Глава 8.

- Добро пожаловать, лорд-ним.

- Здравствуйте, мы ждали Вас.

Возле Деревни Арс Робина встречали выстроившиеся в шеренгу солдаты Империи Хэйвен. 1,000 солдат, которым было поручено соблюдение порядка на этих землях.

- Пожалуй, для начала эта деревня вполне подходит. Здесь много возможностей для развития.

Немногим ранее Робин купил себе должность северного лорда.

В этой части севера было около 200 отдаленных деревушек, которые нуждались в срочном капиталовложении.

- Нужно поднять её как можно быстрее. С чего же начать? Основные производственные мощности?

Робин открыл окно внутренних дел и вложил 9 миллионов золота в развитие этой деревни.

- Деревня Арс находится в финансовом изобилии.

Жители удивлены огромными инвестициями богатого лорда.

Безопасность и экономика деревни существенно увеличились, так что её будущее представляется очень ярким.

Слава Деревни Арс увеличилась на 5.

- Деньги нужно тратить правильно.

При помощи режима внутренних дел, Робин расширил центральную часть села.

- Этого должно быть достаточно, чтобы в будущем деревушка выросла в большой город. А инфраструктура должна быть удобной для туристов.

На площади был установлен гигантский фонтан, а для удобной торговли были перестроены все улицы.

Для зданий торгового квартала по приказу лорда был использован только красный и белый кирпич, над доставкой которого работали непосредственно сами жители.

Как лорд, он обязан был оплачивать их труд. Совершенно невыносимо было бы использовать жителей для принудительных работ без должного вознаграждения.

- Хватит ли 2 серебряных в день, чтобы заручиться их лояльностью? Если жителям платить, то деревня будет развиваться быстрее. Деньги – это не та вещь, которая должна лежать без дела.

В итоге, привлеченные к работе жители получали по 5 золотых в сутки. Работали все – от мала до велика.

- Магазин оружия, магазин доспехов, продуктовый магазин, мебельный магазин, специализированные магазинчики... Эта деревня неплоха, и в будущем может стать коммерческим центром. А что если поблизости сделать пастбища для домашнего скота?

Разведение крупного рогатого скота было очень популярно на севере. В этих землях его популяция росла достаточно быстро и, в отличие от табунов лошадей, здесь часто можно было увидеть целые стада коров и быков.

- Но из-за коров в городе будет грязно. Для начала уж лучше внедрить торговлю лошадьми.

Робин решительно отказался от разведения крупного рогатого скота.

К слову, агропромышленный сектор он и вовсе не любил.

Из-за природы своей профессии, у фермеров могли быть хорошие урожаи только тогда, когда они использовали не только землю возле своих домов, но и окрестные поля. Однако всё это могло существенно подпортить эстетический вид будущего города.

Кроме того, игроки не могли использовать поля с максимальной эффективностью. И причиной тому были постоянные набеги монстров, которых приманивали урожайные земли. Таким образом, Робин не хотел вкладываться в этот сектор, полагая, что при крайне небольшой отдаче столкнется еще и с проблемами в сфере безопасности.

- Мой город станет настоящим центром по туризму, финансам и производству предметов роскоши. Для того, чтобы этого добиться, мне нужно использовать правильную инвестиционную стратегию с самого начала. Мой отец добился выдающихся результатов именно благодаря смелым инвестициям на заре своей карьеры.

Многие северные деревушки получили таких же лордов, как Робин. Империя Хэйвен хотела максимально быстро стабилизировать и развить этот регион. Со временем и лорды начнут получать прибыль. Когда город вырастет до определенного размера, деньги к ним польются рекой, что позитивно скажется на экономике и самой Империи Хэйвен.

Робин считал, что север – место с большим потенциалом.

Если деревня дорастет до города, то гарантированно поднимутся честь и слава местного лорда. Так что он без особых раздумий использовал свои деньги, чтобы в будущем стать одним из самых влиятельных вельмож континента.

- Учебный центр для кузнецов и ювелиров. А для развития туризма нужно заранее подготовить отельные комплексы и аукционы.

Для того, чтобы украсить ландшафт, он посадил множество редких деревьев, и помимо всего прочего построил 150 роскошных апартаментов для туристов.

- В Деревню Арс направляются жители.

Количество проживающих в ней превысило 3,000 человек.

- Работа движется. В этих краях у моей деревни уже самое большое население. Хоть и по началу развитие идет медленно... Со временем будет резкий скачок.

Девять миллионов золота означали, что деревня попросту не может чувствовать нужды.

Повсюду строились роскошные здания.

Кроме того, Робин получил дополнительные 4 млн золота от Империи Хэйвен. Конечно же, эти деньги дались ему не за просто так.

- Я использую эти средства, чтобы построить замок. Большой и красивый... Это повысит репутацию деревни в глазах туристов и усилит авторитет лорда. А рыцари присягнут мне на верность.

Замок был важен для любого лорда. Хоть он и стоил целую гору денег, но, безусловно, положительно влиял на управление городом.

Из Центрального Континента в Деревню Арс прибыли торговцы для продажи дорогостоящих строительных материалов, так как не все ресурсы можно было закупить у местных продавцов.

Жители каждый день становились богаче, а экономическая мощь деревни возрастала. Отбоя от туристов тоже не было.

- Если ко мне придут все люди, которые живут в окрестностях... Я даже готов принять тех, кто пострадал в результате войны на Центральном Континенте. Да, мои деньги означают, что скорость развития деревни ни в чем не будет уступать даже Море.

Затем Робин занялся строительством жилых кварталов.

Благодаря наличию очень дешевого жилья и практически отсутствию налогов, число жителей росло не по дням, а по часам.

Виид продолжал путешествовать по Королевству Арпен, заходя в охотничьи угодья, информацию о которых он мог почерпнуть на информационных форумах.

- Вы получили титул «Боец, наслаждающийся охотой».

Данный титул даётся только после успешной охоты на опасных монстров.

Человек, обладающий им, никогда не отступит назад при столкновении с противником.

- Боевой Дух увеличился на 10.

Благодаря охоте он получал замечательные достижения!

За короткий промежуток времени он поднял целых пять уровней.

Тем не менее, текущее значение всё равно было невысоко - 427.

- Впереди еще долгий путь, - пробормотал Виид и затем обратился к Союн, - А ты подняла свой уровень?

- Немножко.

- И какой он сейчас?

- 477.

- Кха-кха-кха-кха! Что-то мне нехорошо. Кажется, блинчики были плохо прожарены. Кстати, хоть это и не имеет значения, но на каком уровне твое владение мечом?

- 8-ой продвинутый. Сегодня я должна взять 9-ый.

- Кхе-кхе-кхе, кажется, блинчики просятся наружу.

Виид потерял слишком много уровней за время прохождения задания на последнюю секретную скульптурную технику.

По его оценкам, Бадырей должен был добраться как минимум до 500-го уровня. Виид себя чувствовал так, будто целую неделю только и делал, что ел сладкий картофель, но всё равно не наелся.

- Пока я спал, другие качались.

Виид сосредоточился на зачистке областей между Морой и Замком Вент. Информации о местных охотничьих угодьях было хоть отбавляй.

Многие подземелья уже были предварительно пройдены, но так как монстры здесь водились

хорошие, то люди всё равно продолжали приходить сюда.

- Вкусный суп из морепродуктов. Можно брать с собой в подземелье.
- Цветочные украшения. Полевые цветы, доступные цены. Только не спрашивайте откуда.
- Организовано новое подразделение Культа Травяной Каши. Отряд Закусочной Каши! Куриная Каша, Каша из Ветчины, Стейковая Каша проводят приём новых членов. Отряд Пшеничной Каши обеспечит напитки!

Из-за толпы людей у входов в подземелья непроизвольно образовывались целые рынки. Даже некоторые игроки, которые ушли охотиться в отдаленные области, узнав про это, вернулись в центральные регионы севера.

Места здесь хватало, и вдоль рек и на равнинах строились новые деревушки. В основном, новые поселения образовывались молодыми людьми.

- Виид-ним правит Королевством Арпен. Все короли и дворяне одинаковые, но Вииду-ниму я доверяю.

- Я буду верить Вииду-ниму, даже если мы окажемся на дне ада.

Охотники и дровосеки женились и заводили детей.

Там, где когда-то была великая Империя Нифльхейм, сейчас строились новые села и города. Большинство из них располагались там, где были удобные транспортные пути и реки.

Благодаря подробным историческим сводкам, воссоздавались великие города Империи Нифльхейм.

В некоторых случаях даже обычные игроки, которые селились в тех или иных деревушках для охоты или приключений, помогали тем самым увеличивать местное население.

Во время своего путешествия по королевству, Виид мог увидеть разные этапы эволюции каждого региона. Каждый из городов имел какую-то свою особенность, а иногда ему встречались поселения, в которых прослеживалась историческая связь с Империей Арпен.

Чем выше был уровень рождаемости, тем больше становилось и военнослужащих, которые могли обезопасить крепости, зернохранилища и противостоять набегам монстров.

Строительство разнообразных зданий приводило к развитию коммерции. В некоторых местах возводились даже тренировочные лагеря Королевства Келтон родом из военной эпохи, а кое-где торговые центры Королевства Мапон.

А Замок Вент мог похвастаться элегантной архитектурой времен Империи Нифльхейм. Строительство таких объектов требовало немалых затрат и упорного труда, однако придавало городам большую историческую и культурную ценность.

Некоторым регионам во время своих странствий Виид предоставил определенные льготы. Гармоничные здания должны привести к позитивному эффекту для всего города.

Королевство Арпен - красивое и красочное место.

Эллионы, предпочитавшие носить зеленые шляпки, тоже быстро освоились на севере.

Из-за своей природы фей, они питались росой и любили заводить новых друзей. Первоначально они оставались в неосвоенных местах, но со временем стали посещать и деревни.

Эллионы разрабатывали новые рудники, и благодаря им увеличивалась урожайность сельскохозяйственных угодий.

Арнины играли важную роль в присмотре за домашним скотом. Они заботились о коровах, свиньях и овцах. Их было не так много, но каждый арнин мог держать под контролем стадо из нескольких тысяч голов.

Со временем они даже могли укротить таких опасных хищников, как саблезубые тигры и грифоны. И тогда в королевстве можно было бы создать корпус наездников на саблезубых тиграх или отряд рыцарей на грифонах. Такие подразделения были хороши в любой войне и повышали эффективность охоты.

Преодоление просторных северных земель занимало немало времени, поскольку далеко не все регионы были соединены между собой дорогами. Но грифоны могли помочь в преодолении и этой сложности.

- Хмм, развитие идет довольно быстро. Говоря об этом, здесь наверняка хватает заданий от НПС.

Северный Континент постепенно нормализовался.

Несмотря на наличие неразвитых регионов, у севера были определенные преимущества перед Центральным Континентом. Например то, что здесь был Виид.

Но свой вклад в развитие Королевства Арпен внесли и другие люди: торговцы и авантюристы.

Такой тип развития был лучше политики, избранной Империей Хэйвен.

Масштабная реконструкция Мордред, столицы Империи Нифльхейм, проводилась почти что за счет одних только торговцев.

- Сюда наверняка потребуется привести целую гору товаров.

- Если мы отправим караван по равнинам или речным путем, то он вскоре прибудет в пункт назначения.

- Помимо этого, мы часто находим артефакты. Давайте не будем забывать, что именно мы, торговцы, развиваем наше королевство.

Как только Мордред будет полностью восстановлен, то наверняка займет ключевую позицию в транспортном сообщении севера.

При взгляде на карту, Мора находилась между горами и реками. А вот Мордред был настоящим ядром, соединявшим северные и западные области Королевства Арпен.

В прошлом он был столицей Империи Нифльхейм, но после её падения превратился в настоящий рай для монстров.

- Набор в группу для похода в красные руины возле Мордред. Охота будет продолжаться пять дней, а затем группа вернется в лагерь.

- Ищутся маги! Нужно 10 магов для охоты в Мордредде.

Для магов здешние охотничьи угодья были настоящим лакомым кусочком, так что прежде чем двинуться на зачистку, экспедиция собрала по меньшей мере 1,000 человек.

Игроки яростно уничтожали монстров до тех пор, пока те не сбежали в горы и не попрятались по подземельям.

После окончания войны, иногда сюда даже приходила армия Королевства Арпен, чтобы провести очередную зачистку от монстров.

В результате плотность монстров снизилась, и кое-какой мусор удалось убрать.

Во время процветания Империи Нифльхейм в Мордредде жил 1 миллион человек. И сейчас его здания постепенно восстанавливались.

После окончания работ над Королевским Дворцом, архитекторы отправятся заниматься именно Мордреддом.

В Королевской Дороге много кто интересовался архитектурой Королевства Арпен. Центральный Континент был уже построен, и игроки искали новые возможности. Тем не менее, северяне и сами проложили дороги, построили мосты и развили внутреннюю инфраструктуру.

Многие начинающие архитекторы получали отличный опыт во время реконструкции Мордредда.

Можно было смело сказать, что развитие Королевства Арпен базировалось на взаимодействии торговцев и архитекторов.

- Архитектор - привлекательная профессия. Хотя она и предполагает тяжелый труд, но в будущем у неё бесконечные возможности.

Виид смотрел, как оживают улицы Королевства Арпен.

Он начинал с Королевства Розенхайм, но именно в Арпене он чувствовал себя как дома. Непередаваемое ощущение комфорта и уюта.

Бегающие по магазинчикам люди, сидящие со своими детьми женщины, бродящие туда-сюда жители.

- Еще немного, и ваяние достигнет мастерского уровня.

За последнее время он создал несколько Превосходных работ и Шедевров, так что на текущий момент его Скульптурное Ремесло было на 9-ом продвинутом уровне с 97%. Впрочем, и Ремесло имело такой же показатель.

До мастерского уровня оставался последний шаг.

Кроме того, близилась и следующая ступень последней секретной скульптурной техники. Текущее значение Ваяния Времени было 64% 8-го начального уровня. Эта техника поднималась прямо таки со скрипом, так что Виид возлагал на её средний уровень большие надежды.

- Понятно почему до сих пор никто не взял мастера в своей профессии.

Задания на Мастера были одними из самых обсуждаемых, однако еще никому не удалось завершить их.

Он вырезал бесчисленное количество работ, пытаясь поднять текущее значение Скульптурного Ремесла. Но сколько бы он ни работал над этим, оно практически не росло.

Виид путешествовал по разным областям и использовал всевозможные материалы для создания новых работ. Иногда он прибегал к ваянию лунного света и кузнечному делу.

- Ну уж нет. Я должен освоить мастерство ваяния как можно быстрее.

У Вииды уже был опыт прокачивания навыков до мастерского уровня.

Во время прохождения задания на последнюю секретную технику, на 680-ом уровне он довел Владение Мечом до мастера. Он сражался с сильнейшими монстрами и смог преодолеть последнюю ступеньку.

Самый верный путь в том, чтобы стать мастером меча – это тяжелый труд!

- Если я всё буду делать грамотно, то смогу взять его намного раньше.

Виид мог прокачать мастерство меча еще когда был на 400-ом уровне. Однако, это не уменьшало его беспокойство по поводу Бадырея.

Если сравнивать его с 1-ым МЕЧом, то уровень Бадырея вполне позволял ему стать мастером уже сейчас.

- Когда представится такая возможность, я буду зачищать лучшие охотничьи угодья и непременно доберусь до мастера и во владении мечом.

В случае с Бадыреем, тот не практиковал базовые навыки. Его сверхвысокий уровень и разнообразие мощных техник привели к тому, что он не уделял должного внимания Владению Мечом.

К тому же его превосходная экипировка, оружие и элитные подчиненные были дополнительной причиной не беспокоиться о таких вещах.

- Есть не только Бадырей. Еще один человек близок к тому, чтобы стать мастером.

Виид не собирал сплетни и слухи об успехах других людей. Мало кто действительно решался бросить вызов Заданию на Мастера. А среди боевых профессий была слишком высокая конкуренция, и Бадырей наверняка бы в ней победил. К тому же многие погибали в тяжелейших сражениях, и текущее значение навыков снижалось.

Но вот профессия кузнеца отличалась от них. Виид знал, что кузнец Фабио значительно обошел его.

- Ему осталось всего ничего. Умм...

Но Виид не был одержим культом самого себя. Конечно, первый человек, ставший мастером своей профессии, прославится на весь мир. Однако Вииду было достаточно и простого взятия мастерского уровня наряду со свободным использованием Ваяния Времени.

- Хотя, конечно, было бы неплохо стать первым мастером в Королевской Дороге.

Виид продолжал охотиться и делать скульптуры.

План развития Королевства Арпен был утвержден, и всё, что ему оставалось – это заниматься самим собой.

- Такова жизнь. Буду отдыхать во время утреннего посещения туалета.

В скорости роста Виида не было какого-то большого секрета.

Если он не занимался охотой или каким-то большим приключением, то вырезал скульптуры!

Те подземелья и задания, за которые он брался сейчас, были довольно просты, и на них уходило максимум 1-2 дня.

- Нужно сделать скульптуру, которая поднимет моё Ваяние Времени.

Он мог заниматься и маленькими статуэтками, как например огненно-рыжими лисами или реалистичными волками. Эти виды работ по-прежнему были популярны среди игроков.

Тем не менее, это мало чем могло помочь Вииду в его Скульптурном Ремесле. Если собрать все эти скульптурки, то результатом была прибавка лишь в 0.1% к навыку.

Возможно, другими творческими профессиями было так же сложно овладеть.

- У других наверняка что-то похожее. Искусство – это настоящий вызов.

Внезапно Виид ясно представил, что за скульптуру он может сделать.

- Я должен воспользоваться как Ваянием лунного света, так и Природным Ваянием. И сделать по-настоящему выдающееся произведение. Что-то, что другие не смогут повторить. Что-то, что могу сделать только я.

Перед Виидом тотчас же предстал образ мастера скульптурного ремесла и его мысли пошли еще глубже.

И вдруг на него снизошло озарение.

- Мои знания... Я должен использовать знания, полученные за время путешествия по континенту. Я один из тех людей, которые лучше остальных знают Версальский Континент. И эта работа не должна совпадать ни с чем другим.

Виид был честен с самим собой и считал, что мог бы попробовать сделать нечто подобное.

- Ну что ж, попытка не пытка!

Таким образом, Виид решил сделать очень большую скульптуру!

Он остановился в месте неподалеку от Мордреда.

Скульптура, которую он задумал, должна была занимать площадь в 6,500 м²!

Скульптура Версальского Континента.

От Джиголаса до Пустыни Спокойствия. Крупные морские острова на востоке и непроходимые леса на западе. Озера, горы, океаны – все должно было отобразиться в этой работе.

Для начала ему нужно было вычислить масштаб, полагаясь на размеры океанов.

- Чтобы правильно выразить дождливые и заснеженные регионы, я должен использовать Природное Ваяние. А пустыня должна освещаться палящим солнцем.

Просто думая об этом, всё его тело начинало подрагивать.

- Я не должен зазнаваться. В противном случае, я не достоин называться человеком творчества.

В средние века было несколько выдающихся творческих личностей. И они посвятили своим лучшим работам целые года и даже десятилетия.

Скульптуре предстояло быть большой по размеру, так что для её завершения потребовалось бы немало усилий.

- Искусство – это тяжелый труд... Если не приложить все усилия – ничего не выйдет. Только кропотливая работа позволит насладиться результатом.

Вместо своего привычного Ножа для резьбы, Виид вооружился киркой и лопатой.

Он приступил к работе, полностью полагаясь на свои знания о ландшафте. О некоторых особенностях тех или иных мест он знал наверняка, но вот вулканы и береговую линию он представлял довольно смутно.

Так как Виид работал над произведением искусства, то ему не обязательно было строго придерживаться всех характеристик реального ландшафта. Однако о некоторых регионах он и вовсе не имел ни малейшего представления.

3-я Виверна была хороша как для поездок на ближние расстояния, так и на дальние. Но чтобы увидеть всё своими глазами в самое ближайшее время, был и другой способ.

- Юрин, я собираюсь обновить твой гардероб.

- Что ты хочешь, чтобы я сделала, братик?

- Ну, это...

Они отправились в Джиголас, который в прошлом просто шокировал его. Постоянные извержения вулканов напоминали собой фейерверки на фоне фестиваля охоты на монстров.

Затем они переместились на южный полюс.

Фактом было то, что южный полюс относился к разряду неизведанных и неисследованных областей. Однако Юрин всё же удалось нарисовать подходящую картину, используя данные из кое-каких книг.

- Сестренка, я нашел пару книг, где подробно описывается южный полюс...

- Мне не интересно. Это просто какие-то книги.

- Там куча сокровищ.

- Где? Когда летим?

Используя Картинную Телепортацию, они перенеслись в место, описанное в книгах. Однажды Вииду и Союн уже довелось испытать на себе что значит дикий холод. На этот раз они тепло оделись и взяли с собой Желтоватого и Золотого Человека, которых тоже утеплили. Для этой цели мобилизован был даже Феникс.

Но к некоторым местам невозможно было подготовиться.

Южный полюс находился на совершенно ином уровне.

- Вы прибыли на южный полюс.

При взгляде на необъятные ледники, Ваше Мужество увеличилось на 6.

- Вы почувствовали лютый холод.

Эффективность всех Ваших навыков упала.

Вы дышите холодным воздухом.

Прочность Вашей экипировки снизилась.

Сфiiiiiiiiить!

Даже звук ветра был другим.

Его холодные порывы проносились с устрашающей скоростью.

- Ну... Как-то так... Скоро... Вы адаптируетесь...

Виид полагал, что его тараканьи способности к выживанию безграничны. Но когда он увидел, как от холода помер одинокий пингвин, его мнение на этот счет изменилось.

В поисках добычи вокруг бродили ожившие духи льда.

Они попали в настоящую кризисную ситуацию и едва выжили во время охоты.

- Хозяииин, это плохое место, - застонал Феникс.

- Я тоже так думаю... В смысле нет, мне всё равно что ты там думаешь. Хочешь назад - лети.

Даже Феникс едва смог выбраться из подземелья. А Желтоватый чуть не стал замороженной телятиной.

Они испытали эту часть Версальского Континента на своей собственной шкуре. Особая среда, суровая настолько, что не каждая из 10 запретных зон могла сравниться с ней.

Они продолжали изучать ландшафт континента, и конечно же, параллельно охотились!

Большую помощь в этом Вииду оказывали Юрин и Союн. Юрин переносила его туда, куда он просил, а Союн доставала необходимую информацию, часами просиживая в библиотеках над книгами.

Мобилизованы были даже оживленные скульптуры: Желтоватый, Ледяной Дракон и Виверны.

- Мууууууууу.

Желтоватый вспахивал тот участок земли, где должны были расположиться моря и реки.

- Участок широкий, а вот материалов мало.

Виверны работали по доставке земли и глины из близлежащих земель, а Ледяной Дракон трудился над воссозданием севера.

- Так, теперь выдыхай.

Кроме того, его дыхание использовалось для изготовления ледяных скульптур.

Спустя неделю Северный Континент был завершен. В отличие от него, Центральный Континент был изучен вдоль и поперек, и Вииду не нужно было тратить уйму времени на его исследование. Однако реки, дороги и торговые пути переплетались в настоящий причудливый узор, который не так-то просто было воссоздать.

А Южный Континент и вовсе был проще пареной репы!

С востоком и западом пришлось помучиться. Виид хотел максимально точно отобразить даже крепости орков на Равнинах Отчаяния.

Виид два месяца провел над этой скульптурой.

Он посещал всё больше мест и параллельно охотился, чтобы не терять времени. Получив свежую информацию о хорошем подземелье, он тотчас же отправлялся туда вместе с Союн.

Поскольку он сосредоточен был не только на охоте, его уровень вырос всего на 2.

- Так-с, 80% готово.

Уверенность Виида в скульптуре росла с каждым днем.

Он не мог с абсолютной точностью воссоздать Версальский Континент. Учитывая все мелкие детали, это было просто нереально. Но насколько это было возможно, он старался учитывать все особенности каждого из регионов.

Тем не менее, работа занимала 6,500м², так что создание выдающегося произведения было гарантировано.

Особо важную роль в её создании играл Золотой Человек.

- Смотри не наступи мимо.

- Я буду осторожен, гол-гол-гол.

- Это шанс принять участие в работе над произведением искусства. Разве такой опыт не редкость, Золотой Человек?

- Использовать свое драгоценное тело, чтобы выкорчевывать сорняки... Я действительно встретил неправильного хозяина.

Оживленная скульптура, занятая удалением сорной травы!

Другие игроки, которым попадалась на глаза работа Виيدا, были поражены её масштабностью. На первый взгляд, было далеко не очевидно, что эта скульптура представляет собой Версальский Континент.

Крепости, деревни и горы. Воспроизведены были даже торговые кварталы, спальные районы, улицы и Грандиозные Здания.

Реки текли точно так, как и настоящие, а морские приливы сопровождались размеренным прибоем. Не забыл Виид и про небольшие гавани с маленькими парусниками, спящими вдоль берегов и большими торговыми судами, бороздящими океаны.

У эльфов он попросил крошечные семена, чтобы посадить их в определенных местах. С их помощью Вииду удалось воссоздать золотистые поля с зернохранилищами.

А там, где должны были располагаться шахты и прииски, он даже сделал маленькие тоннельчики.

Временами шел дождь, наполняя реки водой, а вулканы Джиголаса иногда испускали настоящий дым.

Вииду важно было учесть даже циркуляцию воздуха на Версальском Континенте.

Так как он делал подобие карты впервые, то хотел, чтобы она получилась как можно более подробной и изощренной.

По сравнению с развитым Центральным Континентом, его Королевство Арпен было похоже на большое село. Но и там были такие прекрасные творения, как Башня Света.

Характер этой скульптуры был таков, что он больше не мог ступить на землю, где она располагалась.

Виид поднял взгляд к небу.

- Мир - не только земля. Конечно, недвижимостъ очень важна, но это еще не всё.

Над скульптурой уже витали дождевые облака. Но ему еще предстояло добавить солнце и звезды.

- Ваяние Лунного Света!

Для их создания он использовал именно эту технику. И вот, его руками были сотворены настоящие солнце, звезды и луна!

А для создания естественного потока времени, он применил Ваяние Времени.

Скульптура стала настоящим чудом с вполне реальными облаками, дождем, солнцем, сменой погоды и освещающим землю лунным светом.

Казалось, что сам Версальский Континент преобразился после её создания.

- Я опять ошибся. 6,500 метров - это мало. Нужно было сделать её как минимум на тридцати тысячах.

Конечно же, существующее ограничение не могло передать подлинной красоты восхода и заката солнца.

Тем не менее, на этом Виид решил остановиться. Если он будет слишком жаден, то никогда её не закончит.

Скульптура, сделанная с помощью Природного Ваяния и Ваяния Времени.

- Готово. Я до сих пор кое о чем сожалею, но...рамен по-прежнему вкусный.

- Пожалуйста, дайте название завершенной скульптуре.

- Версальский Континент.

- Подтвердите название: «Версальский Континент». Верно?

- Э-э, секундочку. Лучше подойдет... Возможно, Живой Версальский Континент?

- Подтвердите название: «Живой Версальский Континент». Верно?

- Как-то немного странно звучит... Давай лучше просто Прекрасный Мир.

- Подтвердите название: «Прекрасный Мир». Верно?

- Да. Я думаю, что это название очень даже крутое.

- Вы завершили создание Природного Выдающегося Произведения - «Прекрасный Мир»!

По-настоящему бессмертное произведение искусства!

Имя Виида никогда не исчезнет из истории скульптурного ремесла.

Именно его великолепные работы и потрясающие достижения привели к этому результату.

Скульптура воссоздает Версальский Континент, демонстрируя при этом удивительную изысканность и натуральность.

Её художественная ценность крайне велика, а ландшафт отображает некоторые скрытые детали континента.

Это живая, дышащая скульптура, которая понравится абсолютно каждому.

Художественная ценность: 14,261.

- Эффекты:

Живучесть всех животных и растений в радиусе 100 км от «Прекрасного Мира» существенно увеличится.

Данная скульптура - настоящий фонтан жизни для всех, кто увидит её. В течение недели максимальный запас маны и Здоровья увеличится на 55%.

Все характеристики увеличатся на 24.

Увидевшие скульптуру получают новые географические знания, так что Интеллект и Мудрость навсегда увеличатся на 2.

Авантюристы получают возможность освоить навык «Интуитивное Наблюдение».

Популяция и скорость роста животных и растений в округе существенно вырастет.

Природа очистится.

Количество созданных Природных Выдающихся Произведений: 2.

- Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Слава увеличилась на 9,384.

- Искусство увеличилось на 25.

- Мудрость увеличилась на 3.

- Интеллект увеличился на 14.

- Проницательность увеличилась на 2.

- Близость к природе увеличилась на 65.

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

- Отношения между всеми расами, за исключением монстров, станут дружелюбнее.

- Техника Ваяния Времени достигла 10-го начального уровня и перешла на средний уровень.

Вы получили настоящее просветление относительно хода времени.

Ваяние Мгновения способно остановить мир.

Если Вы решите создать музей, существующий вне временных рамок, то боги не будут препятствовать в этом.

- Оооох!

На лице Виида расцвела по-настоящему гнилая улыбка.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/12906>