восприняли это иначе.
– Хозяин постоянно ругал нас и говорил, что мы никчемные, но это были его ненастоящие чувства.
– Ага. Он думает о нас больше, чем кто-либо другой. Просто он скрывает это.
– Он был груб с нами, чтобы воспитать и закалить нас. Теперь я это понимаю.
Ледяной Дракон задумался о былых словах и действиях Виида. О том, как он был расстроен, когда Ледяной Дракон не мог нормально ходить из-за недостатка силы по сравнению с его огромной фигурой и прочим.
– Когда хозяин создавал меня, он вложил в работу всю свою душу. Он терпел и метель, и вьюгу, чтобы сваять меня.
У Феникса, Золотого Человека и виверн также были истории, которыми они могли поделиться.
– Как сильно скорбел хозяин, когда погибли мои братья. Я никогда не забуду его лицо.
– Он вспомнил и воскресил меня. Он даже использовал для этого крайне дорогие драгоценные камни.
– Чаще всего хозяин летал именно на моей спине. Он смотрел на меня и хвалил за то, какая я классная.
Так, совершенно непроизвольно между оживленными скульптурами началась беседа, в которой приняли участие даже варвар Герника, высший эльф Элтин и Рыцарь Севилль.
– Он часто говорил, какое у меня крепкое телосложение.
– А еще он повторял, что нет никого краше высших эльфов. Да… Он всегда уделял наибольшее внимание именно своим творениям.
– Я представляю хозяина и его волю вершить правосудие. Главное – то, что лежит на сердце.
Червю Смерти, Белому Тигру, Нилу и большинству других скульптурных существ действительно было чем похвастаться. Они были символами власти, дорогих шкур и прочих уникальных качеств!
– Мы с хозяином не разлей вода.
– Да, мы с ним дольше, чем кто-либо из вас.
Даже виверны, созданные Виидом, несколько небрежно заявили о своей близости с хозяином.
А затем Феникс, вероятно, самая могущественная из всех оживленных скульптур, первым расправил свои крылья и взлетел.
– Хозяин в опасности. А раз так – я полечу в Мору и буду сражаться.
– Полетели вместе, – запрыгнув ему на спину, заявил Огненный Гигант.
Даже Ледяной Дракон, который обычно вёл довольно вялый и размеренный образ жизни, сегодня думал совершенно иначе.
– Надо спасти хозяина. Я тоже полечу.
Как только Ледяной Дракон взлетел, в путь двинулся и Король Гидра.
– Гр-гр-гр.
– Му-у-у-у.
Не сговариваясь, оживленные скульптуры двинулись на подмогу своему хозяину.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 3)**

– Не понял, а они откуда здесь взялись? – не веря своим глазам, пробормотал Виид.
Его подчиненные не выполнили прямой приказ оставаться на месте. Но вот, как только он подумал об этом…
– Красный дракон! – властным тоном проревел Ледяной Дракон. – Мора находится под юрисдикцией меня, Ледяного Дракона. Уходи подобру-поздорову!
Его рев неистовым эхом разнесся по земле, и Виид подумал, что Ледяной Дракон сошел с ума.
«Да что вообще происходит?»
Красный дракон проигнорировал предупреждение и даже глазом не моргнув, продолжил движение к Море. С каждой секундой его фигура становилась все больше и больше.
– Ледяной Дракон, сейчас же улетай отсюда! – прокричал Виид, однако, ни Ледяной Дракон, ни Феникс не изменили своего направления.
Естественно, никуда не делся и Огненный Гигант, сидящий на спине Феникса.
– Улетайте отсюда! Сейчас же!
– Есть нечто, что я хочу защитить, даже если это будет стоить мне жизни. Итак, узрите мою силу! У-у-у-у-у-у! – взревел Ледяной Дракон, после чего глубоко вдохнул воздух, готовясь применить свое самое мощное оружие – Ледяное Дыхание. – У-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!
Дыхание Ледяного Дракона высвободилось мощным вихрем и двинулось аккурат в сторону Лэндони.
– Это оно. Ледяное Дыхание!
– Кажется, нас ждет прямое попадание.
Игроки находились в предвкушении, но уже спустя несколько мгновений перед Лэндони появилась темно-красная стена лавы. Ледяной Дракон приложил все свои силы, однако был слишком слаб, чтобы пробить магическую защиту красного дракона.
– Кр-р-ру?
Ледяной Дракон закатил свои большие круглые глаза, после чего изверг еще одно, последнее Ледяное Дыхание.
Атака, способная превратить в снежное поле целую равнину и мгновенно заморозить десятки монстров, была полностью нейтрализована. В этом и заключалась разница между настоящим драконом и его имитацией.
– Теперь моя очередь. Ярость Огня! – взревел Лэндони, решив предпринять ответные меры.
В воздухе сформировались пылающие огненные шары диаметром в несколько десятков метров, которые тут же устремились к Ледяному Дракону.
Даже те, кто находился на земле, почувствовали неистовый жар этого пламени. Однако…
– Я не позволю обижать своего друга, – расправил свои крылья Феникс и метнулся наперерез огненным шарам.
Пылающие сферы попали аккурат в Феникса, однако ему, ценой нескольких перьев, удалось остаться в воздухе. Его предрасположенность к огню предотвратила большую часть повреждений.
– Я тоже буду защищать Мору.
После поглощения огня Феникс стал больше примерно на двадцать метров. Он состоял из чистого пламени, и его первоначальные размеры составляли около двухсот двадцати метров в высоту, тогда как Ледяной Дракон был и того больше.
А на спине Феникса восседал Огненный Гигант, шедевральная скульптура, созданная из редчайшего материала, способного гореть вечно. Гигант также был более ста метров в высоту и увеличивался в размерах всякий раз, когда использовал свою силу. Это были гигантские существа, которых вполне можно было сравнить с драконом.
– Если хочешь уничтожить Мору, то для начала тебе придется победить нас.
Насмешка Огненного Гиганта взбесила Лэндони, который являлся поистине огромным драконом, простирающимся на 350 метров от головы до хвоста.
– Обычные люди убили моего могущественного брата… Я истреблю все, что попадется мне на пути! – заявил он, после чего начал активировать какое-то заклинание, выбрав целью Феникса.
– Не смей игнорировать меня! – взревел Огненный Гигант и замахнулся огненным мечом, тогда как Ледяной Дракон мертвой хваткой вцепился в крыло Лэндони.
Четыре гигантских существа переплелись в один клубок, что вызвало у Виида настоящее недоумение.
«Что это за беспорядок…» – тупо глядя в небо, подумал он.
Виид считал, что им с первой же секунды придется засесть в глухую оборону, пытаясь выдержать мощнейшие огненные атаки Лэндони, но ни с того ни с сего вперед решили выступить его оживленные скульптуры.
– Их присутствие вселяет уверенность.
– Да, это ведь бессмертный Феникс, о котором прежде я только слышал. Никогда не думал, что увижу его вживую.
– Хм-м… Они весьма кстати.
Благодаря вмешательству оживленных скульптур члены Гильдии Гермес и штурмового отряда получили еще немного времени для столь необходимого отдыха. Однако для оживленных скульптур ситуация складывалась не так радужно, как хотелось бы.
Пэйл: – Виид, кажется Ледяной Дракон в беде.
Красный дракон доминировал не только в магических способностях, но и в физических. Феникса он схватил за крылья, а Ледяному Дракону впился клыками в загривок. Четыре гигантских существа сражались в рукопашном бою, и красный дракон мало-помалу подавлял своих противников.
Особо сильно доставалось Ледяному Дракону, и если бы не Феникс, отвлекающий внимание Лэндони на себя, или Огненный Гигант, попеременно орудующий то кулаками, то мечом, он уже был бы уничтожен.
– Снежная Буря!
Ледяной Дракон постоянно вызывал свои заклинания, однако они не причиняли огненному дракону никакого вреда и мгновенно таяли в воздухе. Его магия уступала заклинаниям Лэндони на две, а то и на три головы.
Бури, метели и даже вьюги – все они превращались в кипящий дождь, планомерно оседающий на землю.
– Ледяной Дракон… вот же глупый дурак, – пробормотал Виид, в отчаянии наблюдая за тем, как Ледяной Дракон постепенно тает и становится все меньше и меньше.
Он не мог сохранять свои размеры рядом с красным драконом. Даже нахождение возле Феникса, также источающего вполне приличный жар, никак не помогало ему.
«Что ж, Мора еще не пала. Гильдия Гермес все еще может сражаться».
Учитывая все эти факты, их шансы на то, чтобы продержаться до прибытия Ратуаса, несколько увеличились. Особо удачным оказалось присутствие Феникса, обладающего характеристикой вечного пламени. Даже потеряв все свое Здоровье, Феникс воскресал, если от него оставался хоть один тлеющий уголек. При этом Феникс воскресал с 50%-ми Здоровья и маны.
Таким образом, Феникс и Огненный Гигант могли довольно долго тянуть время. Однако у Ледяного Дракона не было ни малейшей возможности выжить в битве с красным драконом.
А затем…
– Ку-а-а-а-рх! Хозяин, мы тоже здесь.
– 3-я Виверна готова к бою.
– Мы защитим наш дом.
На поле боя прибыли все шесть виверн. С одной стороны это привело Виида в ярость, но с другой… он был тронут.
«Даже они…»
Впрочем, едва завидев огненного дракона, виверны быстро начали пятиться назад.
– Это не то, с чем мы можем бороться.
– Я забыла, что у меня срочные дела.
– Надо было послушать хозяина, который приказал нам не прилетать в Мору.
Деловито захлопав крыльями, виверны исчезли быстрее, чем появились. Их боевой уровень был несравнимо низким даже по отношению к Ледяному Дракону и Фениксу, а потому бегство было довольно мудрым шагом.
Впрочем, едва исчезли виверны, в разрушенных южных вратах Моры показались Червь Смерти и Королевская Гидра.
– Мы здесь.
– Пора в битву!
Среди прочих оживленных скульптур именно эта парочка обладала наибольшей силой, но даже они казались ничтожными по сравнению с гигантским огненным драконом. Более того, будучи наземными существами, они ничего не могли делать, кроме как наблюдать за битвой в небе.
«Если бы это был типичный бой, они бы и вправду пришлись весьма кстати. Однако наш противник дракон. Без Жаровни Жертвоприношения они ничего не смогут ему противопоставить», – задумался крайне обеспокоенный Виид.
С другой стороны, принудительно отправлять их назад также было бы не самым разумным решением. Игроки, пришедшие защищать Мору, почувствовали бы себя преданными.
«Что ж, пусть будет так, как будет. Если кто-то погибнет в этой битве – придется его воскресить…»
Тяжесть, давившая на его сердце, начала постепенно отступать. А затем Виид подобрал осколки льда и угли, упавшие на землю. Это были части Ледяного Дракона, Феникса и Огненного Гиганта, откушенные и отсеченные огненным драконом во время битвы.
«Сначала я использовал Жаровню Жертвоприношения, а теперь еще должен буду оживлять скульптуры… бедные мои уровни», – покачал головой Виид, в то время как Лэндони активировал очередное магическое заклинание.
– Пламя Сдерживания.
Огненное заклинание обошло Феникса и Огненного Гиганта, устремившись к Ледяному Дракону.
– Кру-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!
Ледяной Дракон извивался и вопил, однако Пламя Сдерживания не снималось. Его воздействие вызвало огромный поток пара, и в конце концов Ледяной Дракон начал падать на землю.
«Ледяной Дракон…»
Чувствуя, как покалывает его сердце, Виид молча наблюдал за происходящим, однако, в этот момент Ледяного Дракона окутали многочисленные лучи света.
– Все жрецы – сосредоточьтесь на Ледяном Драконе! – раздался непривычно громкий голос Ирен.
И жрецы, оставшиеся в Море, принялись коллективно накладывать на оживленную скульптуру свои исцеляющие заклинания. Тающее тело Ледяного Дракона восстановилось и начало постепенно возвращаться к своему первоначальному размеру.
Но как только Лэндони сделал еще один глубокий вдох, слабая надежда окончательно исчезла.
– Я сожгу тебя вплоть до самой души.
Наибольшей мощью и без того сильнейшее огненное дыхание обладало на близком расстоянии. И вот, поразив Ледяного Дракона, оно попросту взорвало часть Моры.
– Бежим отсюда!
– Полная эвакуация!
Врата Моры распахнулись, и перепуганные игроки потекли наружу.
Дыхание, вырвавшееся изо рта Лэндони, стерло Ледяного Дракона без следа. Грандиозный взрыв сотряс весь город, испустив сильный жар вместе с дымом и пылью.
– Это безумие… просто какое-то безумие.
Манауэ: – Ратуас находится примерно в семи минутах отсюда.
Известие о том, что сюда направляется синий дракон, заставило игроков понять: такой битвы Мора не переживет.
– Вау, это будет эпично.
– Феникс тоже силен. Правда, Ледяного Дракона жаль.
Оставшиеся в Море игроки с открытыми ртами наблюдали за грандиозным противостоянием дракона и Феникса, малиновые перья которого трепетали от горечи потери своего друга.
Игроки также были опечалены кончиной Ледяного Дракона.
– Я буду скучать по нему…
– Просто Лэндони слишком силен. Кажется, он на порядок превосходит Кэйберна.
– Давайте поторопимся. Я хочу посмотреть, чем это закончится. С безопасного места.
На карту были поставлены жизни игроков, однако помимо желания остаться в живых, им еще больше хотелось досмотреть эту удивительную битву до конца.
– У-у-у… Неужели дракон и вправду настолько силен? – подрагивая от страха, пробормотал Реверс.
Дракон оказался поистине ужасным зверем, и наблюдать за ним вживую было совсем иначе, нежели смотреть на него через монитор.
\*\*\*
Смерть Ледяного Дракона…
Спрятав в рюкзак еще несколько упавших на землю ледяных осколков, Виид проговорил:
– Что ж, фрагментов у меня достаточно. Я смогу вернуть его к жизни.
Тем временем Лэндони, Феникс и Огненный Гигант все еще сражались. Что касается боевых способностей, Лэндони был как минимум в десять раз сильнее, однако Феникс и Огненный Гигант продолжали держаться, возрождаясь из своих же углей.
– Подлинное безумие…
Во время битвы с Кэйберном Мора была наполовину разрушена. Теперь же дыхание Лэндони разрушило треть оставшихся зданий, причем до такой степени, что от их существования не осталось и следа. Также определенный урон постройкам наносили и фрагменты разорванных трупов оживлённых скульптур, падающих на Мору словно метеориты.
– Вам не нужно побеждать, так что летайте по кругу и пытайся выиграть столько времени, сколько сможете!
– Понятно, хозяин.
– Так и сделаем.
После смерти Ледяного Дракона действия Феникса и Огненного Гиганта стали намного более гибкими. Они вели бой быстро и продуманно, восстанавливая свои очки Здоровья каждый раз, когда поглощали огонь. Несмотря на то, что победить в этой битве было невозможно, каким-то образом им удавалось держаться.
Ламистер: – Ну что, хватит штаны просиживать. Мы должны поддержать их магией.
Игроки, находящиеся на земле, также использовали огненные заклинания, помогая тем самым двум оживленным скульптурам. Поглощая огонь, вызванный союзниками, Феникс восстанавливал свои очки Здоровья и Живучести.
Не остались в стороне и жрецы, использующие на Фениксе и Огненном Гиганте защитные, а также исцеляющие заклинания.
Все прекрасно понимали, что если эти двое падут – следующей целью дракона станет Мора.
Манауэ: – Три минуты до прибытия Ратуаса!
Феникса снова и снова разрывали на части, но каждое последующее возрождение выигрывало защищающимся еще немного времени. Что касается атак Огненного Гиганта – они лишь вызывали у Лэндони раздражение.
И вот, в конце концов Лэндони сотворил сильнейшее заклинание.
– Вы, надоедливые вредители. Я покончу с вами раз и навсегда. Полное Вымирание.
Данная магия не принадлежала к какой-либо из стихий, сродни огня или ветра, а представляла собой заклинание, стоящее на самой вершине магии.
Это было заклинание, разрушавшее физическое естество цели.
А тем временем…
– Хозяин, у меня закончилась энергия. Я больше не смогу вернуться в бой.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 4)**

Огненный Гигант и Феникс держались изо всех сил, но в конце концов были поглощены заклинаниями и исчезли.
– А теперь я займусь вами, людьми, убившими моего брата! – взревел Лэндони, устремив свой взор на тех, кто остался на земле. – Люди и гномы. Бесполезная мразь, из-за которой погиб мой брат… Вы заплатите за это!
Недолго думая, Виид вооружился Топором Убийцы Драконов. Приготовились к битве и остальные. Оживленные скульптуры выиграли достаточно времени, чтобы игроки восстановили большую часть своего Здоровья, маны и Живучести.
– Глупцы. Ваше сопротивление бесполезно.
Лэндони открыто высмеивал игроков. А затем в небе появился огромный магический круг. Такое заклинание потребляло огромное количество маны даже по меркам дракона.
– Вы исчезнете бесследно. Призыв Пылающего Метеорита.
– Ах…
– Это…
Это было сильнейшее заклинание, которое моментально уничтожило надежды Виида и остальных игроков. Гильдия Гермес также могла вызвать метеорит, но заклинание, используемое драконом, было намного лучше. В нем использовалась магическая сила, способная с легкостью превратить в пепел целый город.
Лэндони и вправду отличался от Кэйберна, который стал сражаться на земле. Лишь красный дракон мог позволить себе уничтожить противника, использовав сильнейшее из имеющегося у него оружия.
Но вот, когда до срабатывания заклинания оставалось несколько секунд…
– Лэндони! – раздался чей-то рев, и люди увидели, как с юга к ним приближается фигура синего дракона.
Его чешуя переливалась на солнце, будто океанские волны, а внешний вид был не менее величественным, чем у любого другого дракона.
– Подумай, как низко ты пал, став прислужником демонов. Этим ты позоришь всю драконью расу.
– Тебе здесь не место, Ратуас.
– Ты – вот кто настоящий глупец. Открой же глаза на правду. Уничтожение мира никогда не было правильным решением.
– Не читай мне лекций. Я сам все знаю. А что касается тебя… разве дракону подобает защищать жалких людишек?
– Кажется, слова до тебя не доходят. Что ж, пока я жив, ты не причинишь вреда людям, – объявил Ратуас, после чего глубоко вздохнул, и прямиком к Лэндони устремилось Водное Дыхание.
Как и раньше, огненный дракон вызвал стену лавы, однако дыхание Ратуаса пробило ее и отбросило Лэндони далеко назад.
– Ратуас, если ты будешь защищать людей, я убью тебя вместе с ними.
– Если кто и должен умереть – так это демонская подстилка, – фыркнул Ратуас и вновь использовал дыхание, однако Лэндони контратаковал и перешел в ближний бой.
«Рукопашный бой между драконами…» – с тревогой наблюдая за происходящим, подумал Виид.
К счастью, заклинание «Призыв Пылающего Метеорита» было прервано.
Впрочем, Лэндони обладал исключительной физической и магической силой. По сравнению с другими драконами он считался более могущественным.
Виид: – Ратуас может проиграть, так что нам нужно подготовиться к бою.
Пэйл: – Принято.
Калькус: – Постараюсь восстановить как можно больше сил.
Виид: – Если нам придется сражаться, то это будет воздушный бой.
Калькус: – Но разве, в таком случае, мы не окажемся в невыгодном положении?
Виид: – Окажемся. Однако, судя тому, как начал вести себя Лэндони в самом начале боя, не исключено, что он не будет спускаться на землю. Итак, пусть маги будут готовы наложить заклинание левитации.
Ламистер: – Маги готовы. Если мы задействуем сразу всех волшебников, то летать смогут примерно 50,000 игроков.
Окончив подготовку, Виид продолжил наблюдать за схваткой между Ратуасом и Лэндони. Два дракона попеременно бросались друг на друга и отлетали назад. Они били лапами, хлестали хвостами и вгрызались в чешую противника. Со стороны казалось, что Лэндони и вправду обладает куда большей силой, но что касается искусства ведения боя… он казался любителем. Его атаки были безрассудными: удары лапами проводились наобум, а попытки укусить Ратуаса – слишком явными.
Виид: – Кажется, Ратуас постепенно берет преимущество.
Пэйл: – Мне тоже так кажется. Похоже, он более опытен в бою.
Два дракона обменивались магическими заклинаниями, и что удивительно, куда больше повреждений получал именно Лэндони, чем Ратуас. Судя по всему, как более старший дракон, Ратуас обладал куда более мощной магией.
– Сначала я разорву на части тебя, а затем и этих людей!
– Глупое дитя. Без Кэйберна ты можешь даже не надеяться победить меня.
«Океан Жизни», «Происхождение Воды», «Страж Моря» и прочие заклинания обладали восстанавливающими эффектами и предоставляли Ратуасу дополнительное преимущество. Даже получая одинаковое количество урона, из двух драконов именно синий мог затянуть битву с помощью исцеляющей магии и усиливающих заклинаний.
И вот, примерно через десять минут Лэндони, получивший тяжелые ранения, пустился в бегство.
– Я еще вернусь. И когда это произойдет, я истреблю каждого из вас.
– Убегаешь? Ты продолжаешь позорить драконий род.
Ратуас бросился в погоню, и бой продолжился уже к югу от Моры. Оба дракона обладали высочайшим сопротивлением к магии, а потому в основном битва происходила врукопашную, однако начало погони превратило ее в серию обменов ультимативными заклинаниями.
– Аква-Волна.
– Прикосновение Руин.
– Звездная Пыль!
– Испепеление Адским Пламенем!
Высшие магические заклинания падали на землю, создавая озера и разрушая горы. Все, что находилось южнее Моры, претерпело сильные изменения.
Ратуас продолжал преследовать Лэндони и получил возможность закончить битву лишь на границе с Центральным Континентом.
– Это будет и вправду позорным концом для дракона, – объявил Ратуас, усевшись на спину израненного Лэндони.
А затем его клыки вонзились глубоко в загривок красного дракона, навечно успокоив его.
– Угра-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а! – победно взревел Ратуас. И этот рев стал сигналом для окончательного завершения долгой битвы.
\*\*\*
Стоя на обломках разрушенного здания, Виид огляделся по сторонам.
– Уф-ф…
Самый впечатляющий город Северного Континента, Мора, превратился в руины. От его былой славы осталось совсем немного: трущобы исчезли, замок был разрушен, и даже Гигантская Черная Звезда в какой-то момент просто-напросто рухнула.
Примерно сотня бетонных зданий, рассредоточенных вокруг Башни Света, каким-то чудом уцелела, но вот Центр Искусств до конца сражения так и не дожил.
Повсюду валялись обломки и мусор, заполонившие собой дороги, городские площади и даже редкие, не упавшие постройки. Деревья были сожжены, а кирпичная крошка и пепел покрыли собой едва ли не каждый сантиметр Моры.
Манауэ: – Я заранее распорядился переместить все работы в безопасное место. Восстановить само здание будет не так уж и сложно.
Виид: – Хорошо. А как насчет Великой Библиотеки?
Манауэ: – Несколько опор упало, а стены потрескались, но… Мибулло сказал, что она выдержит. Все будет хорошо, как только мы проведем работы по укреплению.
Виид: – Слава Богу.
Виид решил, что подсчитывать потери бессмысленно.
«Мора должна быть восстановлена».
Как-никак, город был разрушен целиком и полностью. Битва с драконами не оставила нетронутой даже пятую часть Моры. Вииду казалось, будто он перенесся назад в прошлое, когда город был всего-навсего маленькой деревушкой, но… его общее настроение было довольно приподнятым.
– Мы действительно победили!
– Мы убили Кэйберна и… Лэндони тоже!
– Теперь на Версальском Континенте воцарится мир!
– Бог Войны, Виид!
Отовсюду раздавались громкие выкрики и звуки аплодисментов.
«Мы и вправду это сделали…» – вздохнул Виид, глядя на тушу Кэйберна, горой возвышавшуюся над руинами.
Его кости, кровь и плоть… Все эти вещи представляли собой драгоценные магические ингредиенты, которые не исчезнут до тех пор, пока игроки полностью не разберут всю тушу по частям.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 5)**

Вид мертвого дракона уменьшает Ваш страх перед монстрами.
Ваш Боевой дух увеличился на 9.
Ваша Сила увеличилась на 5.
Даже обычное пребывание возле мертвого дракона приносило свои дивиденды. Что касается Виида – перед ним появилось сообщение, информирующее о завершении задания.
Дзынь!
– Вам больше ни к чему продолжать выполнение задания расы гномов.
У гномов больше нет цели сплачиваться. Гордость расы гномов, Виидхэнд, вместе с остальными гномами-воинами положил конец Кайберну.
Раса гномов была освобождена от тирании черного дракона. Гномы расчистят окрестные горные перевалы от монстров и восстановят свое царство огня и стали. Они вернут утраченное достоинство и расширят пределы своего роста.
– Ловкость, а также навыки кузнечного, портняжного, скульптурного ремесла и кораблестроения у всех гномов увеличатся на 10%.
– Вы стали героем целой расы!
В знак величия Вашего подвига на протяжении следующего года имя «Виидхэнд» будет гравироваться на всем оружии и доспехах, которые будут выпускать гномы.
Ваша Слава увеличилась на 100,000.
Ваши характеристики увеличились на 8.
Все эффекты Ловкости увеличились на 5%.
Теперь Вы можете взаимодействовать с гномами-мастерами и гномами-кузнецами из Клана Черного Железа.
– Задание «Секретное озерное зелье» было деактивировано.
– Возвращение Кэйберна в вечную тьму ознаменовало конец Вашего бремени, как героя.
Ваша храбрость положила конец черному дракону и спасла континент.
План Короля Демонов, Клетты, провалился, однако Вы не должны оставаться беспечны. Возможно, где-то на континенте посеяны и другие семена хитрого демона.
– Будучи спасителем мира, Вы должны продолжать становиться сильнее, участвуя в битвах и приключениях. Когда над миром нависнет тьма – Вы будете единственным, кто сможет развеять ее.
– Благодаря завершению задания Вы получили +10 ко всем характеристикам.
– Отныне Вас будут приветствовать и феи, и эльфы, и гномы.
– За Вами следят не только жители этого мира, но и боги. Вы должны отыскать семена зла, разбросанные по миру демонами.
Совершенно внезапно Виид почувствовал прилив усталости. У него было еще очень много дел, но он решил оставить все на завтра.
«Нужно принять теплую ванну и съесть курицу. Целиком».
Вскоре Виид отключился системы, а Мора начала заполняться людьми. Местные жители, участники сражения и простые зеваки – все они вышли на улицы посмотреть на поверженного дракона.
– Им действительно удалось убить столь громадное существо?
– Победа! Победа!
На каждой полу-разрушенной улочке и разбитом переулке царил настоящий праздник. Тем временем члены Гильдии Гермес и высокоуровневые игроки, дожившие до конца сражения, начали обсуждать результаты боя.
– И кто же в итоге убил Кэйберна?
– Кто этот счастливчик? Бьюсь об заклад, парень, убивший дракона, получил невероятные боевые достижения.
– Согласно анализу КМС Медиа, эффекты такого достижения могут легко превзойти получение десяти, а то и двадцати уровней.
– Кровь дракона и сердце дракона… Я слышал, что их может получить только тот, кто убил дракона, а использование данных ингредиентов предоставит огромное количество очков Здоровья и Живучести.
– Я слышал, что ты получил особый навык: Боевой Дух Дракона.
– Ага, и целую кучу титулов.
Всем было прекрасно известно, что ежесекундно Кэйберна поражали сотни магических заклинаний. Вот почему большая часть игроков была убеждена, что именно гермесовцы убили дракона.
– В любом случае, этот человек будет помалкивать о своей удаче.
– Да уж, действительно. Кто станет трепаться о таких вещах?
– Думаю, с большой долей вероятности это какой-то маг. Бадырей и члены гильдии умерли вместе с драконом, так что…
– Не стоит исключать вероятности того, что этим человеком может оказаться некто совершенно случайный. В конце концов, даже игроки 200-го уровня пытались снять дракону хоть немного Здоровья.
– Да, шансы на такое крайне малы, но исключать подобное тоже не стоит.
Все игроки, участвовавшие в битве при Море, удостоились титула «Герой, столкнувшийся с драконом». Основываясь на их вкладе, они также получили значительное увеличение Силы, Интеллекта, очков Здоровья и Боевого духа.
Прибыль намного превышала то, что они получали от охоты в относительно безопасных подземельях.
Таким образом, по мере того, как продолжалось расследование убийства дракона, по игровым форумам потекли слухи.
– Тот, кто избавил мир от дракона – Темный Убийца.
– Главный убийца Версаля. Он убил дракона.
– Последний удар нанес тот, кто уничтожает души…
– Убийца?
– Точно! Кто, если не убийца, способен нанести последний, фатальный удар?
– Но мы говорим о драконе.
– Какая разница? Убийцы способны нанести серию критических ударов. Не знаю, как насчет лобового столкновения, но в том хаосе они вполне способны были продемонстрировать всю свою мощь.
– Тёмный Убийца, уничтожитель душ… Знакомые прозвища.
– Это же Приправленный Рак!
И вот, в конце концов данная версия была принята игроками как наиболее правдоподобная.
– Приправленный Рак убил дракона!
– Вот он истинный Убийца Дракона!
\*\*\*
– Сколько людей выжило?
– Не знаю, но… потери огромны. Впрочем, самое главное, что мы преуспели в охоте на драконов.
Растянувшись на земле, высокоуровневые игроки Гильдии Гермес просто отдыхали. Битва истощила их как физически, так и психически.
– Это чудо, что мы выжили.
– Да уж…
– Боевое достижение, которое мы получили в самом конце… Неплохое.
– Мы хорошо сражались. И это самое главное.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 6)**

Гайшу, Калькус, Ламистер, Баймонг: глядя на немногочисленных товарищей, которым повезло выжить, командиры задумались:
«Я тот, кто боролся до самого конца и выжил. Я победитель».
«Что может быть радостнее несчастья конкурентов?»
«Я так многого добился сегодня. Пока что наши отношения с Империей Арпен будут дружескими. Это хорошее время, чтобы поторговать специальными товарами наших земель: нефритом и кристаллами».
«С завтрашнего дня мир будет другим».
Гильдия Гермес в очередной раз доказала свою силу. Однако эта победа была бы невозможна, если бы не Виид и его подготовка.
Виид сделал ставку на последнюю битву в Море и приготовил Жаровню Жертвоприношения, что и стало ключом к победе. Его влияние на множество гильдий, в которых состояло довольно большое количество топ-игроков, также сыграло свою роль.
Гайшу: – В настоящее время Гильдия Гермес не является номером один по силе, поэтому нам лучше сотрудничать с Империей Арпен и ждать возможности.
Ламистер: – Согласен. Мы приняли верное решение.
Калькус: – Однако надежды мы не лишены. Влияние Виида дает ему огромную власть, но за пределами Империи Арпен у Гильдии Гермес нет соперников. Виид, в некотором смысле, является изолированным героем. Кроме того, его собственная фракция слаба.
Гайшу: – Мы завершили охоту на дракона. Пусть Виид и руководил битвой, но все признают, что это стало возможным лишь благодаря Гильдии Гермес.
Баймонг: – Как и планировалось, люди засвидетельствовали нашу силу. Слава Гильдии Гермес!
Командиры хоть и стали находиться под властью Империи Арпен, но все-таки сочли, что данная временная мера вполне терпима. Им было сложно догнать Виида, однако, они были оптимистично настроены в отношении того, что дальнейшее увеличение разрыва с конкурирующими фракциями однажды предоставит им подходящую возможность.
– Если мы будем тесно сотрудничать…
– Нет причин отказываться от взаимовыгодного сотрудничества. Гильдия Черного Льва? Гильдия Странника? Эти ребята недееспособны. Если бы не Виид, их бы давно не было.
– Давайте продолжать развивать силу нашей гильдии.
– Конечно. С каждым днем мы будем становиться сильнее и сильнее.
\*\*\*
От вида разрушенной Моры Мибулло и Паво потеряли дар речи.
Несколько стальных конструкций твердо стояли посреди гор пепла, но такие вещи были скорее исключением: город был далек от своего былого облика.
– Центр Искусств и Великая Библиотека уцелели. В Центре Искусств были сильно повреждены внешние стены, но это поддается ремонту.
– Каналы полностью исчезли. Возможно, нам придется пересмотреть городскую планировку.
– И как мы собираемся убирать весь этот мусор? И где брать строительные материалы для восстановления Моры?
Архитекторы были в отчаянии. Строительство города нельзя было выполнить по щелчку – на это требовалось довольно много времени. Мора расширялась вместе со всем Северным Континентом, а дороги и сооружения отстраивались естественным образом по мере развития торговых путей. Другими словами, неистовство дракона возымело огромные последствия для одного из самых популярных городов континента.
– Вместо того, чтобы отремонтировать его, возможно, будет быстрее, если мы построим новый город рядом с тем местом, где была Мора?
– Полная замена Моры?
– Как вариант. Начнем с базовых сооружений и продолжим расширяться.
– Хм-м… это все непросто.
Архитекторы столкнулись с суровой реальностью. В конце концов, Кэйберн был убит, а нависшая над миром тьма рассеялась, однако, появилось множество новых забот: например, восстановление разрушенной Моры.
Если бы речь шла о паре зданий – вопросов бы не возникло, однако, в реконструкции нуждался весь город.
– Даже не знаю, с чего начать… – покачал головой Мибулло, построивший королевский дворец Империи Хэйвен.
Мора превратилась в пепел и грязь, и архитекторы попросту не знали, что делать дальше.
А пока она находилась в состоянии опустошения, северные игроки продолжали осматривать город. Они смотрели на руины и задавались одним-единственным вопросом:
– Это наш дом?
– Без понятия… Здесь все сгорело.
– Ничего, кроме пепла…
Бездомные игроки наводили порядок и пытались отыскать среди руин то, что могло послужить в качестве строительного материала. А затем они начали строить новые лачуги.
– Во-первых, давайте откроем таверны.
– Ага. Если мы хотим прокормить себя – то должны сделать это.
– Также, пока не восстановится и не заработает торговый квартал, нам понадобится рынок.
– Думаю, наши торговцы придумают, откуда взять припасы. Скоро здесь будут все торговые компании севера.
Итак, на развалинах городских площадей игроки начали устанавливать нечто наподобие прилавков.
– Отлично. А теперь возьмемся за готовку.
– Постройтесь, пожалуйста, в очередь. Мест для сидения нет, так что садитесь, где хотите. Сегодня обед с нас.
После битвы с драконом прошло довольно много времени, и уже близилась ночь. Повара занялись смешиванием ингредиентов, чтобы накормить как можно больше голодных игроков. Люди, которые накануне соревновались в искусстве кулинарии, теперь взялись за поварские инструменты совершенно бесплатно. Несмотря на то, что повсеместные руины внушали уныние, игроки готовились к новому началу.
И видя это, архитекторы невольно заулыбались.
– С завтрашнего дня мы обязательно начнем реконструкцию.
– Да. История этого города никуда не денется. Мора поднимется и станет еще более величественной, чем раньше.
– Захватывающие ночные виды Моры обязательно вернутся.
Даже если городу придется все начинать с нуля, это будет нечто объединяющее и захватывающее.
\*\*\*
Гуляющие по сети слухи окончательно сбили Пэйла с толку.
– Приправленный Рак убил Кэйберна?
– Ага. Думаю, как убийца, он прекрасно справился со своей задачей, – ответил ему Питон, помогающий своему товарищу ухаживать за ранеными.
– Но этого не может быть… – недоверчиво покачал головой Пэйл.
По правде говоря, когда он выпускал очередную стрелу, то своими собственными глазами видел, как Приправленный Рак погиб от заклинания Кэйберна.
Впрочем, убийца продолжал битву даже после смерти.
В отличие от навыка, позволяющего противостоять смерти путем возрождения в облике нежити, секретная техника убийц позволяла его тени сражаться вместо него в течение определенного промежутка времени. При этом он смог удвоить свою скорость атаки и шанс нанесения критических ударов. Находясь в состоянии тени, он атаковал что есть мочи, но в конце концов превратился в дым.
– Он умер как минимум на десять секунд раньше…
– Чего?
– Да не, ничего.
Пэйл знал, что такое конфиденциальность. А еще он никогда ни с кем не говорил о вещах, в которых сомневался.
– Это была такая тяжелая битва.
– Несомненно. Многие считают, что наша победа – настоящее чудо.
В ходе битвы погибли все без исключения Мечи вместе с их тренером. Впрочем, такой была их судьба – как-никак, они сражались на самой передовой. Штурмовой отряд также понес большие потери, даже несмотря на то, что принимал участие в битве далеко не с самого начала. Жертвы, которые они понесли ради того, чтобы не дать Кэйберну улететь, обошлись им крайне дорого.
– Правильно Виид говорил: человеческой жадности нет ни конца ни края.
– Он действительно время от времени поражает. Словно у него есть какое-то понимание этого мира.
Питон даже чувствовал себя виноватым за то, что выжил. Публика почитала его как великого воина, однако, наблюдая за Гильдией Гермес, он таковым себя не чувствовал.
– Я не хочу прощаться с Виидом лично. Пожалуйста, передай ему от меня привет.
– Ты уходишь?
– Я хочу посетить каждую из Десяти Запретных Зон и… вернуться более сильным человеком.
Итак, с мечом в руке Питон отправился в свое собственное приключение. Тем временем с Пэйлом встретилось еще несколько людей.
– Торговцы Центрального Континента просят о встрече. Они хотят присоединиться к проекту восстановления Моры.
– Архитекторы разработали план реставрации.
– Культ Травяной Каши направил официальный запрос о проведении фестиваля. В письме говорится, что с исчезновением черного дракона нужно поднять тост за воцарившийся мир.
– Э-э-э, простите, а я тут причем? – спросил у них несколько испуганный Пэйл.
– Ну, Виид, как и Союн, которая несколько дней готовилась к обороне Моры, ушел отдыхать.
Они ушли, оставив на него целую гору нерешенных задач и проблем. Таким образом, Пэйлу пришлось проводить встречи и принимать решения, начиная от фестиваля в Море, заканчивая её реконструкцией.
– Нам не хватает спиртного.
– Нам нужно больше мяса. Мы должны как можно скорее связаться с торговцами.
– Поступил официальный запрос от Гильдии Гермес. Они хотят закупить большие запасы виноградного вина. А еще они интересовались, есть ли возможность для подобных заказов на регулярной основе.
На Пэйла обрушилась целая куча дел.
«Ах… Это какой-то кошмар».
Пэйл сидел посреди настоящего океана бумаг, изучая и решая каждую из поставленных перед ним задач. Сложная и утомительная работа набирала обороты, но особенность его личности заключалась в том, что если он берется за какое-то дело – то выполняет его с максимальной щепетильностью.
Вскоре к системе вновь подключился и Виид.
Он слегка перекусил и немного поспал, однако всё равно чувствовал себя не особо отдохнувшим. За это время в Море не прошло и дня, однако игроки уже полным ходом вели реконструкционные работы.
– Мы построим более красивый дом!
– Погоди. На этот раз нам понадобится двухэтажный дом.
– Давайте построим здесь такие дома, как в Санторини, в Греции.
Игроки начали работу над поистине потрясающими сооружениями, в то время как архитекторы наводили порядок и прокладывали широкие дороги.
– Новый город должен быть намного лучше старой Моры.
– Будет здорово, если мы сможем сохранить культуру и самобытность Моры, а также отразить историю, которая стала основой Империи Арпен.
– А как насчет того, чтобы попросить Виида сваять в самом центре города огромную скульптуру Кэйберна?
– Отличная идея! Битва с драконом должна быть увековечена!
Рассуждая о строительстве мемориального зала и новых Великих Сооружений, архитекторы были слегка встревожены, однако вскоре их сердца подзарядились энергией от других игроков.
«Приятное зрелище», – шагая меж руин, улыбнулся Виид.
Он снял с себя все дорогостоящее обмундирование и облачился в стандартный костюм авантюриста за 10 золотых.
– Кажется, здесь никого нет.
Затем он убедился, что в одном из полуразрушенных бетонных зданий никого нет, и тихо проскользнул внутрь. Это были казармы стражников Моры. Для обычных игроков они были недоступны, но вот для императора…
– Никто сюда не войдет.
Солдаты Моры не представляли никакой ценности в битве с драконом, а потому он еще вчера утром эвакуировал их из Моры.
– Что ж… в таком случае, начнем с самого начала, – пробормотал Виид и выложил на пол горстку едва горячих угольков.
Это были останки Феникса и Огненного Гиганта, которые он подобрал во время битвы с Кэйберном.
– Ху-ху-ху. Это еще не все.
Следующим предметом, который он достал из сумки, была кость Кэйберна, схваченная им в момент смерти черного дракона.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Выход оживленных скульптур (часть 7)**

«Кость Дракона».
Прочность: 800/800.
Легендарный фрагмент.
Легендарный кузнечный материал.
Прочный материал, полученный из существа высокого происхождения. Поскольку в нем находится чистая кристаллизованная мана, его крайне сложно сломать или подвергнуть обработке, однако если это удастся – любое оружие и доспехи, выкованные с его помощью, станут легендарным произведением искусства.
Эффекты:
Повышает навыки, связанные с ремеслом, на 1 уровень.
Созданный предмет будет наделен 7-ю эффектами, связанными с драконом.
– Хе-хе-хе, вот это я понимаю добыча.
Впрочем, даже Кость Дракона была пустяком по сравнению с другим трофеем!
– Идентификация!
«Сердце Черного Дракона».
Прочность: 100/100.
Легендарный магический ингредиент.
Легендарный кулинарный ингредиент.
Сердце дракона, в котором кроется ужасная и безмерная магическая сила. Еще в незапамятные времена чернокнижники мечтали завладеть им, поскольку с помощью сердца дракона можно создать мощнейшее заклинание или призвать волшебное существо, которое будет существовать вечно.
Если сердце окажется в руках повара, последствия будут неизвестны. Тем не менее жарка, варка, тушение и прочие процессы гарантировано позволяют испытать восхитительный, доселе неведомый никому опыт.
\* Будьте осторожны: если Вам не удастся освоить наилучший способ приготовления Сердца Кэйберна, Вы можете умереть после его употребления. Успешное приготовление данного ингредиента значительно увеличит физические способности потребителя.
Эффекты:
Повышает навыки, связанные с ремеслом, на 1 уровень.
Созданный предмет будет наделен 7-ю эффектами, связанными с драконом.
«Хм-м… Поскольку я не собираюсь использовать его в черной магии, можно не торопиться и подумать, как приготовить эту штуку».
Естественно, продавать его Виид также не собирался. В старые времени он бы решил сорвать куш и выставить его на аукцион, однако, сейчас, будучи правителем империи, ему в первую очередь следовало заботиться о своем собственном благополучии.
– Хозяин, а как насчет Вашего обещания сделать мне личное тело? – внезапно поинтересовались парящие рядом Крылья Света.
– Я обязательно сдержу данное обещание. Я еще не все проверил, ладно… Давай сначала займемся твоим телом, – кивнул Виид и принялся выкладывать перед собой кости дракона разного размера.
Затем он взялся за ваяние черепа, объединяя более мелкие кости со средними.
– Я хотел бы сделать все как можно точнее, но… этот материал слишком прочный и не подходит для моего скульптурного ножа, а потому предлагаю ограничиться базовой сборкой.
– Обещайте, что в следующий раз сделаете его красивее.
– Конечно. Я даже буду почесывать у тебя за ухом, когда будет время.
Затем Виид принялся наносить поверх костей золотой мигриум, найденный в стране великанов. И пусть в качестве материала использовались кости, спустя некоторое время они начали сиять, как настоящие драгоценности.
«А что, получается неплохо».
Симбиоз сверкающего мигриума и костей дракона сам по себе стал настоящим шедевром.
– Кхм… Я знал, что все будет хорошо.
– Я так благодарен Вам, хозяин.
– Да. Никогда этого не забывай.
– Никогда!
– Правильно. Ты должен всегда помнить об этом.
– Да, хозяин.
И вот, вскоре у Крыльев Света появилось свое собственное тело, сделанное из костей дракона.
Вы действительно хотите предоставить физическое тело оживленной скульптуре «Крылья Света»?
– Да. Я подарю тебе новую жизнь.
Вы вдохнули жизнь в свою скульптуру.
Крылья Света получили тело, сделанное из костей дракона.
К телу применимы два атрибута:
Потрясающий магический атрибут (300%);
Полное сопротивление (300%).
Потрясающий магический атрибут не имеет себе равных. Находясь под его влиянием, оживленная скульптура будет с легкостью изучать магию и проявит невообразимую силу.
Атрибут полного сопротивления позволяет сводить к минимуму большинство магических повреждений. Также он предоставляет иммунитет ко всем психическим статусам. Помимо этого, атрибут наделяет оживленную скульптуру высочайшей физической защитой.
Ваше Искусство уменьшилось на 6.
Потерянные очки характеристик можно восстановить, создавая новые скульптуры и выполняя прочие действия, связанные с искусством.
Вы потеряли 2 уровня, из-за чего Ваши характеристики упали на 10.
Потерянные очки характеристик можно восстановить, повысив уровень.
Заботьтесь о скульптурах, которым Вы даровали жизнь.
Если оживленная скульптура погибнет, ее следует воскресить.
После полного уничтожения вернуть к жизни скульптуру более невозможно.
– Спасибо, хозяин.
Теперь это был воин с телом из костей дракона и крыльями света.
Вне всяческих сомнений, родилось самое великолепное скульптурное создание из всех. Оно было крепче Бахаморга и могло обрушивать на врагов шквал магических заклинаний.
– А сейчас…
Пришло время изучить оставшуюся добычу.
– Сделаем глубокий вдох…
Наполнив свои легкие воздухом, Виид резко выдохнул, и…
– Идентификация!
«Рог Клетты».
Рог, наделенный магией Короля Демонов Клетты.
В нем дремлет неизведанная безграничная сила.
Из-за недостатка магических знаний точный анализ предмета невозможен.
– Полагаю, мне придется собрать побольше информации об этом предмете, чтобы использовать его в качестве материала или сделать из него какой-нибудь волшебный посох… Что касается цены, я уверен, она будет слишком высока для кого бы то ни было.
Основываясь на описании и названии предмета, Виид примерно понимал, с чем имеет дело. Скорее всего, рог усиливал чёрную магию. Или, возможно, он предоставлял предмету огромную коллекцию опасных атрибутов.
– Так, а теперь это… Идентификация!
«Фолиант Смерти».
Прочность: 30/30.
Книга неизвестного автора, содержащая в себе секреты смерти.
В ней фиксируется происхождение черной магии и демонических заклинаний.
Также в книге подробно описаны следующие магические заклинания: «Жертвоприношение», «Проклятие», «Призыв», «Разрушение», что ускоряет процесс их изучения в три раза.
Если Вы подпишите контракт с демоном, то за каждый его призыв будете получать дополнительное вознаграждение.
Ограничения:
Только для тех, кто отдал свою душу демону.
Награда за использование:
Повышение класса до «Бездушный черный маг».
Максимальный запас Здоровья: +300%.
Максимальный запас маны: +2,000%.
Сила всех заклинаний: +400%.
Магические заклинания будут изучаться в три раза быстрее.
Прирост Мудрости: х3.
Способность командовать демонами-солдатами.
Дополнительные награды за каждого убитого человека, эльфа и гнома.
После достижения определенного порога возмездия позволяет призвать Короля Демонов.
От прочитанного на лице Виида повисла кислая мина.
– Это тоже отличный трофей, но и его продать я не могу.
Это будет настоящая катастрофа, если он продаст фолиант какому-нибудь высокоранговому игроку, который рано или поздно решит призвать Клетту.
– Идентификация!
«Сущность Черной Магии».
При использовании позволяет пропустить начальный и средний уровень Черной Магии и получить доступ сразу к Черной Магии высшего уровня.
Позволяет трансформировать человеческое тело в черного мага, благодаря чему существенно увеличатся его физические и магические способности. Если же такой игрок получит значительное количество повреждений, он превратится в демона.
Добыча, полученная с Кэйберна, разочаровывала.
Все эти предметы он должен был или использовать сам, или не использовать вовсе, поскольку об их продаже даже речи не могло идти.
– Наверное, когда-нибудь они докажут свою полезность… Кроме того, это еще не конец добычи. Даже если с дракона не выпало ничего полезного, на этом его ценность не закончилась.
Виид раздумывал над тем, чтобы еще разок посетить логово Кэйберна. Его целью было не что иное, как присвоение всех оставшихся сокровищ!
– Мне понадобятся Приправленный Рак, Найд и несколько элитных игроков.
Логово, ровно как и его окрестности, кишело монстрами, однако, в отсутствие Кэйберна оно казалось не чем иным, как рядовым охотничьим угодьем. Убийство самых опасных монстров издалека, а также заманивание их в ловушки, открывало достаточно большие возможности.
\*\*\*
Смерть Кэйберна вызвала на Версальском Континенте целую волну перемен.
Стаи бродячих монстров вернулись в места своего обитания. Некоторые из них заявили права на пустые пещеры или деревни, а некоторые создали новые места обитания, что привело к появлению новых подземелий и охотничьих угодий.
Также сделала официальное заявление и Гильдия Гермес:
– Мы, члены Гильдии Гермес, будем выполнять свои обязанности в качестве граждан Империи Арпен.
Многие были обеспокоены тем, что в землях, управляемых данной гильдией, продолжатся гнет и преследования. Тем не менее после совместной битвы с драконом гермесовцы поняли, что не смогут осуществлять жестокий контроль над своей территорией, как это было в прошлом.
А еще, находящиеся под командованием сильнейших воинов, наконец-то объединились все пустынные племена. Грандиозное задание по возрождению Империи Пэллос наконец-то подошло к концу, и ее правителем, которого единогласно избрали пустынные воины, стал не кто иной, как Виид!
На данную роль было достаточно много претендентов, однако, никто не смог сравниться с ним ни в силе, ни в достижениях. Что касается Мечей, отважно сражавшихся в пустыне, - они стали вождями племен.
И вот, спустя некоторое время Виид сделал свое собственное заявление:
– Империя Пэллос и Империя Арпен – одно целое.
Отсюда началось тотальное объединение оставшихся земель под флагом Империи Арпен. Наконец-то северная, центральная и южная границы соединились в единое целое. На карте все еще остались кое-какие незахваченные и невостребованные земли, но, в конце концов, территория континента начала становиться цельной.
И это порядком обеспокоило лордов Королевства Розенхайм и Королевства Брент, находящихся на востоке.
– Разве мы не должны быть частью Империи Арпен?
– Должны. Наши королевства – единственные аутсайдеры.
– Если мы будем тянуть – Виид просто вторгнется на нашу территорию и захватит ее при помощи тактики «человеческих волн».
– Оно ему надо? Он может просто поручить это Гильдии Гермес, и мы будем захвачены в самые кратчайшие сроки.
– Даже в привлечении Гильдии Гермес нет никакой необходимости. Все, что для этого потребуется, – участие несколько великих лордов.
– Давайте смотреть правде в глаза… Даже если Виид придет сюда один – кто посмеет выступить против него?
Пока лорды были озабочены данной проблемой, Империя Арпен придумала метод, не требующий применения военной силы. Виид и вправду намеревался объединить мир. С присоединением Гильдии Гермес данное блюдо уже было приготовлено, так что Вииду оставалось лишь сесть за стол и начать трапезу.
В его распоряжении были и другие уловки.
– Мы из Торговой Компании Манауэ! Мы привезли из Империи Арпен фирменные товары!
– Мы кросс-культурные организаторы и планируем провести на центральной городской площади выставку, так что, пожалуйста, приходите.
– Мы – туристическое агентство «Оседлавшие Ветер». Мы доставляем наших клиентов к месту назначения быстро и точно. Приглашаем клиентов, желающих совершить поездку, на север.
Виид решил усилить влияние империи на Королевства Розенхайм и Брент через культуру и торговлю. Все, за исключением этих двух королевств, и так стало частью империи, а потому ее влияние быстро росло. Однако до полного объединения требовались месяцы.
Вот почему Манауэ провел тайную встречу с лордами.
– Вы восстанете и присоединитесь к Империи Арпен.
– Это…
– Я понимаю ваши страхи и беспокойство. Вы переживаете, что будет трудно сохранить свои позиции, если ваши города перейдут к Империи Арпен, верно?
Гильдия Гермес имела силу, а потому сумела сохранить власть над своими территориями.
Великие лорды Империи Арпен хорошо вложились и заработали право управлять своими землями. По сравнению с ними у восточных лордов не было ни власти, ни денег.
– Я знаю, что это трудное решение. Однако эта возможность продлится недолго. Как думаете, сколько еще продержатся Королевства Розенхайм и Брент?
Молчание.
– Оба королевства неизбежно присоединятся к Империи Арпен. Виид же поприветствует всех вас, если вы проявите свою преданность Империи Арпен.
Итак, лорды Розенхайма и Брента должны были принять решение.
Лорд Торка из города Барран восстал.
Отныне его земли перешли под юрисдикцию Империи Арпен.
К восстанию присоединились еще двенадцать городов, расположенных вокруг озера Аруд. Все они присоединились к Империи Арпен.
Восстание лордов Розенхайма и Брента!
По мере того, как расширялось влияние Империи Арпен, территория двух королевств стремительно уменьшалась.
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Legendarnyj-lunnyj-skulptor/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**