Глава 1: Земляные скульптуры.

– Надеюсь, это место окажется тем самым, которое я ищу. Вряд ли до меня здесь кто-то уже бывал.

Перед входом в пещеру Виид вытащил магический камень, источавший свечение. Он вполне мог бы воспользоваться и обычным факелом, но если это подземелье оказалось бы необычным, то огонь от факела вполне мог привести ко взрыву или ещё к чему-нибудь.

Виид пробрался внутрь.

Дзынь!

– Вы обнаружили первое убежище четырех рас, Монтвентурию!

Вы – первый человек, которому удалось отыскать пристанище людей, орков, эльфов и гномов, которые жили в нём бок о бок до того, как разбрелись по всему континенту.

Говорят, что это место было создано по благословлению самих богов.

В связи с чрезвычайной ценностью данного открытия, Вы можете сообщить о нём прямиком королям.

– Слава увеличилась на 12,000.

– Вы получили титул: «Авантюрист, Изучивший Историю Континента».

– Благодаря этому историческому открытию, все характеристики увеличились на 7.

– Храбрость увеличилась на 12.

– Интеллект увеличился на 9.

Пещера, в которой когда-то жили четыре расы, наконец-то была найдена. Очередной этап в задании Виида привел к успешному открытию Монтвентурии!

– Ку-хе-хе-хе-хе, всё-таки это оно!

При помощи света от магического камня, Виид немного прошел вперед и обнаружил, что пещера достаточно широкая и разветвляется на шесть тоннелей.

– Я должен побывать в каждом из них. Раз я уже здесь, глупо будет не посмотреть, что собой представляет это место.

Его Задание на Мастера-Скульптора продвигалось достаточно быстро, да и помимо всего прочего Вииду самому интересно было узнать об истории четырех рас. Словом, процесс шёл куда лучше, чем он даже предполагал.

Словно получив выигрышный лотерейный билет, фантазия Виида разыгралась, и он начал представлять себе, что его ждет в конце каждого из этих коридоров.

– В первом окажутся золотые слитки, во втором – бриллианты и гора рубинов. Кстати, в последнее время рубины как раз подросли в цене. В третьем тоннеле меня будет ждать оружие и различные минералы. В четвертом – серебро. Вот было бы здорово, если бы серебро не потускнело. Так, а в пятом…

Даже простая античная ваза обладала бы высокой ценностью.

– За древний антиквариат могут дать немыслимые суммы. Жизнь – сурова, но вот если есть деньги… Ухе-хе-хе!

Его сердце трепетало от предвкушения.

– Ни одно последующее Задание на Мастера-Скульптора больше не предоставит такой хорошей возможности. Даже нищий сможет разбогатеть, если попадёт сюда.

Это было самое старое место на всём континенте, так что естественно Виид твердо намеревался вычистить его догола.

Самый просторный из тоннелей Виид решил оставить на конец. Если руководствоваться логикой, а не жадностью, то подобный выбор был довольно разумен.

– Должно быть там больше всего драгоценностей, а потому им я займусь в последнюю очередь. Но даже если там окажется просто золото – я тоже не расстроюсь.

Ювелирные изделия, золото, серебро, антиквариат и украшения! Виид рад был встретить любой из этих пунктов за неимением другого.

Шорх-шорх.

Однако в пещере осталось совсем немного пережитков прошлого, и Вииду встречались лишь обломки брошенного стального оружия. Очевидно, жадные орки забрали всё с собой, когда мигрировали в Ратцебург. Пещеры выглядели так, словно сюда вызывали бригаду по уборке помещений, которая после себя оставила подземелье в настоящем запустении.

Однако Виид не сдавался. Он внимательно обшаривал пещеру, пытаясь найти секретный проход, в котором могли быть спрятаны какие-либо ценности.

– Так или иначе, впереди ещё несколько тоннелей. И я их все осмотрю.

Надежда понемногу падала.

***

Поедая мясо в Крепости Варго, 1-ый МЕЧ решил, что им нужно стать сильнее.

Собраны были все: даже 2-ой МЕЧ, который в этот момент приятно проводил время в компании Сээчви, находясь в Горах Юрокина.

Даже легкомысленные МЕЧи с 3-го по 5-ый прибыли на этот сбор.

– Давайте возьмем какое-нибудь задание по уничтожению монстров, – предложил 1-ый МЕЧ.

– Да, Мастер, это хорошая идея. Здесь их как раз в избытке.

Понаблюдав за орками в Горах Юрокина, 2-ой МЕЧ понял, насколько важно иметь надлежащую тактику и высокую боевую готовность. Однако, учитывая нынешний уровень инструкторов, они могли с легкостью разделаться со всеми этими слабыми орками, а потому 1-ый МЕЧ покачал головой и произнес:

– Я хорошо знаю, на что вы способны, и убийство здешних монстров не поможет вам поднять ваши навыки. Нам нужно пойти в другое место.

– Да, Мастер, я был не прав, простите меня.

Таким образом, 1-ый МЕЧ, инструктора и ученики вышли из ворот Крепости Варго и отправились в ближайшее высокоуровневое подземелье. Они всегда выбирали самый тернистый путь, который предполагал наиболее опасные сражения. Однако и получали они от этого максимум.

Мастер Боевых Искусств – профессия, в которой нужно научиться преодолевать свои ограничения. Человек должен обладать достаточным мужеством, чтобы спрыгнуть со скалы во имя того, чтобы стать сильнее.

– Здесь неподалеку есть парочка опасных мест, где обитает много сильных монстров. Возле них расположены поселения варваров, о которых нам так много рассказывали.

– Тогда чего мы ждем!?

Варвары, которые и вправду жили неподалеку от Гнезда Хэйринов, впрочем, никогда не решались заходить в него. Но вот 1-ый МЕЧ без колебаний повел своих учеников в это опасное логово.

– Убить их всех!

В схватке они всегда отдавали предпочтение монстрам, которые выглядели наиболее сильными.

Они помнили, как в первые дни своей жизни в Королевской Дороге многие из них умирали только потому, что им не хватало ячменного хлеба.

– Чтобы ваш разум был ясен – нужно всегда держать себя в хорошей форме.

– Вы слышите, что говорит Мастер?

Когда разум истощён – страдает и тело. Верно также и наоборот: когда тело слабо – разум не может быть сильным.

Поскольку невежество всегда можно было списать на смелость, 1-ый МЕЧ смотрел на надвигающихся монстров с неприкрытой ухмылкой на лице.

– Хе-хе, эти парни действительно сильные и быстрые.

– Активируем навыки! Клонирующий Меч!

– Сконцентрировать атаки!

Ученики обнажили мечи и принялись яростно рубить наступавших монстров. Однако время шло, а появляющихся чудовищ из Гнезда Хэйринов меньше не становилось.

В прилегающих к Крепости Варго районах охотников было не особо много, а потому ничто не мешало монстрам вволю размножаться и наполнять окрестности целыми стаями самых разнообразных чудовищ.

Более того, монстры, нападавшие на Крепость Варго, делали это из-за стремления разжиться в ней свежим мясом, поскольку были слабыми и отбивались от своих собственных стай. Таким образом, те монстры, на которых в настоящее время охотились МЕЧи, были на порядок выше тех, с которыми им доводилось сталкиваться в крепости.

Младшие МЕЧи поняли, что до сих пор им не доводилось испытывать подобного уровня опасности и вскоре они один за другим потеряли там свои жизни.

Инструктора рисковали собой, прикрывая товарищей. Даже если они и не могли выиграть эту битву, их боевой дух был по-прежнему высок.

Даже несмотря на то, что они обладали навыком Клонирующего Меча, им всё равно было трудно иметь дело с подобными монстрами. Из-за низкого уровня маны, они могли активировать эту технику всего несколько раз.

– Что ж, думаю, нам нужно вкладывать побольше очков характеристик в Знания и Мудрость, чтобы увеличить нашу ману.

Каждый раз, когда ученики брали новый уровень, одно очко они оставляли для Мудрости.

Хоть в этом бою МЕЧи слегка переоценили свои навыки, подобная практика была в определенной степени полезной для оттачивания их мастерства.

– Мастер, монстры на подходе! – прокричал 5-ый МЕЧ, увидев приближение группы чудовищ, вернувшихся после того, как уцелело несколько их собратьев.

– Что? Тогда нам нужно найти подходящее место для защиты.

МЕЧи покинули открытую местность и быстро отбежали под прикрытие горного хребта. Тем временем стая голодных монстров быстро сокращала расстояние до укрывшихся за скалами инструкторов.

– Съесть людей!

– Как эти глупцы осмелились покинуть свой город? Их оружие будет моим!

Монстры пускали слюни, орошая и отравляя при этом ими землю.

Оставшиеся в живых ученики почувствовали прилив напряжения и волнения.

– Это прекрасная возможность сразиться со всей душой. Для нас подобное противостояние станет новым опытом в ведении боя, – произнес 1-ый МЕЧ, который даже несмотря на многочисленные ранения твердо стоял на ногах и продолжал сражаться.

– Гррх, умри, человечишка!

– Содрать с них кожу и съесть… Змеиное Проклятие!

Некоторые монстры закидывали их отравленными дротиками и даже накладывали проклятия.

Однако, откуда ни возьмись, появилось подкрепление – это были МЕЧи, которые воевали на соседнем горном хребте.

Все эти боевые действия со стороны напоминали собой настоящую войну.

– Старшие должны идти первыми.

– Мы уже идём.

МЕЧи перебросились парочкой слов и вновь ринулись в бой. На этот раз в сражении погибло 143 человека. Учитывая текущую силу МЕЧей, полученный ущерб был огромен. Однако когда битва подошла к концу, то количество добычи и трупов могло заполнить собой все здешние горы.

– Мастер, нам стоит подбирать эти валяющиеся на земле предметы?

– Берите только то, что выглядит более-менее продаваемым.

– Есть!

Если бы этот разговор слышали торговцы, они получили бы инфаркт.

Как правило, МЕЧи поднимали из трофеев только мечи и прочее оружие, и то если считали, что оно неплохо выглядит. Всё остальное же они попросту оставляли, поскольку считали их подбор и дальнейшую продажу слишком скучным и утомительным процессом.

– А ещё обратите внимание на кольца и ожерелья. Нужно обеспечить достаточный запас Мудрости и Знаний.

– Да, это обязательно нужно сделать, если мы хотим хотя бы по разу использовать свои навыки.

Младшие, если хотите стать сильнее, – придётся носить бижутерию.

1-ый МЕЧ до этого самого момента был человеком, который напрочь игнорировал кольца, ожерелья и прочие аксессуары. Среди вещей, брошенных им на земле, встречались даже некоторые поистине ценные элементы бижутерии, стоимости которых вполне хватило бы для того, чтобы купить несколько роскошных вилл в Море.

– Мастер, я встретил варваров. Они рассказали мне, что недалеко отсюда находится вход в подземелье.

– Тогда давайте не будем просто стоять и смотреть, а поищем его.

– Есть!

Ученики разделились и, основываясь на описании, вскоре отыскали вход в подземелье.

– Вперёд. Возможно, мы станем первыми, кто вошел в него.

– Заходим!

– Вы первый обнаруживший подземелье «Горное Логово Фавлов».

Подземелье, граничащее с варварским племенем Канов.

Данное логово играет очень важную роль в популяции монстров. Легенды говорят, что в нём скрыты горы сокровищ, стащенные монстрами со всей округи, и лишь самым храбрым искателям приключений будет под силу войти внутрь и стать их новым обладателем.

Если Вы сумеете полностью пройти это подземелье, то увеличите свою репутацию в глазах варварского племени Канов.

Бонусы:

Слава увеличилась на 1,980.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

Уровень обитавших внутри монстров был на порядок выше чем даже тех, которые обитали в здешних горах.

– Покажите мне, на что способны. Внутри много монстров, и пока вы их всех не одолеете – есть мясо запрещается.

– Да, Мастер!

1-ый МЕЧ, 2-ой МЕЧ и 3-ий МЕЧ провели разведку внутренней части подземелья, после чего повели половину своих учеников на его зачистку.

Тем временем 4-ый МЕЧ и 5-ый МЕЧ с оставшимися учениками остались у входа в логово, чтобы охранять его от подступающих к нему монстров.

С раннего детства, даже когда они не посещали школу, им всегда удавалось сытно поесть по меньшей мере три раза в день! Даже если у них были плохие оценки, им всё равно доставалась миска с рисом, поскольку их родители любили их.

Но сейчас, отправляясь на зачистку очередного логова или подземелья, им запрещали есть мясо, а иногда даже самую обыкновенную рисовую кашу. Однако именно эти лишения помогали им преодолеть самые суровые испытания и одержать верх в сражениях.

– Я возьму инициативу на себя.

– Мы за Вами, Мастер.

1-ый МЕЧ, 2-ой МЕЧ и остальные ученики шли вперед и смело сражались со всеми монстрами, какие только появлялись у них на пути.

Уровни учеников разнились, и некоторые из них были достаточно низкоуровневыми. Тем не менее, старшие МЕЧи и инструктора были опытными бойцами и сумели продвинуться вперед, потеряв всего 47 человек.

– Что ж, умерло довольно много людей.

– Простите нас, Мастер!

Если брать во внимание уровень сложности этого подземелья, то потери были совершенно незначительными. А учитывая то, что МЕЧи сражались без жрецов и лечили свои раны простым накладыванием бинтов, их результативность была попросту невероятной.

Дзынь!

– Вы полностью зачистили подземелье «Горное Логово Фавлов».

Теперь варварское племя Канов будет чтить Вас как истинного воина.

– Лидерство увеличилось на 2.

– Харизма увеличилась на 1.

Во время охоты ученики не ограничивались использованием одних только мечей. В принципе, клинки превосходно подходили для сражений с монстрами, но обладая профессией мастера боевых искусств, они могли использовать любой вид вооружения.

Если их противник был вдалеке, они могли воспользоваться луком и стрелами, а если у него было чересчур много защиты, то МЕЧи могли перейти на топоры. Таким образом, они могли свободно менять тип оружия в зависимости от ситуации и это было их самым главным преимуществом.

Даже сражаясь против представителей других профессий или боссов, они могли менять свою экипировку, подбирая наиболее оптимальный вариант для нанесения максимального урона.

– Это что, уже конец?

– Да! Сокровища у нас. Оказывается, у этих монстров было довольно много оружия и монет, которые они стащили сюда из старой крепости Империи Нифльхейм.

– А для нас есть что-нибудь подходящее?

– Оно всё очень старое… Просто куча железа. Но, похоже, его можно починить.

– Тогда давайте попозже просто покажем его Вииду. А перед тем как есть рис, давайте зайдем ещё в одно подземелье. Там должен быть по крайней мере хоть один сильный монстр.

– Да, Мастер!

Инструктора и ученики ели самый простой ячменный хлеб, просто чтобы наполнить свои животы и не умереть с голоду.

Таким образом, они отправились в следующее близлежащее подземелье, даже не вернувшись в Крепость Варго, чтобы починить свою экипировку.

И вновь в результате зачистки подземелья 39 человек стали жертвами своей безрассудности.

– В этой области и вправду много хороших монстров и подземелий.

– Кажется, они созданы специально для нас, Мастер.

– Хорошо, тогда где находится следующее подземелье?

– Со слов варваров, ближайшее прямо вон там.

– Что ж, если это близко, то мы должны туда пойти. Если мы хотим есть рис – нам нужно

упорнее тренироваться.

МЕЧи вновь отправились в ближайшее подземелье. Оно было уже третьим по счету и самым сложным из всех.

В нём погибло сразу 53 человека, в то время как 130 МЕЧей было ранено и утратило возможность нормально сражаться в течение двух ближайших дней без поддержки божественной магией.

– Отправьте раненных младших обратно в Крепость Варго, а мы отправимся в следующее логово.

– Так точно, Мастер.

1-ый МЕЧ хотел, чтобы они стали сильнее, а потому решил продолжать.

Поскольку большинство из них уже перешагнуло через 300-ый уровень, каждая смерть сулила им большие потери. Во время рейдов по подземельям погибло немало учеников, а потому им следовало научиться сражаться более сплоченно, ведь монстры, с которыми они сражались, были намного сильнее обычных.

По их спинам пробегал холодок, когда они думали, что текущее значение их основной профессии может упасть. Однако даже если их со всех сторон поливали градом стрел, четверо старших инструкторов всё ещё шли вперед и атаковали.

– Так, 350 учеников, быстро рассыпаться по сторонам!

Если один из них падал на землю, более старший помогал ему встать на ноги и пойти дальше в атаку!

Инструктора и ученики использовали всё своё разнообразие навыков. Охотясь в столь невероятно сложных подземельях, им следовало действовать максимально осторожно, но вместо этого они по-прежнему дрались рискованно и не щадя себя.

Когда они видели у монстра какое-нибудь слабое место, то без лишних слов становились бок и бок и фокусировали на нем свои атаки до тех пор, пока чудовище не падало замертво.

2-ой МЕЧ, 3-ий МЕЧ, 4-ый МЕЧ, 5-ый МЕЧ, а также другие инструктора и старшие ученики объединяли свои атаки и прорывались вперед, подобно разъяренному тигру.

Годы совместных страданий научили их понимать друг друга лишь по одному взгляду, так что каким бы сложным ни было сражение, они не испытывали недостатка во взаимодействии.

– 2-ой МЕЧ, тебе не трудно?

– Нет, Мастер, что Вы! На самом деле очень даже весело. Давайте пойдем в следующее подземелье.

– Вперёд!

За 1-ым МЕЧом последовали инструктора и другие ученики. Они и вправду были в приподнятом настроении, ведь каждый из них наполнялся энтузиазмом, когда начинал думать о предстоящих боях.

Таков был путь меча.

В Королевской Дороге смерть от лап монстров не была настоящей смертью. Умирая, каждый из них знал, что этот опыт поможет им продвинуться на шаг вперед.

Дюйм за дюймом и шаг за шагом, они усердно охотились и повышали текущее значение своих навыков. Возможно, их тренировки были настоящим мазохизмом, но они это делали только для того, чтобы стать сильнее.

Несмотря на невозможный уровень некоторых сражений, им удавалось адаптироваться к ситуации. А от их безумной скорости охоты даже мурашки по спине шли! Даже несмотря на уставшие ноги, израненные тела и находясь в окружении монстров, они бились до самого конца.

МЕЧи прилагали все усилия в боях, поскольку им нужно было поднять свои уровни.

***

В настоящее время Виид только что вернулся из пятого тоннеля и стоял на развилке.

Несмотря на то, что золото и серебро ему не встретилось, он всё-таки не терял надежды отыскать какие-нибудь ценные вещи, которых было бы достаточно, чтобы его дух воспарил до самых небес.

Учитывая это, Виид как можно быстрее побежал в следующий коридор.

На этот раз вход был немного уже, что наталкивало на мысль о том, что здешние обитатели были гномами.

– Если здесь жили гномы, то мне наверняка попадётся что-то особо дорогое. От этого тоннеля я ожидаю наилучших результатов.

Несмотря на то, что вход в тоннель был слегка узковат, открывавшееся за ним пространство оказалось значительно больше.

Внутри пещеры оказались небольшие углубления, каменные столбы и т.п. Казалось, что основа всей сети пещер находится именно здесь.

Это был первый город из всех когда-либо созданных на континенте и являлся миниатюрной копией Ратцебурга.

Как скульптор и человек, владеющий городом и замком, а также обладающий достаточными познаниями в искусстве и археологии, простого наблюдения за формами этого города ему было достаточно, чтобы самому построить здания и объекты тех древних времен.

Возведение этих стародавних построек требовало более короткого периода строительства и влекло более низкие затраты. А учитывая высокую историческую ценность, а также культурный аспект, вышеуказанные объекты вполне могли поднять значение городского развития.

Кроме того, вместо создания нового здания он мог бы восстановить старый объект, когда-то существовавший, возобновив тем самым его свойства.

– Теперь Вы можете строить специальные античные здания.

В те времена люди, гномы, эльфы и орки жили в гармонии, а потому увиденная Вами модель города располагает множеством разнообразных сооружений.

– Искусство, Знания и Удача увеличились на 13.

– Тёмно-бордовая Улица.

Благодаря использованию мощёных камней, люди и лошади могут передвигаться по улицам города куда быстрее.

Историческая ценность: 3,580.

Художественная ценность: 498.

Помогает в продвижении коммерческого развития.

– Орчья Баня.

Иногда после боя грязные и измазанные орки всё-же возвращаются домой и заходят в баню, даже не снимая одежды.

Баня достаточно широкая и снабжена вместительным бассейном с горячей водой.

Орки очень гордились тем, что благодаря наличию бани могли привести себя в порядок и вернуть приличный вид.

Если использовать её с низким уровнем Здоровья – можно погибнуть.

Историческая ценность: 1,935.

Художественная ценность: 179.

После купания в бассейне, скорость восстановления Здоровья увеличивается на 45%.

Очарование орков увеличивается на 3.

– Древний Амфитеатр.

Это сооружение было создано для того, чтобы все четыре расы могли вместе собраться и обсудить насущные угрозы. Но вскоре оно превратилось в место, где орки и гномы стали хвастаться своей силой, люди – ставить спектакли, а эльфы – демонстрировать всем свою магию духов.

Историческая ценность: 7,410.

Художественная ценность: 2,930.

Строительство данного объекта окажет влияние на культуру и внутреннюю политику.

Увеличивает лояльность жителей.

– Площадь Великих Деревьев.

Это место символизирует единство и процветание четырех рас, представляя собой площадь с высаженными посредине плодовыми деревьями.

Множество матерей орков, гномов, людей и эльфов тратили время на то, чтобы воспитать своих детей. Когда мать воспитывает своего ребенка, его нужно обеспечить пропитанием, а потому на этой площади всегда можно найти желающих продать что-нибудь ненужное или найти помощника для охоты или строительства.

Но самое забавное зрелище, которое можно было увидеть на площади под плодовыми деревьями – это когда вернувшихся с очередной битвы мужей отчитывают их жены.

Историческая ценность: 9,340.

Художественная ценность: 689.

Деревья, которые растут на площади, также хороши для использования в строительных целях.

Данный объект оказывает большое влияние на рост начинающих торговых городов, а также помогает в стабилизации общественного порядка и снижении уровня преступности.

То, чего Виид действительно хотел – так это блестящего золота. Но вместо этого он приобрел знания о множестве античных сооружений мини-Ратцебурга.

Постройки древних городов имели низкую стоимость. За исключением некоторого уровня культурного и технологического развития, в целом, у них не было никаких ограничений. Таким образом, он мог с минимальными затратами построить в Море нечто такое, что несло бы в себе высокую историческую ценность.

Затем Виид вспомнил кое-какую информацию, которую он когда-то читал на форумах.

– Историческая ценность города… Те авантюристы отыскали руины древней Антики.

Ратцебург был несравним с городом людей, носившим название Антика, который был построен много лет спустя. Историческая ценность города привлекала туристов со всего континента. А в зависимости от культурного развития региона, коммерческий интерес тоже начинал идти вверх.

– Так или иначе, где же мои сокровища?

Виид внимательно осмотрел всю пещеру, но, похоже, забрать ему что-нибудь с собой так и не было суждено. За исключением древних построек, лишь изредка встречались следы какой-то деятельности.

– Я почти уверен, что ничего ценного здесь нет. Нет! Рано делать такие выводы. Должно быть, я что-то пропустил. Возможно, где-то лежит карта или что-то в этом роде.

Виид ощупывал стены и потолки, а также изучал материалы, из которых были высечены камни. Возможно потому, что он был ослеплен жаждой отыскать драгоценные камни, он до самого конца не терял своих ожиданий.

Он хватался за последнюю ниточку надежды, не собираясь сдаваться даже несмотря на всю очевидность происходящего!

– Что ж, теперь я окончательно убедился, что в этом месте никаких ценных предметов уже не осталось, – пробормотал Виид и пошел на выход. По пути он поднял палку и шел, тыкая её в землю перед собой.

Он не знал, будет ли когда-нибудь ещё один такой скульптор, который придёт и обнаружит эту пещеру. Но Виид точно знал, что не переживет, если до него дойдут слухи, что после Виида здесь будет обнаружено что-нибудь еще. Это было страшнее, чем съесть курицу или пиццу с истекшим сроком годности, а затем закусить недоваренными свиными потрохами и отправиться в долгий путь на общественном транспорте.

Дынь-дынь.

В этот момент палка во что-то уперлась, образовав глухой стук.

– Что здесь?

Виид старательно разгреб землю и взглянул на свою находку. Перед ним лежало 12 запечатанных бочонков.

– Идентификация!

– Ароматный Бочонок Гномов.

Прочность: 4/25.

В бочонке содержится напиток, который производится путем варки различных фруктов и зерна. В те времена было запрещено пить спиртные напитки, но гномы всё равно производили и употребляли их.

Бочонок сделан из эльфийского дерева, а потому с течением времени древесина полностью пропиталась ароматом напитка.

Однако поскольку прошло уже очень много времени, остаётся вопрос: действительно ли сохранившийся внутри напиток остался таким-же ароматным, как прежде?

– Это алкоголь. Но я не уверен, что хочу попробовать его.

Для Виида всё, что было бесплатным, – было очень хорошим. Даже то, что уже могло сгнить и испортиться.

Даже если он продаст бочонки другим, а они случайно умрут, он может просто отрицать все факты и не обращать внимания на оскорбления. Единственное, что ему и мешало так делать, – так это падение своей репутации в случае каких-либо эксцессов.

– Надо будет при встрече со старшими дать им попробовать.

МЕЧи не будут об этом жалеть, даже если умрут, отведав из старого бочонка.

Оставалось ещё несколько небольших коридорчиков, где обитали гномы, и в дополнение к бочонкам Виид обнаружил несколько кусков разбитых чаш. Помимо этого, все его остальные находки не заслуживали никакого внимания.

– Только бочонки… Но, может хоть удастся продать их по цене антиквариата.

От этой мысли лицо Виида слегка оживилось.

Бочонки были сделаны из эльфийского дерева, так что он мог слегка завысить их археологическую ценность. Поскольку древесина, которая использовалась для их изготовления, была отменного качества, цена тоже должна была быть хорошей.

Виид, имеющий много опыта в производстве алкоголя, мог узнать состав этого напитка и, отталкиваясь от наличия современных фруктов и пшеничных культур, скорректировать его, подняв тем самым текущее значение своей Готовки.

Это древнее сокровище, сваренное гномами, также могло помочь ему получить огромную прибыль и поднять свою популярность, если бы он воспользовался его рецептурой.

Охотясь в тех или иных регионах, Виид всегда собирал фрукты. Он был достаточно опытен в приготовлении алкогольных напитков, поскольку использовал их для продажи или угощения МЕЧей.

Правда, когда требовалось увеличить количество спиртного, он размешивал его в нужных пропорциях с обычной водой. В этом деле Вииду не было равных на всём Версальском Континенте.

Глава 2: Гончарное дело.

На обратном пути Виид набрёл на небольшую пещерку, очевидно когда-то обустроенную эльфами.

В пещере было тепло, словно она находилась на поверхности, а не в глубине горы. Кроме того, внутри обнаружилось наличие прозрачной проточной воды и обилие цветущих деревьев.

– Вы наслаждаетесь видом эльфийского сада, высаженного в Монтвентурии.

Этот сад был важным источником продовольствия для всех четырех рас, поскольку они мало охотились и пищи было недостаточно. Несмотря на то, что эльфы покинули это место многие годы тому назад, сад уцелел и разросся сам по себе, находясь под благословлением духов и питаясь силой земли.

– Благодаря этому удивительному открытию, все характеристики увеличились на 7.

– Удача увеличилась на 7.

– Близость к природе увеличилась на 3%.

Виид отвел в сторону свисающие с деревьев виноградные лозы и обнаружил посредине пещеры небольшой пруд.

Его берега окаймляли пышные деревья и цветы, что создавало атмосферу девственной чистоты, а растения, расположенные вокруг, напоминали собой яркие изумруды.

Деревья были достаточно высокими, чтобы достигать самого потолка. Хоть никто за ними и не ухаживал, цветы уже распустились, а некоторые уже и отцвели.

Поскольку посетителей в этой пещере не было, спелые плоды попросту валялись под ногами.

– Будет очень обидно, если они просто пропадут.

Поскольку Виид ожидал, что найдет в первом убежище множество полезных предметов, он взял с собой целых семьдесят кожаных сумок, а потому у него оставалось еще много свободного места для хранения трофеев.

Таким образом, Виид занялся сбором различных семян и орехов, а также плодов и трав, проводя их идентификацию и распределяя по соответствующим сумочкам.

Он подбирал всё без исключения.

– Ничего плохого не случится, если я посажу их в Море, – взволнованно пробормотал Виид, собирая семена и пряча их в сумку, как вдруг цветы и деревья неожиданно зашевелились.

Кроме того, от них стал исходить некий сильный загадочный запах.

Дзынь!

– Деревья и цветы приветствуют Вас.

Эти долгоживущие растения нуждаются в свежем воздухе, солнечном свете и обильном количестве воды.

Если безопасно пересадить их в подходящее место, и они приживутся в нём, – Вы получите вознаграждение.

Он и так собирался забрать их с собой, но даже не предполагал, что за это ему может светить награда!

Виид вытащил из рюкзака топор.

– Даже не знаю, может лучше использовать их для того, чтобы сделать стол, стул или что-нибудь в этом роде?

Было бы неплохо срубить деревья и унести их отсюда в виде древесины, однако Виид решил всё-таки выкорчевать их полностью, аккуратно выкопав их корни вместе с землей и разместив в специальных плотных мешках.

Если саженец переживет пересадку, то он разрастется и превратится в большое дерево. А ценность эльфийских деревьев, как материалов для строительства, так и для прочих сфер применения, была очень высокой. Если высушить эту древесину под солнцем, то она становилась лучшей по всем показателям.

Хоть в эльфийском саду и были самые разнообразные деревья, растения и цветы, все они оказались обыкновенными, за исключением лишь некоторых из них.

– Идентификация!

– Саженец Дерева Бронд.

Прочность: 1/1.

Излюбленное душистое дерево эльфов.

Когда дерево вырастает, его высота достигает восьми метров, а само оно начинает приносить ароматные плоды, а листья могут быть использованы в лечебных целях.

Дерево очень капризное, и будет хорошо расти только на незагрязненной почве.

– Семя Снежного Цветка.

Прочность: 1/1.

Так как семя очень маленькое, его крайне непросто даже взять в руку.

Семя очень хорошо произрастает на влажной почве, а потому после посадки рекомендуется обильно полить землю.

Раскрывшись, эти цветы похожи на снежинки, а их рассада распространяется при помощи ветра.

– Ветвь Дерева Шакала.

Прочность: 22/22.

Твердость этого дерева подобна стали.

Дерево обладает превосходными темпами роста, однако цветет оно только по весне и не приносит плодов.

– Дерево Пируд.

Прочность: 10/10.

Выкопанное дерево.

Как правило эти деревья произрастают в среде обитания небольших животных.

В случае появления в лесу достаточного количества этих деревьев, увеличится скоростью размножения диких зверей.

Создание полноценного цветущего сада и целого леса вокруг Моры и Крепости Варго было не такой уж и плохой идеей.

– Вероятно, это поможет мне дополнить город новыми достопримечательностями. Поскольку там только одни мои скульптуры, Мора немного пустовата. Также мне нужно организовать место для парочек, куда они могли бы пойти без больших финансовых затрат.

С Морой и Крепостью Варго его далеко-идущий план по эксплуатированию парочек

определенно будет иметь успех!

Пожилым людям тоже нравится бывать в лесу, особенно в горах. А значит, горная местность Крепости Варго просто обязана стать одной из главных достопримечательностей для людей, которые предпочитают побыть наедине и в спокойствии.

Весна, лето, осень и зима – туристы смогут насладиться красотой окружающей среды в любое время года. А поскольку в Крепости Варго постоянно ведутся ремонтные работы по восстановлению инфраструктуры, то путешественников из других королевств скоро можно будет разместить в подходящих апартаментах.

Но была и одна небольшая проблема, которая беспокоила Виида. За воротами всё ещё было слишком опасно. Выходя наружу, новички могут не знать, какие монстры их там поджидают, и в мгновение ока расстаться со своими жизнями. Таким образом, прогулка по загородному лесу может оказаться весьма опасным аттракционом.

– Думаю, этого пока достаточно, – решил Виид, упаковав ещё немного семян, фруктов и саженцев.

Поскольку трофеев было много, то в этой пещере он забил доверху целых сорок пять сумок.

– Я ещё не всё изучил. Остался ещё тоннель, где жили люди. Там-то я и заполню остальные сумочки.

С этими словами Виид отправился к следующему коридору.

В этом ответвлении и вправду когда-то обитали люди. На стенах можно было обнаружить разнообразную роспись, а местами ему попадались работы мастеров прошлого, которые только-только начали осваивать искусство.

Гномы создавали работы куда более высокого качества, поскольку обладали большей ловкостью. Однако, представители этой расы в первую очередь отдавали предпочтение практичности и долговечности, так как в основном трудились над доспехами и оружием. Люди же проявляли свое творчество в иных формах, и первые произведения искусства у них были созданы с помощью обыкновенных цветов.

На месте обитания древних людей Виид обнаружил чаши и фигурки, сделанные из обожжённой глины, и даже небольшие статуи их богов. Потолки и стены были украшены росписью, изображавшей тот или иной запомнившийся им момент.

– Вы увидели статую Богини Земли, Ми-Нэ.

Вы получили благословления, сокрытые в данной скульптуре.

Ваша Близость к природе увеличилась.

– Вы увидели статую Бога Войны, Атрока.

Текущее значение Ваших боевых навыков увеличилось на 3,7%.

Сила увеличилась на 3.

– Вы увидели статую Богини Домашнего Очага и Готовки, Гестии.

На протяжении 30 последующих дней огонь, который Вы будете использовать для приготовления пищи, будет регулироваться автоматически.

– Вы увидели статую Богини Изобилия, Фреи.

Искусство, Харизма и Удача увеличились на 9.

Это были древнейшие следы существования четырех рас и объектов их поклонения.

Именно в этом месте зародилось искусство и были созданы первые скульптуры.

– Здесь более сотни скульптур. И настенная роспись… Жаль, что с течением времени все краски выцвели, а изображения частично стерлись.

Виид восхищался найденными здесь древними скульптурами, о которых даже не упоминалось в исторических справочниках. Всего он увидел статуи тридцати двух богов и одиннадцати богинь, которые были сделаны настолько утонченно и элегантно, что даже его собственное мастерство не могло с ними посоперничать.

Виид подметил, что у статуи Богини Фреи была слишком большая грудь, а ее бока и бедра были не вполне обычных размеров. Однако это явление было нормальным, поскольку с течением времени стандарты красоты для каждой из рас постоянно менялись. К примеру, сделанные скульптуры специально для орков, которым нравилось всё крупное, выглядели шире и полнее, чем следовало бы.

Никакой религиозной разницы между скульптурами, изображавшими то или иное божество, не было, поскольку все они являлись историческими ценностями. Однако кое-какой нюанс всё же был. Если такую скульптуру отыщет жрец – то он получит возможность возродить ту или иную веру.

– Поскольку они связаны с религией, то, как мне кажется, я не смогу их ни продать, ни даже забрать отсюда.

Виид, вне зависимости от уровня своей Силы и прочих характеристик, никогда бы не посмел взять на себя столь ужасное проклятие, как осквернение священного места, а потому ему пришлось довольствоваться простым обозрением скульптур.

Большинство найденных им скульптур было простым копированием собственной внешности их создателей и ограничивалось всего несколькими темами. В основном, скульптуры отображали сцены охоты или приготовления пищи вокруг костра.

Большинство из них были сделаны из самой простой обожжённой глины.

Возможно, так было потому, что скульптурные технологии прошлого были не такими развитыми, как сейчас.

– Что ж, эти работы тоже выглядят неплохо.

При работе над скульптурами Виид не имел дело с глиной. А при создании больших скульптур её и вовсе следовало избегать. Прочные и твердые камни были куда надежнее, а для изображения сложных деталей и элементов можно было воспользоваться долотом, при этом вероятность повреждения работы была бы минимальной.

Но вот что касается глиняной скульптуры – то чем больше она, тем выше вероятность, что на ней появятся трещины или она попросту рухнет из-за своего избыточного веса.

Тем не менее, глина всё равно оставалась замечательным материалом, если попадала в руки умелого и талантливого скульптора.

Другими словами, обнаруженные им глиняные скульптуры были сделаны по-настоящему качественно и с душой.

***

Исторический день в истории Версальского Континента.

Гильдия Гермес полностью поглотила и подчинила себе Королевство Калламор.

– Королевство Калламор прекратило своё существование. Король был убит.

Все игроки утратили очки расположения перед Королевством Калламор.

Рыцари королевства более не пребывают у него на службе и обрели статус «свободных рыцарей». В течение ближайших 5 месяцев они не смогут присягнуть ни одному другому королевству.

Местные жители по-прежнему остаются верны Королю и королевской семье Калламор.

Бесчестие, проявленное захватчиками из Королевства Хэйвен, показывает, что в будущем их ждут серьезные испытания.

– Безопасность уменьшилась на 96%.

– Производство упало на 87%.

– Культура снизилась на 79%.

– Коммерческая деятельность резко сократилась.

– По всем направлениям ожидается массовое нашествие монстров.

Падение Королевства Калламор!

Тем не менее, телестанции и большинство игроков Королевской Дороги были на стороне Гильдии Гермес, поскольку та оставляла о себе впечатление настоящего победителя, захватывая всё больше территорий и получая новую власть.

Игроки, не входящие в состав Гильдии Гермес, не могли рассматриваться как должная сила. Более того, участие в этой гильдии подразумевало множество самых разнообразных преимуществ: частные охотничьи угодья, поддержка в виде оружия, доспехов, магических книг и т.п.

Покорённые Королевством Хэйвен регионы приносили ему новые налоговые поступления, что обеспечивало ещё большее укрепление армии Гильдии Гермес. Но даже так, факт оставался фактом: в Королевстве Калламор до сих пор оставались области, которые ещё не склонились перед Королевством Хэйвен.

Повсюду разгорались ожесточенные стычки, а местные жители попросту сжигали свои деревни и убегали в горы.

На одной из оккупированных территорий и появился Петров.

– Гм, здесь до сих пор видны признаки войны.

Враждующие силы опустошали целые города. На улицах валялись куски разбитых топоров, наконечники стрел и прочие предметы, свидетельствующие о том, что когда-то здесь жили активные и в то же время гордые люди.

– Это подлое Королевство Хэйвен. Я отомщу им.

– Бадырей. Нет никого, кто смог бы конкурировать с его армией. А Королевство Калламор теперь просто канет в небытие.

– На оккупированных Королевством Хэйвен территориях, вероятнее всего, будут введены двойные налоги. Тьфу на них. Из-за этой войны мне пришлось бросить свою мастерскую. И чем теперь прикажете платить эти налоги?

Отовсюду слышались голоса страдающих жителей.

Люди, населявшие этот район Королевства Калламор, в результате бесчисленных поджогов и мародерства потеряли всё своё имущество. После того, как большинство рыцарей и солдат погибло в ходе войны, безопасность городов упала до минимума, и на них обрушились целые стаи оголодавших монстров.

Несмотря на то, что игроки всё ещё могли защитить свои дома, многие из них решили покинуть Королевство Калламор и в поисках лучшей доли перебраться в другие регионы.

– Пойдемте в другое королевство. Здесь нам уже ничего не светит.

– Да. Лучше пойду-ка я на юг.

– Давайте побыстрее уйдем отсюда куда подальше. Я хочу оказаться где угодно, только не здесь.

Для новичков всегда было главным свобода передвижения и стабильное место для возможности поохотиться.

Хоть в определенной степени большинство игроков уже и находилось на том уровне, чтобы получать самые разнообразные задания, из-за резко обвалившейся на королевство нищеты – они больше не могли претендовать на должное вознаграждение. А чтобы избежать серьезных ущемлений в правах со стороны Гильдии Гермес, они решили сразу перебраться в какое-нибудь другое королевство.

***

Петров смотрел на Королевство Калламор.

Города были настолько опустошены, что их даже развалинами назвать язык не поворачивался.

– Как обстоят дела у Гильдии Гермес меня мало интересует.

Мощная военная машина, которая только и делала, что воевала!

А сейчас её игроки наслаждались отдыхом в столице. При этом трудности, с которыми

столкнулись рядовые жители, не говоря уже о всплеске вторжений монстров, их совершенно не заботили.

– Кажется, они делают это преднамеренно…

Очевидно, Королевство Хэйвен решило использовать нерегулируемое размножение монстров для того, чтобы поднять силу своего войска.

Петров считал всё это подозрительным, не до конца понимая, зачем поддерживать весь этот хаос – то ли для того, чтобы облегчить вербовку в армию новых солдат, то ли чтобы натренировать уже существующих.

Что касается обычных игроков из Гильдии Гермес, они ничего не предпринимали, решив оставить это на потом – когда дела немного уладятся, и они смогут получить за выполнение заданий очки расположения.

Однако сейчас любой житель, даже сидя в своем доме, рисковал умереть от лап монстров.

– Пожалуй, эта тематика хорошо подходит для моих картин.

Петров внимательно изучил текущую ситуацию и, увидев всё своими глазами, принялся расписывать руины зданий.

Картины, изображавшие ужасы войны!

Благодаря тому, что на данный момент Петров ещё не был особо знаменит, его никто не беспокоил, а Гильдия Гермес не смогла его сразу обнаружить.

[Вечер в Опустошенной Деревне]

[Бесстыжие Оккупационные Силы]

[Бедствующие Жители]

Большинство картин Петрова получались Превосходными работами, а иногда даже выходили и Шедевры.

Глядя на его старания, к нему начали подходить жители.

– Вы художник, да?

– Совсем немного.

– Я хотел бы попросить Вас об услуге… Вы не могли бы нарисовать на моем доме картину спокойных старых деньков? К сожалению, они запечатлены только в моей памяти, так что я могу лишь рассказать Вам о них…

– Этого достаточно. Я могу написать картину, основываясь на Вашем описании.

Петров получал различные задания от людей и помогал им с их проблемами.

Изучив доску объявлений, сохранившуюся на центральной площади деревни, а также посмотрев кое-какие фотографии, он нарисовал деревню до начала военных действий, когда она была ещё целой и процветающей.

Помимо этого он втайне рисовал символы Королевства Калламор и изображал доблестных рыцарей этого государства, погибших на войне.

Он брал радость и горе местных жителей, а затем помещал их в картины, повышая тем самым с ними близость, а также становясь всё более известным.

Стоя перед пустым полотном, Петров вдруг вспомнил лицо одной девушки, которую никак не мог забыть.

– Юрин…

Возможно, она даже знала, что он появится в Море. Но её братом был Виид.

У Петрова была короткая встреча с Виидом. Тогда он понял, что его визави куда более великая личность, чем он ожидал.

Разговор, который они провели, вновь промелькнул в его голове.

– Вот, здесь много мяса. Можете есть, сколько хотите.

– Спасибо.

Виид был так добр, что даже протягивал руку помощи абсолютно посторонним людям!

На самом же деле, большинство мяса, которое было заготовлено для фестиваля, поглощалось МЕЧами, в результате чего остальные люди посчитали это актом великодушия…

Петров вспомнил жаренное мясо, приготовленное Виидом. Оно было сочным и вкусным, а исходящий от него аромат попросту одурманивал.

– В готовке он тоже хорош.

Узнав, что Виид был братом Юрин, он переосмыслил своё первоначальное представление о нём. Он был по-настоящему выдающимся лордом Моры и Крепости Варго, а его оживленные скульптуры и вовсе были каким-то чудом.

В тот день, когда он отправлялся на какое-нибудь приключение, рейтинги телестанций попросту сходили с ума.

– Он хорошо умеет шить и выполнять другую ручную работу. Я не могу с ним сравниться ни в бою, ни даже по уровням.

В сердце Петрова была рана.

Он хотел впечатлить Юрин, продемонстрировав ей свои навыки рисования.

Но даже несмотря на все его выдающиеся таланты, он почему-то был уверен, что его способности, как художника, порядком отстают от способностей Виида, как скульптора.

А ещё у него было много людей, которые всегда могли бы прийти ему на помощь. Не говоря уже о таких знаковых вещах, как Башня Света, Статуя Богини Фреи и многое другое! Никому не под силу было угнаться за достижениями Виида.

Хоть у Петрова и были конкурентоспособные навыки, ему всё ещё казалось, что пока что он не

в силах завоевать уважение и симпатию таких людей, как Виид. Он постоянно производил на свет Выдающиеся Произведения, так что даже если Петрову удастся перетянуть у него Крепость Варго, фактически ничего не изменится.

Петров отбросил в сторону своё высокомерие и понял, что профессия скульптора в ближайшее время всё равно будет более уважаемой, чем профессия художника.

– Теперь я понимаю, почему скульптуры Виида такие потрясающие. Они были созданы потом и кровью, и вопреки всем тяготам. Вот почему люди признают его. Когда на месте Моры ничего не было, и даже звезды не освещали этот край, он построил Башню Света, которая вселила в сердца жителей мужество, а затем создал Статую Фреи, которая объединила людей. С этого и начался культурный подъем и процветание Моры.

Каждая его скульптура имела свою собственную историю, и для создания каждой из них Вииду пришлось пройти через немалые испытания.

Фактически, Петров тоже побывал во всех уголках континента и создал свои собственные Выдающиеся Произведения. Но при этом теперь он понял один немаловажный факт – только лишь после того, как он получит признание людей, он сможет предстать перед Юрин.

***

Численность Культа Травяной Каши превысила 3 миллиона человек!

На севере эта организация считалась самой влиятельной силой.

Но временами некоторые игроки, не подумав, совершали ужасные вещи.

К примеру, один из новичков оставил на форуме сообщение следующего содержания:

[Я не хочу выходить из города одна, потому что это скучно. Мне нравится охотиться в Скалах Хаоса, так что кто хочет присоединиться – встречаемся завтра у выхода из города. Я – девушка.]

И на следующий день у ворот ждала целая толпа из 20,000 человек!

Если бы не это безрассудное сообщение, то собрать подобное количество людей было бы поистине сложно.

– Так много людей… Что ж, в любом случае это неплохо, правда?

– Давайте уже зачистим эти скалы.

– Такое ощущение, что это просто массовый пикник.

Монстры, обитавшие в Скалах Хаоса, были попросту истреблены.

[Члены Культа Травяной Каши всегда идут на встречу приключениям. Так вот, по пути в Мору я проезжал мимо Диких Равнин. Это прекрасные зеленые пастбища, которые можно использовать в сельскохозяйственных целях. Друзья, разве мы не можем собраться и сделать что-нибудь полезное для Моры?]

В тот же день в сторону Диких Равнин из Моры выехало столько игроков, что их количество даже подсчитать было невозможно. Однако через три дня одно можно было сказать с

точностью: Дикие Равнины превратились в настоящие Пустынные Равнины.

[Меня зовут Ребекка, я торговка с Центрального Континента, и это мой первый визит в Мору. Для начала я хотела бы передать привет всем начинающим путешественникам и сообщить, что могу организовать вам экскурсию за пределы города. Двадцати серебряных будет достаточно. Подходите, не стесняйтесь.]

Ребекка, хоть поначалу и плакала, держась за свои пустые карманы, но не отчаивалась и продолжала искать возможности подзаработать.

Поначалу Культ Травяной Каши был всего лишь горсткой бедных новичков, которые вместе ходили охотиться на кроликов, лисиц и оленей. Но по мере своего роста они делились друг с другом полученными заданиями, где им предоставлялась возможность заработать уже как минимум 1 серебряный.

В первые дни Моры город не был оснащён даже самыми необходимыми объектами, а люди боялись выходить за ворота, поскольку могли стать жертвой бандитов и лакомством для монстров. Однако Мора развивалась, а с ней и её жители.

Они целыми толпами выходили на охоту и брали активное участие в выполнении заданий. Несмотря на то, что большинство поручений были скучными и легкими, их мотивация попросту зашкаливала.

– В Море много заданий, связанных с Империей Нифльхейм.

– А мы сможем их пройти?

– Нет, но если сейчас мы принесем портному из этого магазина немного кожи, то со временем станем такими же, как Виид!

– Травяная Каша! Травяная Каша!

Игроки просто наслаждались общением, приключениями и искусством, даже не подозревая, что с течением времени происходят по-настоящему значимые изменения!

Некоторые игроки уже могли позволить себе приобрести небольшой кирпичный домик, а их рваная одежда постепенно преобразовывалась в более-менее приличное снаряжение. Кое-кто теперь даже мог зайти в ресторан, чтобы перекусить.

С ростом экономики и увеличения производственной сферы в Море, средний уровень благополучия игроков также продолжал расти.

***

Виид нашёл подходящую глину, из которой он мог бы слепить какую-нибудь скульптуру прямиком здесь, в Монтвентурии.

Глина могла принять практически любую форму. Даже если мастеру известны лишь самые поверхностные черты изображаемого предмета, работа должна была получиться достаточно хорошей.

Также при работе с глиной важную роль играло Ремесло.

Благодаря цвету и фактуре глины любую скульптуру можно было сделать так, чтобы она

казалась живой.

[Гном Из Глины]

[Семья Орков Вместе За Обедом]

[Грустный Человек]

[Эльф, Работающий В Цветочном Саду]

Посмотрев на завершенные работы, Виид подумал, что их детализация остаётся на неудовлетворительном уровне.

– Черты лица и одежда – самая сложная часть скульптуры, а потому они должны быть максимально проработаны.

Сбор глины для изготовления скульптур тоже был чем-то новым для Виида.

– Когда я был ребенком, я тоже любил играть с грязью и лепить из неё всякие вещи.

В дождливые дни у него было мало развлечений, а потому даже баловство с глиной для него было в радость. А однажды он слепил из неё целую плотину, которая предотвращала попадание воды, и продал её своим друзьям за 300 вон!

У него не было игрушек. Вместо них он использовал грязь, смешанную с водой.

– Материалов здесь и вправду хоть отбавляй.

Песок в протекающей неподалеку Реке Тинус был крупным и белым. Если взять глину из Монтвентурии и песок из этой реки, хорошенько при этом его отфильтровав, – то можно было получить вполне неплохой материал для скульптур.

Скульптурное Ремесло – профессия, тесно связанная с природой и самой жизнью.

Грязь, которую брал в свою руки Виид и смешивал с водой, легко превращалась в глину, что позволяло с легкостью слепить из неё любую необходимую форму. Для того, чтобы сделать что-нибудь красиво и быстро – этот материал был лучшим выбором.

Кроме того, здесь не требовалось столько усилий, как при работе с твердыми материалами или с драгоценными камнями.

Затем Виид посмотрел на другие глиняные работы, которые он здесь обнаружил.

В Монтвентурии была целая коллекция столовых предметов древних времен, как например чаши и тарелки, слепленные из глины. Естественно, они обладали достаточно высокой художественностью ценностью, однако её всё ещё было недостаточно, чтобы этот антиквариат значился как ценный предмет истории.

– Интересно, смогу ли я сделать что-нибудь подобное?

Однако вместо обычных тарелок, сделанных из обожженной глины, он хотел произвести настоящую керамику!

Несмотря на то, что селадон и белый фарфор были изобретены уже много столетий тому назад,

людей всё ещё впечатляло их великолепие (п/п: селадон – корейский фарфор с полупрозрачным и бледно-зеленым глазурным покрытием).

Работа над подобными вещами, по всей видимости, была хорошим способом поднять его скульптурные навыки.

– Фарфор очень легко транспортировать, при этом он очень дорого стоит. А материальных затрат на его производство и вовсе нет, ухе-хе-хе! – посмеивался Виид, думая о грядущем заработке.

На то, чтобы произвести первоклассную керамику, нужно было обладать целым перечнем навыков. Однако благодаря его 7-му среднему уровню Кузнечного Ремесла и умению обращаться с огнём, Виид рассчитывал получить вполне достойный результат.

Одно время он даже размышлял над тем, чтобы отойти от Скульптурного Ремесла и заняться исключительно Кузнечным. Хороший кузнец в этом мире никогда не будет голодать.

– Так, с чего бы начать? Это будет моя первая работа, а потому сначала стоит проработать общую форму.

Создание скульптуры – это очень трудоемкий процесс. Для начала нужно было слепить глину своими собственными руками, убрать все ненужные детали, а затем обжечь её в огне. В целом, скульптурная профессия предполагала очень широкое поле для действий.

Поскольку для создания керамики требовалась работа с огнем, многое зависело и от Кузнечного Ремесла, но основные формы и внешний вид всё-таки относились к разряду искусства, а потому на конечный результат влияло и Скульптурное Ремесло, и даже самое обыкновенное Ремесло.

Виид придавал небольшой чаше форму своими собственными пальцами, что было жутко неудобно и непривычно для него.

– Кто-то должен мне в этом помочь. Грязевой Человек!

– Зачем Вы вызвали меня?

Грязевой Человек, которого он призвал, смотрел на Виида опустошенным и уставшим взглядом.

В прежние времена он радовался каждой возможности появиться в этом мире. Однако его стали вызывать всё чаще и чаще, а работы становилось всё больше и больше. Поначалу он старательно делал всё, что ему говорили, но с течением времени начал ворчать и жаловаться. Тем не менее, некоторые игроки считали это одной из особенностей духов, придающей им особое очарование.

Когда Грязевому Человеку что-то поручали, он частенько повторял одну из следующих фраз:

– Лучше, если бы я вообще не родился… Почему я должен страдать с того самого момента, как только появился на этом свете?

– Ох, моя спина… Я так устал, а работе ни конца, на края.

– Почему люди говорят, что мой Хозяин, лорд Моры, – очень великодушный человек?

Грязевой Человек и другие духи были очень усердными работниками, а потому их попросту заваливали заданиями. Тем не менее, большинство духов были достаточно свободолюбивыми и своевольными. Впрочем, этого нельзя было сказать о тех, которые принадлежали Вииду – в результате постоянных поучений они были как шелковые!

У духов, созданных этим ужасным скульптором, не оставалось другого выбора, кроме как подчиниться и выполнять его приказы.

– Есть кое-какая работа.

– Я немного устал, но если Хозяин поручит мне работу – я буду усердно трудиться.

– Хорошо, это достаточно простая задача, – ответил Виид, протянув Грязевому Человеку два каменных круга.

Он понял, что для придания изделиям правильной формы, глину удобнее всего будет положить на вращающийся каменный круг.

– Просто крути его, поддерживая постоянную скорость. Сосредоточься и не наклоняй их, иначе будет брак.

– Ну, если от меня требуется только это, то, кажется, всё просто.

Круги были установлены на специальные стойки. Хоть они и были тяжелее деревянных, Виид об этом не переживал, поскольку собирался переложить на Грязевого Человека всю грязную работу!

– Убирай все ненужные частицы и камни, которые попали в грязь.

– Я всё тщательно проверю, Хозяин.

– Вызываю Огонька!

– Да здравствует Хозяин!

– Ты, разведи костёр.

– Кхе, как прикажете.

– Костёр должен быть стабильным, а огонь – достаточно жарким. И не забывай поддерживать его температуру.

Грязевой Человек и Огонёк получили задания и тотчас же принялись за работу.

Также Виид решил привлечь к делу и других духов.

– Вызываю Капельку!

Перед Виидом появился красивый дух, созданный из росы.

– Что прикажете, Хозяин?

– Полей немного воды вон на ту кучу земли.

Обычно из-за нехватки маны он ограничивал призыв духов до минимума. Тем более навык Призыва Духов практически не рос.

Но теперь, с Обручальным Кольцом Слоуа, Браслетом Бэрекена и Факелом Ушедших Скульпторов, подобный уровень потребления маны переносился довольно легко.

Таким образом, распределив все обязанности между духами, все этапы по изготовлению керамики по большей части были налажены.

– Сделать простую форму чаши не так уж и сложно.

Выложив на вращающийся круг горстку грязи, он начал придавать ей форму.

Его пальцы были очень ловкими, и во время работы он не забывал убедиться, что глина не распадется и будет однородной.

Фьюх-фьюх-фьюх-фьюх…

– Что ж, это даже забавно. Поскольку материалы бесплатные и добыть их проще простого, можно не переживать, даже если результат окажется неудачным.

Виид начал с простых бесформенных чаш и постепенно перешел до уровня тарелок.

Первые его работы были грубыми и больше напоминали собой собачьи миски, но позднее ему удалось смастерить уже более-менее приемлемые чаши.

– Так, теперь я должен их обжечь?

Виид положил изготовленные тарелки прямиком в огонь. Виид думал, что они разогреются и станут самой настоящей керамикой, но вместо этого вся вода из них выпарилась, и глина попросту рассыпалась.

– Думаю, мне следовало подождать, пока они обсохнут, а затем уже заниматься обжигом.

К тому моменту «собачьи миски» уже подсохли, а потому Виид мог использовать их для своих экспериментов.

Соорудив нечто вроде печи, он положил в неё миски.

Созданная им печь убивала двух зайцев одним выстрелом – в ней можно было как обжигать глину, так и готовить сладкий картофель!

Благодаря сожжённому в ней дереву, на оставшихся углях он мог приготовить даже мясо! Одного запаха от этой печи было бы достаточно, чтобы МЕЧи начали пускать слюни, даже если бы на выходе им дали самый обычный рамен.

– А теперь пришло время посмотреть как выглядит мой самый первый результат.

Виид выключил огонь в печи и посмотрел на свои «собачьи миски».

Очевидно, он не совсем правильно настроил температуру, поскольку треть мисок получилась с трещинами. У некоторых откололись части ободка, но вот остальные вполне оправдали его ожидания.

– Благодаря созданию 29 глиняных мисок текущее значение Вашего Скульптурного Ремесла увеличилось.

– Вы получили опыт в Кузнечном Ремесле.

– Не очень красиво, но, так или иначе, это моя первая работа. Идентификация!

– Грубая Миска.

Прочность: 11/11.

Миска, достаточно глубокая для того, чтобы класть в неё пищу.

Создана известным скульптором Виидом.

Толщина миски слишком большая, а из-за чрезмерного пребывания под огнем на ней виднеются следы обжига.

Тем не менее, материал, из которого была слеплена эта миска, был первоклассным, и её вполне можно использовать по назначению.

Если люди узнают, что это работа скульптора Виида, то много кто захочет её приобрести.

Художественная ценность: 27.

Эффекты:

Попадая в эту миску, пища становится слегка ароматнее и приятнее на вкус.

Учитывая, что это была его первая работа, получилось весьма неплохо. Из-за своей толщины

она получилась достаточно тяжелой, да и сами её размеры были слегка громоздкими. Каждый сантиметр этого изделия говорил о миллионе допущенных ошибок.

– Нужно научиться делать керамику.

Для того, чтобы сделать обычную глиняную посуду, нужно было всего две вещи – грязь и огонь. Таким образом, его первые чаши как раз и получились такими, какими он их и планировал сделать, – простыми и грубыми. Но вот чтобы сделать нечто стоящее, требовалось тщательно очистить взятую грязь, и лишь после этого придать полученной глине необходимую форму.

– Ну что, перейдем ко второму этапу…

Виид, вместе с Грязевым Человеком, Огоньком и Капелькой, продолжили работать.

Ему удалось создать более тонкую посуду, а ещё он слегка поэкспериментировал с температурой огня. Придав глиняной посуде необходимую форму, он высушил её, а затем положил в печь для обжига.

Теперь он примерно представлял, на каком уровне следует поддерживать температуру пламени.

А затем Виид изготовил несколько типов глазури, раздробив камни и смешав их с золой сожженных растений. Также в ходе этого процесса он придавал им различные оттенки, отдавая наибольшее предпочтение белому и небесно-голубому.

Закончив смешивать компоненты, он вылил её в специальную ёмкость, которую поместил в печь для того, чтобы эта стекловидная глазурь расплавилась, после чего он мог бы облить ею посуду, и керамика была бы завершена.

– Моим рукам пришлось попотеть.

Производство керамики требовало особого усердия. Несмотря на то, что он делал всё правильно, работа была отнюдь не легкой. Малейшая ошибка, и результат мог оказаться совершенно неудовлетворительным.

Прежде, чем чаши, миски и тарелки начали получаться более-менее годными, он сжег и разбил огромное множество пробников.

Будучи лучшим скульптором континента, его гордость была полностью сокрушена.

– Что ж, неплохо. Материалы практически бесплатны!

Тем не менее, Виид держался крайне позитивно.

Скульптурная профессия и гончарное дело были глубоко взаимосвязаны, но так как методы производства во многом отличались, Вииду нужно было осваивать создание посуды практически с нуля. Однако, шаг за шагом постигать особенности создания мисок, кувшинов и прочих элементов было даже весело.

– Нужно попробовать сделать что-нибудь другое. Думаю, для этого ещё рановато, но всё же стоит посмотреть, что у меня из этого выйдет.

В голове у Виида крутилось бесчисленное множество работ, которые он мог создать!

К примеру, кувшины в форме животных!

Керамические изделия предназначались не только для хранения в них воды, но и выступали в качестве элементов декора. К тому же, если Виид возьмется, например, за глиняную черепаху, то сможет куда лучше продемонстрировать свои скульптурные навыки.

– Как произведения искусства они будут стоить куда выше, чем как простые емкости.

Вылепив из глины форму того или иного объекта, он мог детализировать её с помощью своего ножа для резьбы. Однако, поскольку он впервые работал с глиной, ему приходилось совсем не просто – некоторые места были слишком мягкими, и нож проходил по ним, как по пюре.

– Нужно придерживать изделия с противоположной стороны, при этом плотно его зафиксировать, чтобы оно не тряслось. Воображаемая Рука!

Виид, обладавший продвинутым уровнем Ремесла, использовал весь свой арсенал навыков, которыми владели лишь самые выдающиеся мастера. А благодаря его максимальной концентрации, прикосновения к изделиям не вызывали физических повреждений.

– Нужно ещё много чего попробовать. Вызываю Лорда Вампиров, Торидо! Вызываю Рыцаря Смерти, Ван Хока!

– Что происходит?

– Хозяин, а где враги?

Для работы были вызваны даже Ван Хок с Торидо!

– Не всегда коту масленица. Так, давайте побыстрее сломайте вон ту глыбу.

Виид заставил их разбивать камни и смешивать образовавшуюся крошку с древесным углем. Другими словами, на них была возложена обязанность произведения глазури.

Ван Хок и Торидо практически не сопротивлялись. За долгое время путешествий бок о бок с Виидом они уже привыкли даже к такой работе, как чистка картофеля и нарезка чеснока с луком.

– Ну, по крайней мере сегодняшняя задача проще, чем в прошлый раз.

– Надеюсь, мы пораньше закончим и отдохнем.

Так Виид и продолжал работать, подключив к работе пятерых своих подчиненных.

– Благодаря созданию 42 кувшинов текущее значение Вашего Скульптурного Ремесла увеличилось.

– Вы освоили технику регулирования температуры в печи.

Искусство увеличилось на 1.

Близость к природе увеличилась на 2.

На этот раз, казалось, Вииду удалось создать уже по-настоящему приличное изделие.

– Идентификация!

– Кувшин-Утка.

Прочность: 14/16.

Кувшин для воды, исполненный в виде утки.

Это изделие представляет собой Превосходную работу, созданную великим скульптором Виидом в другой сфере.

Работа будет высоко цениться, поскольку утка изображена невероятно точно и четко. Однако, так как поверхность кувшина не удалось целиком покрыть глазурью из-за некоторых нерастворимых материалов, из-за сложной структуры работы, она покрылась небольшими трещинками.

Тем не менее, кувшин выглядит роскошно и наверняка понравится придворной знати.

Художественная ценность: 361.

Эффекты:

Честь увеличивается на 21.

Презентовав этот кувшин дворянам, Вы можете получить их благосклонность.

Учитывая тот факт, что Вииду всё ещё не доставало опыта в гончарном деле, создание такой работы говорило о том, что он на правильном пути.

– Теперь, когда я научился покрывать посуду глазурью, всё, что осталось, – это практиковаться.

Торидо, Ван Хок и духи всё ещё коптели над работой.

– Может, мне стоит загородить вход в эту пещеру дверью из бронзы, чтобы меня уже точно ничто не беспокоило?

Спустя некоторое время Виид послал шепот свой сестре.

– Юрин.

– Да, братик.

– Что делаешь?

– Кормлю Желтоватого травой.

Среди всех оживленных скульптур Юрин больше всего любила именно Желтоватого и любила поглаживать его по ребрышкам.

– Я тут нашел одно интересное место. Думаю, тебе стоит здесь побывать. Тут много скульптур и картин, которые могут оказаться полезными. Ах да, и возьми с собой остальных. Я чувствую, что под этой пещерой может оказаться подземелье.

***

Юрин воспользовалась Картинной Телепортацией и вместе с Пэйлом, Мейрон, Суркой и остальными прибыла в пещеру Виида.

– Ух ты, что это за место? Никогда ничего подобного не видела! Мы можем здесь осмотреться?

– Конечно, никаких проблем, – щедро разрешил Виид.

Он ничего не имел против того, чтобы остальные прогулялись по Монтвентурии, поскольку всё что он хотел, он уже из неё выгреб.

– Здесь жили четыре расы? Это место просто удивительное.

– У меня так сильно выросла характеристика Искусства! Спасибо, Виид, благодаря тебе она увеличилась на целых 300 очков!

Товарищи Виида, которым всегда выпадала возможность увидеть его скульптуры и поучаствовать с ним в разнообразных приключениях, обладали куда большими показателями Искусства, чем остальные игроки. У них оно было настолько велико, что друзей Виида впору было считать настоящими экспертами в Искусстве.

Словом, даже у рядовых игроков Моры Искусство было куда выше, чем у жителей других городов. Поскольку развитие Моры было неотъемлемо связано с творчеством, даже заданий, связанных с Искусством, было куда больше, чем в остальных регионах.

Хварен проявила немалый интерес к чашам и вазам, сделанным Виидом.

Она увидела, что Виид экспериментировал в ходе их создания с разными видами глазури и каждое изделие было окрашено в свой собственный цвет. А одна из ваз, чисто-белого цвета, привлекла её особое внимание.

– Она прекрасна.

– Глазурь получилась недостаточно густая, но, в целом, это одна из трех моих лучших работ.

Ваза и вправду выглядела привлекательно, однако некоторые части были недостаточно плотно покрыты глазурью.

– Я хотела бы себе такую мисочку. Можно мне одну?

– Да, бери сколько пожелаешь.

Поскольку миски производились настоящим конвейером, раздав пару штук он немного потерял бы.

– Виид, привет. Я тоже хотел бы взять несколько мисок… – с сияющими глазами проговорил слегка опоздавший Манауэ.

– Да, конечно же я продам их тебе, – холодно отрезал Виид. Если Хварен хотела взять одну-две миски для коллекционирования, то Манауэ наверняка выставил бы их сразу на восемь аукционов.

– Гм-м, думаю, с их помощью я смогу привлечь огромное количество клиентов.

Манауэ, осматривавший миски и вазы, не мог скрыть своего восхищения. На Версальском Континенте керамика была в цене и только дворяне и королевские семьи могли себе позволить купить нечто подобное, поскольку для создания таких изделий требовался поистине высокий уровень мастерства.

– Вы первый обнаруживший подземелье «Хранилище Гномов».

Бонусы:

Слава увеличилась на 680.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

Как и ожидалось, вскоре им удалось отыскать подземелье!

Это было секретное ответвление от пещеры, в котором гномы хранили свои вещи.

Союн, которая на данный момент тоже находилась в Море, благодаря навыку Юрин смогла присоединиться к товарищам и сила их группы стала попросту устрашающей!

– Ван Хок, вперед.

– Так точно, Хозяин.

Ступив в подземелье, Виид обнажил свой Демонический Меч. По правую сторону от него стояла бдительная Союн. Следом шли Пэйл и Мейрон с луками в руках, а затем все остальные: Зефи, Ирен, Сурка, Беллот, Хварен, Ромуна и Юрин. Это был настоящий элитный отряд. Даже Манауэ был здесь, задачей которого был подбор и хранение трофеев.

– Вам никогда не видать сокровищ! Прочь, воры!

– Кха! Посторонние! Убить!

По пути на них нападали упыри, которые так часто встречались в старых подземельях. Несмотря на то, что среди товарищей были и лучники, и жрец, и маг, и игроки ближнего боя, им далеко не просто было противостоять бесконечным волнам упырей. Также, куда ни ступи, были расставлены ловушки, которые должны были защитить сокровища гномов от непрошенных гостей.

– Здешние монстры находятся где-то в районе 300-го уровня.

Виид был слегка разочарован.

Союн и остальные его друзья были уже в пределах 400-го уровня, а потому это подземелье было для них слегка неподходящим. Однако поскольку эти места несли в себе глубокое историческое значение, Виид не терял надежды, что всё самое сложное ещё впереди. Но если всё не так, как он представлял, то сокрытые здесь сокровища должны были обладать относительно небольшой ценностью.

По сравнению с другими монстрами, упыри обладали куда большими показателями Здоровья, но пониженной скоростью передвижения и давалось за них достаточно много опыта. Как результат, охота на них была довольно комфортной.

– Техника секущего ножа лунного света!

Виид свободно орудовал своим сверкающим клинком, уничтожая всех встречающихся ему монстров.

Он неплохо поднял его текущее значение, а потому при правильном использовании мог наносить внушительное количество урона.

– Вы подобрали пилу.

– Вы подобрали ключ.

– Вы подобрали сумку с несколькими предметами.

С упырей выпадало достаточно много разнообразной добычи.

Виид, Торидо, Ван Хок и Зефи образовали единую линию обороны, в то время как остальные товарищи прикрывали их с флангов и со спины. Если они попали бы в окружение, то ситуация оказалась бы весьма опасной.

Затем друзья обнаружили запертые сундуки, открытие которых оказалось весьма занятным времяпрепровождением.

– Вы получили старые книги и Дневник Гнома №2.

– Вы получили бронзовый меч.

Ваша Слава увеличилась на 310.

– Вы получили каменный молот.

Слава увеличилась на 195.

– Вы получили кружку для браги.

Оружие и доспехи гномов тех времен были произведены по слишком старым технологиям, а

потому вряд ли можно было найти им достойное применение.

Медные и бронзовые мечи были выкованы плохо, а потому лучше всего было оставить их в качестве антиквариата.

– Что ж, я могу выставить их в Зале Искусств.

Виид решил открыть в Зале Искусств выставку антиквариата.

Помимо старого оружия, в сундуках товарищи обнаружили куски железной и серебряной руды, а также мифрил, что означало неплохую прибыль.

Виид чувствовал себя так хорошо, что уголки его рта сами по себе невольно ползли вверх.

Он продолжал охотиться вместе со своими друзьями, а в перерывах работал над керамикой. Изделия получались всё более гладкими и даже начинали слегка блестеть.

Несмотря на то, что Шедевры и Выдающиеся Произведения пока не получались, Превосходных работ было более чем достаточно.

– У-ах! Она такая красивая.

Хварен не отрывая глаз смотрела за тем, как работает Виид. По сути, одной из причин, по которой он ей так нравился, было его сосредоточенное выражение во время работы. Её просто гипнотизировало то, каким серьезным он становился, когда принимался шлифовать очередную деталь статуэтки или вазы.

Пока Хварен не могла оторваться от того, как он работает, сам Виид молча размышлял кое о чем другом: «Интересно, сколько деревянных статуэток мне удастся продать? Дерево сейчас не в цене. Правда, я его и не покупал. Впрочем, я могу вырезать скульптуры из камня, но тогда они будут получаться слишком громоздкими. Кроме того, важны не только сами скульптуры, но и их упаковка. А что касается ваз, их нужно предлагать только очень богатым людям…».

Поскольку для изготовления керамики Вииду нужно было лепить глину, все его руки были в грязи. Однако испачкавшийся в результате работы мужчина вовсе не имел отталкивающий вид. Наоборот, это создавало неуловимое чувство, которое очень притягивало женщин.

Ирен, Ромуна и Хварен не сводили с него глаз.

– Я хочу научиться гончарному делу.

– Надо будет попробовать сделать вазу вместе со своим парнем…

Работая вместе, парень должен был находиться близко к своей девушке и медленно направлять её руку по гладкой поверхности посуды. Словом, эта атмосфера была очень чувственной!

А затем Виид протянул руку вперед и нежно прикоснулся к заготовке, придавая ей форму.

– Кьях!

– Ох!

Лица девушек моментально покраснели и они поспешили ретироваться.

– Кто, черт побери… Кто это там мне мешает работать?

Виид оглянулся, но никого за своей спиной так и не обнаружил.

Благодаря своим превосходным скульптурным навыкам он продолжал создавать множество самых разнообразных керамических изделий.

Это был странный и удивительный опыт, который он никак не ожидал здесь получить.

Глава 3: Задание орков.

Гильдии Гермес ничего не оставалось, кроме как посвятить всё своё время сохранению господства над своими новыми территориями.

Учитывая возникавшие то тут, то там очаги восстаний в Королевстве Калламор, им требовалось обеспечивать непрерывные поставки расходных материалов на линии соприкосновения с повстанцами. Также им следовало что-то придумать с теми деревнями, которые взбунтовались из-за чрезмерно высокой налоговой ставки.

В Гильдии Гермес хорошо знали – если восстания не заглушить на корню, то со временем ситуация может стать ещё хуже. А потому её лидеры подготовились и приняли контрмеры для всех возможных вариантов развития событий. Гильдия активно рассылала свои войска для стабилизации захваченных территорий и подавления мятежей.

Бадырей, наблюдая за всем происходящим, обладал полным контролем над гильдией и неоспоримым авторитетом среди её лидеров.

– Что ж, пора начать то, что я так долго откладывал.

Он решил посетить Гильдию Черных Рыцарей, расположенную в столице Королевства Хэйвен.

В Гильдии Черных Рыцарей всегда было людно – сюда часто захаживали как члены Гильдии Гермес, так и обычные простолюдины. Но когда возле её входных дверей появился Бадырей со своей Королевской Гвардией, толпа притихла, словно стайка мышей перед котом.

Король Королевства Хэйвен, сильнейший человек на континенте.

Тот, кто обладал абсолютной властью и авторитетом. Бадырей.

Люди как можно скорее пытались убраться с его пути, перейдя на другую сторону дороги.

Зайдя внутрь, Бадырей подошел к инструкторам и произнес:

– Я пришел, чтобы творить правосудие. Я хочу, чтобы все мои враги пали предо мной на колени.

Стоявшие в зале игроки были попросту поражены.

– Это же Задание на Мастера его профессии.

– Бадырей решил бросить вызов и стать первым Мастером-Черным Рыцарем!

Один из инструкторов посмотрел на Бадырея и медленно ответил:

– Как рыцарь и король, жаждущий стать на истинный путь меча, для начала Вы должны доказать, что достойны этой чести. Ходят слухи, что к Эвоку приближается множество монстров. Отразите их нападение, после чего найдите старого ветерана по имени Колла. Он расскажет Вам у путях Черного Рыцаря.

Эвок была небольшой горной деревушкой, не попадающей под юрисдикцию ни одного из существующих королевств.

И вот, его первым заданием стала защита этого поселения от полчищ голодных монстров.

«Это не должно быть особо тяжело»

Рыцарь мог выбрать, на чем ему сосредоточить развитие своих профессиональных навыков – на копье, либо на мече. Бадырей отдал предпочтение мечу и сейчас его текущее значение Владения Мечом находилось на 7-ом продвинутом уровне.

Хоть он и был 480-го уровня, обладая при этом самыми разрушительными навыками из всех существующих, простая охота уже не повышала его текущее значение основных навыков. Другими словами, его базовые навыки практически не росли. Хотя, конечно же, по сравнению с другими людьми, его прогресс определенно нельзя было назвать медленным.

А вот, к примеру, развитие МЕЧей шло не по дням, а по часам, поскольку они сосредоточились исключительно на сражениях и оттачивании своих способностей.

– Вперёд.

И вот Бадырей, вместе со своей Королевской Гвардией и целой армией из Гильдии Гермес,

выдвинулся в сторону Деревни Эвок.

…

– Уничтожить деревню! Арррgх!

– Гро-гро-гро, съесть всех людишек!

– Отомстить за наших братьев!

В деревню направлялось более трёх тысяч монстров.

– Кхе, нам конец.

– Мы все мертвы. Монстры съедят нас всех заживо.

Жители деревни были охвачены паникой.

Учитывая огромную площадь Версальского Континента, каждую секунду где-то происходили сражения с монстрами. Особо подвержены им были новые деревушки, и если королевство не посылало на помощь жителям никаких подкреплений, то это приводило к неизбежной смерти.

– Мы разберемся с ними.

– Нет. Это моё задание. Оставайтесь в деревне и защищайте её.

– Есть!

Бадырей, прибывший в деревню, оставил в ней свою Королевскую Гвардию и армию, в результате чего горное поселение, носившее название Эвок, стало настоящей неприступной крепостью.

Поклонники Бадырея и представители телестанций пребывали в неподдельном восхищении. Кроме того, к деревне стекалось и бесчисленное множество зрителей, желающих поглазеть на то, как Бадырей будет выполнять свой первый этап Задания на Мастера.

Завидев противника, монстры атаковали его черной магией, и Бадырей обнажил свой меч.

В этот самый момент к нему пришел шепот:

– Местоположение Коллы найдено.

В округе тайно работала группа разведчиков Гильдии Гермес.

Для того, чтобы максимально успешно завершить задание, ему следовало выполнять его одному. Однако он не преминул оставить под рукой группу Королевских Рыцарей, которых, в случае чего, всегда можно было мобилизовать на помощь.

Информация о том, что Бадырей начал выполнять Задание на Мастера, достигла интернета и начала повсеместно распространяться.

***

Пока Виид мирно исследовал пещеры и работал в Монтвентурии над керамикой и

скульптурами, на континенте произошло целое событие.

Пламенная Крепость орков!

После того, как над её вратами появилась скульптура Великого Вождя Парачи, многое изменилось.

– Чви-чви, уже темно.

– Пошли спать, чвик.

Мужчины и женщины орки вернулись в свои палатки, а спустя кое-какое время у них родились маленькие очаровательные дети-орки!

Население Пламенной Крепости росло семимильными шагами.

– Чвик, я хочу стать таким же великим орком, как Парачи!

– Оказывается, люди не такие уж и отвратительные, чви-чви. Нам есть чему у них поучиться, чвик.

– Скульптуры – хорошая вещь, чвик. У нас должно быть их побольше.

Рождение молодых орков!

Благодаря уникальным особенностям их расы, количество орков росло в геометрической прогрессии. Поскольку количество жителей крепости увеличивалось, город начал расширяться в южном направлении.

Несмотря на то, что новые, доселе неизведанные ими земли, кишели монстрами, и в результате их освоения погибало много молодых орков, они продолжали продвигаться вперед, производя на свет всё больше своего потомства.

На своём пути они находили золото и продовольствие. Помимо этого орки заинтересовались и приобретением предметов культурного значения, особенно скульптур.

Благодаря эффекту Искусства, Интеллект орков постепенно увеличивался, что положительно влияло даже на их коммерческую деятельность.

– 7 глеф за 30 золотых, чвик. И 2 пояса за 25 золотых, чви-чви. Устраивает? Чвик, тогда можете дать мне сверху ещё 450 золотых.

– Благодарю за то, что продаете их так дешево, чвик-чвик.

Также орки продолжали вести активную торговлю и друг с другом.

Жадные орки высчитывали цену своих товаров каким-то совершенно немыслимым образом и она, как правило, превышала рыночную в несколько раз. Именно поэтому некоторые орки придерживались следующего правила: 1 предмет = 1 золотой.

Вождь Бульчи тем временем провожал коренастых орков, несущих на плечах тяжелые мешки.

– Прощайте, чвик-чвик.

– Чвик, увидимся.

150,000 орков прощались со своими родными и близкими, покидая центральную площадь крепости. Они должны были отправиться на поиски новых поселений.

– Идите к Каричи, чви-чви.

– А там будет теплая постель и вкусная еда, чвик?

– Конечно, чви-чви. У Каричи иначе и быть не может, чвик.

После того как Виид преуспел в своем задании, количества доступных ему очков расположения стало хватать для того, чтобы командовать сразу 250,000 орков. А его отношения с орками и вовсе были на уровне «братья».

Хоть Виид и отказался от компенсации в виде полчища прожорливых орков, они сами решили прийти к нему.

– Каричи будет рад нас видеть, чвик!

– Чви-чви, я хочу встретиться с ним как можно скорее.

С этими словами орки вышли из ворот Пламенной Крепости. Даже при учете того, что они взяли с собой достаточно много продуктов питания, к моменту их прибытия в Мору они наверняка серьезно оголодают.

***

Охотясь вместе со своими товарищами, Виид успел произвести достаточно большое количество керамических изделий, и на данный момент его Скульптурное Ремесло находилось на 43,8% 8-го продвинутого уровня.

Его работы варьировались от маленьких до больших, различной толщины и расцветки. По мере накопления опыта в гончарном деле он пробовал всё новые и новые изделия. Чем больше тарелок и ваз выходило из-под его рук, тем меньше времени уходило на их создание и тем более качественными они становились. Помимо этого, он делал их ещё более красивыми благодаря Технике секущего ножа лунного света, придавая поверхности изделий обворожительное свечение.

Созданная им керамика достигла того уровня, что каждый король захотел бы себе по крайней мере одну-две его работы.

– Попробую сделать глазурь.

Юрин тоже подключилась к работе, смешивая глазурь и занимаясь окраской керамики.

– Вы написали картину на керамическом изделии, созданном выдающимся скульптором Виидом.

Ваша Слава, как художника, увеличилась.

Художественное Ремесло Юрин быстро росло, принося ей при этом обильное количество Славы.

Простое сотрудничество с Виидом было по-настоящему большим достижением для начинающих художников. Но и самому Вииду от этого была выгода – нанесение различных красок на керамику приводило к увеличению её художественной ценности, а значит, и к повышению стоимости.

Керамика, изготовленная Виидом, стала действительно вполне неплохой.

– Теперь я точно смогу сорвать настоящий куш!

Керамические изделия получались элегантными и утонченными. Благодаря плавности линий и максимальной детализации, даже самые спонтанные работы выходили очаровательными.

– Это так интересно. Виид, пожалуйста, научи и меня.

– Просто смотри, как я делаю. Так тоже можно научиться.

Товарищи Виида не отрываясь смотрели на то, как он работает, и в конце концов он вынужден был преподать им парочку базовых уроков.

Когда он работал над возведением пирамиды, его друзья мало интересовались этим процессом. Но в случае с керамикой, во время работы над которой царила приятная и даже уютная атмосфера, всё было по-другому.

– Помоги мне пожалуйста, у меня не получается.

Хварен то и дело искала возможность соприкоснуться с руками Виида, в то время как Зефи изучал процесс изготовления керамики, думая о том, как это может помочь ему с девушками: «Если я потрачу всё свободное время на то, чтобы обучиться гончарному делу, то стану очень популярным среди женщин. А ещё, мы можем учиться этому вместе с Юрин».

«С помощью керамики можно заработать неплохие деньги», – мотивом Манауэ, как и всегда, были только деньги.

Пэйл и Мейрон же думали примерно одинаково.

«Это будет мой подарок для Мейрон»

«Я сделаю это для Пэйла»

Так Виид и продолжал создавать керамику и охотиться вместе со своими товарищами. Это было очень приятное и умиротворяющее времяпрепровождение.

– Мягче, мягче. Не нужно так сильно давить. Старайся почувствовать её.

– Вот так? Или нет? Виид, не мог бы ты сам прижать мою руку? Это помогло бы мне почувствовать как нужно правильно всё делать.

Пока Виид помогал Хварен сделать глиняную вазу, Союн наблюдала за ними со стороны. Она тоже научилась делать керамику. Возможно благодаря своему острому глазу, но она с первого же раза смогла сделать вазу с узким горлышком.

Действительно ли Хварен нуждалась в помощи Виида, поскольку у неё это плохо получалось, или же это был просто предлог, – никто из товарищей, включая Союн, не мог сказать наверняка.

– …

Вскоре Союн встала со своего места и направилась вглубь подземелья.

– Ку-хе-хе-хе, кажется, у неё есть чем поживиться.

– Давайте убьём её и ограбим!

Обитавшие в подземелье монстры тотчас же бросились к своей предполагаемой добыче.

Ду-дух!

– Кайаак!

– Айкх!

– Пожалуйста, пощадите меня!

Монстры почувствовали на себе, что значит настоящая бойня!

Союн, как правило, редко когда полностью раскрывала все свои способности, чтобы другие члены её группы тоже могли получать опыт и прокачивать текущее значение навыков.

Но сейчас она продемонстрировала полный потенциал берсерка.

– Хра-хра-хра, сокровища мы здесь не нашли, но только посмотрите – свежее мясо само пришло к нам!

– Сегодня прекрасный день… Айаакх!

***

– Вы первый обнаруживший подземелье «Жерло Вулкана».

Бонусы:

Слава увеличилась на 1,298.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра выпадут лучшие предметы.

Последнее оставшееся подземелье в этих пещерах!

В Жерле Вулкана могли встретиться по-настоящему дьявольские монстры. Самые обыкновенные чудовища, которые здесь обитали, были уже 500-го уровня. А местами можно было встретить и гораздо более свирепых созданий, сопоставимых с монстрами класса босс.

– Эм-м, а мы точно сможем здесь охотиться?

– Давайте убьем одного-двух, а дальше решим. Торидо, начинай.

Несмотря на то, что в группе был Виид, Союн и призванные Ван Хок с Торидо, охота всё равно оказалась довольно сложной. Даже при учете поддержки со стороны божественной силы Ирен, урон от Стражей Вулкана был слишком высок, чтобы товарищи продвигались без риска потерять кого-то из своих.

– Думаю, на этом мы должны остановиться, – с сожалением произнес Виид. Тем не менее, остальные его друзья лишь с облегчением вздохнули.

Каждая совместная охота с Виидом предполагала сражение с особо сильными монстрами, но до тех пор, пока они оставались вместе с ним, все они чувствовали себя куда спокойнее, чем во время обычных рейдов.

Однако сейчас никто из них совершенно не горел желанием сражаться с демонами, которые обитали на нижних этажах Жерла Вулкана.

– Что ж, тогда давайте возвращаться в Хранилище Гномов.

Бонусное время на двойной опыт и повышенный шанс нахождения предметов уже закончились, однако первое подземелье было всё ещё достаточно неплохим местом для охоты, а потому они решили в нём ненадолго задержаться.

Однако всё, что им посчастливилось найти, – это сундуки гномов со всяческим барахлом и обильное количество упырей.

Товарищи добыли немало специализированных предметов для таких профессий, как авантюрист, землекоп и вор. Иногда им даже выпадали довольно приличные магические предметы.

– Ладно, мне нужно посмотреть что там дальше с моим заданием.

– Хорошо, увидимся.

Виид попрощался с друзьями и при помощи Юрин отправился назад, в Пламенную Крепость

орков.

***

– Чвик, песня – это напоминание для орков о том, что четыре расы когда-то жили в одной пещере.

– Что ж, ясно, чвик. Я верю твоим словам, Каричи, чви-чви.

Виид доложил о результате своих поисков вождю орков по имени Бульчи.

Дзынь!

– Вы завершили задание «Убежище Четырех Рас».

Благодаря песне орков Вы сумели обнаружить пещеру, в которой когда-то жили все четыре расы.

После того, как они стали жить раздельно, отношения между расами перестали поддерживаться на прежнем уровне. Но теперь, перед лицом какой-нибудь глобальной угрозы, четыре расы смогли бы вновь объединиться и восстановить свои прежние узы.

Награда за задание:

Ваши отношения с каждой из четырех рас улучшились.

Каждый Ваш серьезный шаг теперь может оказать влияние и на сами расы.

– Благодаря получению особого опыта, связанного с историей, Ваши Мудрость и Знания увеличились на 2.

Виду наконец-то удалось завершить очередной этап своего задания.

«Хм, неужели цель Задания на Мастера-Скульптора – наладить отношения между всеми расами?»

После того, как он трансформировался в Орка Каричи и прибыл в Пламенную Крепость, то заметил произошедшие в ней изменения. Улицы стали более людными, а скульптура Вождя

Парачи стала для орков настоящим сокровищем.

«Скорость популяции орков прямо таки пугающая»

Тем временем Виид ещё не знал о ста пятидесяти тысячах орков, держащих путь в Мору!

Бульчи элегантно фыркнул и произнес:

– Чви-чвик. Каричи, всё больше молодых орков интересуется Скульптурным Ремеслом. Несмотря на то, что это может оказаться бесполезным занятием, не могли бы Вы научить их вырезать скульптуры, чвик?

Дзынь!

– «Скульптор-наставник для Орков».

В настоящее время орки подвергаются сильнейшей критике за свои попытки создать что-нибудь в сфере искусства.

Обучите этих крайне забывчивых и жадных созданий создавать скульптуры.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Вы должны иметь дружеские отношения с орками.

Орки должны своими собственными силами создать 50 предметов искусства с художественной ценностью 70 и более.

– Я обучу их, чвик.

– Вы приняли задание.

– Что ж Каричи, когда Вы сможете приступить, чви-чви?

– Прямо сейчас, чвик.

***

Услышав о том, что Каричи пришел на площадь и начал преподавать основы Скульптурного Ремесла, в центр крепости стянулась целая армия молодых орков. Их было настолько много, что некоторые стояли за километр, пытаясь что-то разглядеть.

Всё это было благодаря его астрономической Славе и высокой близости с орками.

– Значит, 50 предметов с художественной ценностью 70 и выше… Это должно быть достаточно просто.

Виид раздал оркам поручения, в двух словах описав им то, что от них требуется. У него не было ни малейшей мотивации учить их какой-нибудь особо сложной огранке и детализированной резьбе.

– Не вижу никакого смысла рассказывать им об эстетике искусства и уникальности каждой работы.

Учитывая интеллект орков, можно было рассчитывать только на то, что они нанесут вред заготовкам. Кроме того, Виид не имел ни малейшего представления о том, каким образом следует обучать других ремеслу.

Во время работы он всегда руководствовался следующим принципом: делай то, что велит сердце. Таким образом, оркам просто следует попрактиковаться в чем-нибудь и, благодаря полученному опыту, на второй раз создать уже что-то более приемлемое. С первого раза никогда и ни у кого не могла получиться достойная восхищения работа.

На небольшую лекцию Виида пришли даже орки-игроки.

– Почувствуйте нож.

Молодые орки сжали в руках свои ножи, мечи, глефы и секиры. Если в человеческих городах Скульптурное Ремесло было достаточно известным, и в любой лавке можно было найти нож для резьбы по дереву, то у орков таких отроду не водилось.

– Взяли ножи, чвик? Теперь вырезайте то, что представляете у себя в голове, чви-чви.

Виид описал всю процедуру достаточно простыми и понятными словами. Но увидев, что орки непонимающе смотрят на бруски дерева, он решил, что лучше всего будет продемонстрировать им этот процесс на своем примере.

– Смотрите внимательно. Сейчас я вырежу скульптуру, а вам нужно будет просто повторить за мной, чвик.

Поскольку орки были очень заинтересованы, они сосредоточенно смотрели, как Виид вырезает красивую скульптуру оленя.

Благодаря своему высокому мастерству, Виид довольно быстро вырезал статуэтку оленя, пропорции которой оказались настолько хорошо подогнанными, что она казалась уменьшенной копией настоящего оленя.

Вскоре появилось множество других маленьких оленей.

Однако мастерство орков находилось на таком уровне, что конечный результат едва напоминал собой оленя. А художественная ценность их работ не достигала даже четверти той, которая получалась у Виида.

– Чвик, скульптуры слишком сложные.

– Я никогда не научусь делать их, чви-чви.

– Пойдем лучше охотиться, чвик.

Больше половины орков, собравшихся на площади, после первой попытки сдались и разошлись кто куда. Их слабое желание обучиться Скульптурному Ремеслу быстро сошло на нет.

Рассеянность орков и их небрежное ко всему отношение – вот что делало это задание по-настоящему непростым.

Однако Виид повидал много орков и долгое время находился с ними плечом к плечу, чтобы хорошо понять их натуру.

– Старайтесь лучше, чвик. Я дам вам деньги, чви, и мясо, чвик. И напитки, чвик-чвик.

Глядя на них, Виид настолько отчаялся, что даже предложил вознаграждение, лишь бы выполнить это задание.

Молодые орки, ослепленные жадностью, бросились колоть валуны и рубить деревья, которые служили им в качестве материалов для скульптур.

– Я сделал оленя, чвик!

То, что приносили молодые орки, едва походило на оленей и даже не могло рассматриваться как предмет искусства. Мало того, что ноги у оленей получались слишком толстыми, так ещё и разной длины. Скорее это были медведи, стоящие на четырех толстых палках!

– Каричи, моя работа выглядит точно так же, как и твоя, чвик!

– Чви-чви-чви. Совершенно не похожа. Идентификация!

– Порубленный Кусок Древесины.

Работа молодого орка, который, очевидно, пытался сделать медведя.

Никому в голову бы и не пришло, что это скульптура.

Художественная ценность: 2.

По крайней мере, это был уже хоть какой-то результат.

Скульптуры, которые молодые орки пытались высечь из камня, были даже не закончены и попросту брошены на площади. Они пытались заниматься Скульптурным Ремеслом при помощи своих глеф и секир, а потому, естественно, камни были просто раздроблены.

– Делайте это со всей серьезностью, чвик.

За целый день не было создано ни одной удовлетворительной скульптуры. А единственное, что утешало Виида, так это отсутствие необходимости каждый раз использовать Идентификацию, чтобы определить художественную ценность работ.

Расход материалов был попросту абсурдным, а сами скульптуры получались сплошь покрытыми бороздами и царапинами.

– Завтра наверняка будет лучше, чвик.

Не следовало ожидать хорошего результата в первый же учебный день, к тому же само Скульптурное Ремесло было достаточно непростым для понимания.

Виид и сам когда-то находился на таком уровне, что не всегда мог вырезать работу, подходящую для продажи.

Таким образом, он подумал, что в этом деле необходимо терпение и со временем орки всё-таки смогут вырезать что-нибудь достойное.

Настал второй день и тон Виида стал громче.

– Просто делайте так, как вчера, чвик.

Ночью третьего дня:

– Чвик! Почему вы просто не можете повторить за мной?

И на четвертый день:

– Чви-чви, эти парни просто безнадежны.

Даже за несколько дней орки так и не смогли толком приспособиться к обработке материалов и всё ещё обладали слабым чувством прекрасного.

Виид никак не мог втолковать им, что для создания скульптуры не нужно было разбивать и

крушить камни и деревья.

– Чви, я проголодался. Пойдемте есть рис.

– Делать скульптуры слишком скучно, чви-чви.

– Каричи, займите мне денег, чвик.

Большинство орков устало заниматься Скульптурным Ремеслом и просто отправилось на охоту. Лишь некоторые орки остались на центральной площади продолжать постигать основы искусства.

– Если вы научитесь ваять, чвик, то получите много денег и еды, чви-чви, а также будете популярны среди женщин-орков, чвик.

– Вы слышали слова великого Каричи? Если это говорит сам Каричи, то это правда, чвик.

– Моя скульптура хорошо получилась, чви-чви. Давайте продолжать учиться, чвик.

– Да, чвик. Трудно только поначалу, чви. Это как жевать мясо, чвик-чвик.

Виид смог убедить орков понятными для них словами, и они продолжили вырезать статуэтки.

Несмотря на то, что молодые орки совершенно не имели никакого таланта и с трудом понимали, что Виид им втолковывал, мало-помалу они начали привыкать.

Хоть конечный результат и был далек от идеала, но оркам всё же удалось вырезать нечто напоминающее зверей, которых они хотели изобразить.

– Деревянная Кукла Кабана.

Статуэтка, вырезанная из дерева для орков-детей, которой можно играть.

Удивительно, но на скульптуре изображены даже уши, глаза и рот дикого животного.

Эта работа была создана в ходе небольшого соревнования между молодыми орками.

Художественная ценность: 23.

– Камень с Гладкими Углами.

Художественная ценность: 5.

– Каменный Топор для Юных Орков.

Атака: 7.

Небольшой каменный топор, похожий на игрушку.

Поскольку он сделан из камня, им можно нанести увечья или использовать для охоты на зверей.

Также может использоваться для тренировок.

Художественная ценность: 28.

– Уфф, чвик!

Виид даже похвалил молодых орков. У тех, кто остался с ним, явно прослеживались задатки к тому, чтобы стать на скульптурную стезю.

Чтобы они не отвлекались от работы, он лично обеспечивал их едой, параллельно наставляя и показывая, как правильнее сделать тот или иной элемент.

– Освоив Скульптурное Ремесло, вы будете востребованными, чвик. Помните, женщины больше всего ценят орков, которые умеют делать скульптуры, чви-чви.

И наконец, среди всех собравшихся орков появились действительно более-менее понимающие в том, чем они занимаются.

Их работы были не особо разнообразными и в основном состояли из фигурок диких животных или самих себя в должности вождей.

– Орк с Глефой.

Скульптура, изображающая взрослого орка.

Из-за неопытности, в ходе работы допущено много ошибок, но учитывая столь короткий подготовительный период, – это по-настоящему хорошая работа.

На композиции представлен орк-разведчик, спрятавшийся в кустах.

Художественная ценность: 72.

Наконец-то на свет появилась работа, которая с горем пополам перешагнула через черту в 70 очков.

Орки, которые пытались сделать скульптуры путём разбивания камней секирами, уже ушли, и Виид продолжил обучать орков, с которыми ещё не успел позаниматься индивидуально.

Дикий характер представителей этой расы делал задачу по обучению их чему-то действительно нелегкой.

– Оркам удалось произвести 50 скульптур с художественным значением 50 и более.

– Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

– Лидерство увеличилось на 4.

– Мудрость увеличилась на 2.

Виид почувствовал, будто ему наконец-то удалось преодолеть высочайшую гору.

«Это как задание сложности А, при чем одно из самых тяжелых»

Молодые орки уже через пять минут забывали о том, чему их учили, и делали что хотели, даже несмотря на то, что их пыталась обучить столь сильная и уважаемая личность, как орк Каричи.

Что касается самого Виида, то даже после того, как задание было пройдено, он сомневался в том, смогут ли орки и дальше развивать Скульптурное Ремесло. У них не было ни подходящих инструментов, ни даже навыков, так что вскоре весь их опыт может попросту улетучиться.

Однако, так или иначе, некоторое количество молодых орков всё же смогло обучиться навыку Скульптурного Ремесла, а значит шанс был. Главная задача Виида в этом задании состояла в том, чтобы посадить семена, и он чувствовал, что у них всё получится. Теперь же решение оставалось за ними – взращивать эти семена, или же нет.

– Чви-чви, вот значит какие у них получились скульптуры. Каричи, Вам удалось сделать моих орков чуточку умелее.

– Не без труда, чвик.

– Вы завершили задание «Скульптор-наставник для орков».

Вы обучили орков Скульптурному Ремеслу.

Вам тяжело предсказать, какими будут их следующие работы, ведь молодые орки и сами этого не знают.

Награда за задание:

Ваша репутация среди орков увеличилась.

Вы получили 34 Очка Расположения.

– Вы изучили новый навык!

Вызов Скульптуры.

Используя свою ману, Вы можете призвать созданную Вами скульптуру.

Потребление маны зависит от размера и художественной ценности скульптуры.

В случае призыва оживленной скульптуры расход маны на активацию навыка увеличится в 10

раз.

Это был крайне полезный навык.

«Похоже, его можно использовать в случае надобности, но не думаю, что когда-то он по-настоящему мне пригодится»

Даже если призывать небольших по размеру виверн…

Запас маны у него был весьма ограничен, а потому, учитывая столь колоссальные затраты на его использование, её хватало всего на 1-2 призыва.

«Лучше отдать приказ и дождаться их, чем так безрассудно тратить всю ману. А Ледяного Дракона, судя по всему, и вовсе не получится призвать. Хотя, поскольку у виверн достаточно низкая художественная ценность, этот навык, возможно, и будет мне в чем-то полезен»

Пока Виид был занят своими размышлениями, Бульчи протянул ему карту, нарисованную на куске кожи, и произнес:

– Вот что мы нашли. Думаю, она пригодится Вам, Каричи. Возьмите её, чви-чви.

– Вы получили карту тайных рудников с драгоценными камнями.

Подобные предметы были очень ценными для тех, кто имел дело с ювелирными изделиями. Взяв в руки карту, Виид был так счастлив, как девушка, которой подарили новую сумочку.

– Нет, что Вы, не стоит мне давать такие дорогие подарки, чвик, но если Вы настаиваете, я с радостью приму её, чви-чви-чви!

Однако внимательно посмотрев на неё, Виид к сожалению для себя отметил, что рудники находятся на территории Королевства Харпан.

У него не было ни малейших сомнений в том, что раскопки в этих рудниках ещё не начались. Если ему удастся зачистить шахту от населяющих её монстров и наладить добычу драгоценных камней, то постоянный приток прибыли будет обеспечен! Однако в окрестностях этих рудников наверняка существует немало заинтересованных гильдий, которые захотят ему помешать и использовать найденную шахту в своих собственных интересах.

«Лучше всего – это продать её в Гильдию Шахтеров или другим заинтересованным людям»

Также Виид мог бы продать её и обыкновенным торговцам. Ну а в крайнем случае – передать Королевству Харпан, получив тем самым Очки Расположения.

– Вы хотели ещё что-то мне сказать, чвик?

– Каричи, у меня есть ещё одна небольшая, но опасная задача, которую я хотел Вам доверить, чви-чви.

– Какая, чвик?

– Чви-чви-чви-чви!

А затем перед глазами Виида всплыл видео-ролик.

***

– Гра-а-а-а-а!

Хронодон на лету раскинул свои огромные крылья. Он стремительно пролетал над полями, лесами и горами.

– Гро-о-о-о!

Непрерывно ревя, хронодон извергал на землю пламя, испепеляя всё на своём пути.

Хронодон летел в небе и превращал землю под собой в настоящий пылающий ад!

Орки, жившие в горах, как правило, строили небольшие города-крепости. Хоть в основном они и обеспечивали своё пропитание охотой, но, чтобы не голодать, они также высаживали и фруктовые деревья.

И вот, у одной из крепостей, на стенах которой стояли орки-воины с глефами в руках, а внутри работали их женщины и дети, появился хронодон. Это чудовище низвергло на город огненные потоки, погрузив его в настоящий хаос.

– Угра-а-а-а-а-а!

Крепость моментально была охвачена огнем.

– Чви-чви-чви!

Жители метались из стороны в сторону, пытаясь остановить пожар, но всё было тщетно. Орки-воины стреляли по хронодону из луков, но поскольку их точность была низкой, а стрелы были изготовлены из неподходящих материалов, чудовище практически не получало повреждений.

Вскоре огонь перекинулся на лесные деревья и окрестности охватил огромный пожар. Спустя какое-то время огонь потух, оставив после себя лишь почерневшие руины крепости. Ни одному орку так и не удалось выжить.

После того, как хронодон закончил свою опустошительную миссию, он расправил крылья и улетел в другое место, куда направлялись и прочие его родственники.

Следующей картинкой, которую увидел Виид, было небо, покрытое сотнями хронодонов.

– Мы должны избавиться от хронодонов. Это будет очень непростая работа, чвик. Большинство орков предпочитает забиться обратно в утробы своих матерей, когда слышит о них, чви-чви.

Слушая Бульчи, Виид размышлял: «Уровень хронодонов, как правило, колеблется в пределах 315-го».

Тем не менее, на этих монстров было по-настоящему тяжело охотиться.

– Среди этих тварей есть одна особо крупная особь, чвик.

Всё складывалось совсем плохо, если дело доходило до босса хронодонов. Он возглавлял всю стаю и его уровень превышал 480-ый.

– Каричи, жертвой хронодонов стал и один из твоих друзей, орк Гельчи. Чвик-чвик.

– Гельчи, чви-чви…

Когда Виид выполнял своё задание в Горах Юрокина, с ним часто был орк по имени Гельчи, который помогал ему в охоте. Виид даже завидовал ему, поскольку тот был особо крупным и мускулистым, в связи с чем пользовался популярностью у женщин.

– Каричи, Вы должны знать, что орки умерли не зря, чвик. Им удалось выяснить, что хронодоны очень любят крупные птичьи яйца. Чвик, Вы поможете нам?

Дзынь!

– «Уничтожение Хронодонов».

В процессе освоения новых территорий орки наткнулись на стаю свирепых хронодонов.

Хронодоны – крайне агрессивный вид, который предпочитает разрушать всё, что попадается на глаза.

Каждое сожженное поселение орков – дело рук хронодонов.

Пока хронодоны живы, ни орки, ни одно другое живое существо не сможет обитать в Горах Эль-Натх и у Великих Озер.

Хронодоны истребили бесчисленное количество орков и каждая новая экспедиция заканчивается лишь очередным провалом.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Орки должны уничтожить по крайней мере 35 хронодонов.

Дополнительная информация:

Орки обнаружили, что хронодонов привлекают крупные птичьи яйца. Однако ни одна большая птица не рискует селиться возле хронодонов. Вы можете вырезать скульптуры в виде птичьих яиц, чтобы приманить хронодонов, и дать возможность оркам сразиться с ними.

Для выполнения этого задания не только была необходима определенная тактика и Скульптурное Ремесло, но и тесное сотрудничество с самими орками.

«Если это задание будет успешным, то раса орков станет ещё немного сильнее»

Для того, чтобы орки могли и дальше расширять свои территории, им необходимо было справиться с угрозой хронодонов.

– Я не Каричи, если не помогу оркам сделать это, чвик.

– Вы приняли задание.

Глава 4: Скульптуры птичьих яиц.

Мало кто из жителей Версальского Континента встречался с такими монстрами, как хронодоны. Даже на форумах и сайтах, посвященных Королевской Дороге, было совсем немного открытой информации.

[Заголовок: Знакомство с хронодонами.

Этого даже словами не описать! Кошмар! Самый настоящий кошмар!

Сегодняшний день определенно худший в моей жизни.

На Равнины Хабиса залетела стая хронодонов. В этом месте нередко собирается множество игроков и торговцев. Но за исключением горстки везунчиков никому не удалось выжить. Всё утонуло в огне…]

[Заголовок: Я погиб.

Я видел свою смерть. Мне удалось рассмотреть всё в мельчайших деталях.

Помните, если вы попадетесь на глаза одному из хронодонов, – вам конец.]

[Заголовок: Как выжить при встрече с хронодоном?

Никак. Просто смиритесь, что через несколько секунд от вас останется только обугленный труп.]

Хоть Виид никогда сам и не сражался с хронодонами, но благодаря форумам и информационным порталам он мог узнать о кое-каких базовых характеристиках.

– Поодиночке на них охотиться не так уж и сложно, но есть одна проблема – как правило, они

всегда летают стаями. Не удивительно, что даже орки боятся противостоять их яростным атакам…

Если во время схватки упустить хотя бы одного хронодона, то вскоре он вернется со всеми своими соплеменниками, которые попросту уничтожат группу охотников.

Из-за того, что эти монстры были летающими существами и могли дышать огнём, все здравомыслящие игроки избегали встречи с ними.

Несмотря на то, что жителям горных поселков приходилось время от времени сталкиваться с хронодонами – самым верным способом пережить эту встречу было забиться в какую-нибудь яму подальше от их глаз.

Охота на хронодонов с целью получения трофеев и опыта была пустой тратой времени, поскольку это было слишком опасно, и существовала высокая вероятность самому расстаться с жизнью.

– Так как эти монстры летающие, то нужно установить качественные ловушки, позволяющие поймать сразу нескольких особей.

Виид проводил разведку в Горах Эль-Натх.

Причина, по которой он решил лично всё осмотреть, заключалась в том, что ему нужно было хорошо знать ландшафт предстоящего поля боя.

Виид должен был обустроить места с поддельными скульптурами в виде яиц, которые могли бы приманить хронодонов.

– Если орки будут сражаться против них в каньоне или на открытой местности – их ждет только смерть. Таким образом, мне нужно место с обильным количеством деревьев, что создаст для них дополнительные препятствия.

Виид быстро перемещался по Горам Эль-Натх.

Благодаря его навыку «Бег на четвереньках» потребление Живучести при поднятии на горы значительно уменьшилось. Конечно, выглядел он при этом совершенно не круто, но нельзя было сосредотачиваться исключительно на том, как он смотрится со стороны.

Горы Эль-Натх были достаточно высокими, склоны – крутыми, а дороги – труднопроходимыми.

– Кажется, здесь более-менее подходящая местность.

Временами ему встречались целые области с выжженной растительностью и обугленными деревьями, что, очевидно, как раз и было последствием деятельности хронодонов.

Кроме того, здесь встречалось не так уж много птиц и зверей, а потому можно было догадаться, что именно здесь обитают хронодоны. И правда, иногда он видел в небе одного-двух пролетающих хронодонов, чьи размеры были куда больше, чем у виверн.

Когда какой-то хронодон появлялся совершенно неожиданно, Виид тотчас же прятался за деревьями.

Целью этого задания было помочь оркам одержать верх над страшными монстрами. Несмотря на то, что это было весьма непросто, с их невероятной плодовитостью даже при учете

возможного поражения, они смогут быстро восполнить свои ряды и попытаться справиться с заданием во второй раз, а затем и в третий. В этом и заключалось их наибольшее преимущество – орки могли раз за разом бросать вызовы и продолжать сражение.

Но победить хронодонов они могли только благодаря правильной тактике.

Кроме того, если его первая попытка увенчается неудачей, то с высокой вероятностью его Очки Расположения и доверие орков сильно снизятся.

***

Прозвучал звонок, возвещающий о перерыве, и Чхве Сангжун уронил голову на стол.

– Ох, как же это сложно. Я всю ночь сражался в Замке Формос.

Чхве Сангжун был одним из членов Гильдии Черного Льва, в связи с чем был достаточно популярен на своём факультете.

Прошлой ночью Гильдия Черного Льва сражалась в Замке Формос, расположенном на территории Королевства Туллен.

Благодаря мощёным дорогам и обилию ресурсов, промышленность Королевства Туллен находилась на высоком уровне. Поскольку торговые обозы могли передвигаться быстрее обычного, коммерческая деятельность велась достаточно активно, и население продолжало расти.

Наибольшим влиянием в Королевстве Туллен обладала Гильдия Черного Льва. Но один из ключевых его объектов, Замок Формос, на данный момент был окружен Гильдией Беден.

Игроки проявляли немалую заинтересованность, когда дело доходило до разборок между двумя крупными гильдиями, входящими в топ-20 Королевской Дороги.

– Расскажи нам, что же там такого случилось, – попросили Чхве Сангжуна сидящие рядом девушки.

– Вы что, телевизор не смотрели?

– Смотрели, но нам интересно было бы услышать обо всём от того, кто лично принимал участие в этом сражении. Это же была по-настоящему эпическая битва!

– Да, я постоянно бегал по стенам… Даже не знаю, успели ли меня заснять камеры.

– А разве ты не вышел за пределы стен замка со всеми другими элитными игроками гильдии?

– Ах, конечно же я вышел!

Независимо от факультета, самыми популярными были новости о Королевской Дороге!

В Королевскую Дорогу играло множество людей, так что если кто-то принадлежал к одной из гильдий, наподобие Гильдии Черного Льва, то такой человек легко становился на своём факультете настоящей знаменитостью.

Однако, было одно имя, которое знали во всём университете, – Ли Хэн.

По всему кампусу разошлись невероятные истории о приключении этого человека с Мин Сорой, Пак Сунджо, Ли Южоном и Чхве Сангжуном. Однако сам Ли Хэн был занят собственными делами и совершенно не интересовался ходящими о нём слухами.

Тем временем нереалистичные истории о его успехах в лице гнома-скульптора продолжали распространяться среди студентов.

И, что самое главное, его персонаж носил имя Виид!

Поскольку Чхве Сангжун не мог не сомневаться, он обратился к своим товарищам:

– Ну сами посудите, какой может быть смысл в том, что сидящий рядом с нами человек – сам Бог Войны Виид? Кому в голову взбредет, что Ли Хэн – это тот самый Виид? К тому же он ещё и гном.

– Не думаю, что Виид выбрал бы гнома. Да и вообще, как может быть парень, спящий на парах и прогуливающий занятия – харизматичным Виидом?

– Да-да, он когда-то спрашивал меня, отмечает или нет один из профессоров тех, кто отсутствует на занятиях.

– Говорю вам, должно быть, это просто какая-то ошибка.

Благодаря Чхве Сангжуну слухи о том, что Ли Хэн – Бог Войны Виид, потихоньку утихли.

Однако члены группы, которая участвовала с ним в том небольшом приключении, всё ещё терзались смутными сомнениями.

***

Телестанции Королевской Дороги пытались по максимуму осветить происходящие в ней события.

Их ожесточенная конкуренция за рейтинги телеаудитории стала похожа на настоящую войну.

– Есть люди, которые недавно закончили какие-нибудь сложные задания?

– Задание на поиск Мастера Сломанного Клинка. Оно стало одной из самых горячих тем на форумах, но никто так и не смог его завершить.

– Выясните, кто продвинулся дальше всех, после чего посмотрим, сможем ли мы запустить этот материал в эфир.

– Да, я немедленно отправлю кого-нибудь этим заниматься.

Телестанции проводили обширные исследования и не жалели усилий, чтобы безотлагательно сообщать зрителям о ходе дел на Версальском Континенте.

– Что с рейтингами битвы при Замке Формос?

– У нас 3,4%. В сумме с другими телестанциями – 25,9%.

– Какой процент у КМС Медиа?

– У них 7,5%.

У КМС Медиа были очень хорошие звуковые эффекты и прекрасно отлаженное управление камерой. Это еще больше укрепило их преимущество в использовании системы быстрой подачи новостей. Остальные телестанции были как минимум на шаг позади них, а некоторые и вовсе могли им только завидовать.

Но вот сами сотрудники КМС Медиа ненавидели этот факт.

– Мы и сегодня работаем сверхурочно?

– Прямо сейчас происходит вторжение Церкви Эмбиню. Директор мобилизовал весь офис, и мы – не исключение!

Внезапные события, происходящие в Королевской Дороге, должны были освещаться незамедлительно, и даже малейшая задержка могла привести к тому, что зрители отдадут своё предпочтение другой телестанции.

У каждой из телекомпаний был свой собственный конкурентоспособный персонал. И даже обладая высокими профессиональными навыками, они редко когда уходили с работы домой вовремя.

– В этом месяце мы планируем запустить специальные выпуски, посвященные рейдам в подземелья, не только по понедельникам, но и по вторникам. Все в курсе?

– Всемогущий продюсер уже позаботился об этом и всех известил.

– Ладно, а что у нас с руководствами по базовым заданиям для начинающих игроков?

– Они будут выходить со следующей среды.

– Рекламные объявления?

– Мы нашли уже больше половины от необходимого количества рекламодателей и, думаю, сможем довести до 80%, перед тем, как передача выйдет в эфир.

У сотрудников телестанций не было ни секунды свободного времени. По мере того, как станции оборудовали свои офисы круглосуточными системами вещания, увеличился и масштаб охвата происходящих событий.

Несмотря на то, что телеаудитория Королевской Дороги и в ночное время была высокой, в дополнение к запланированной программе у персонала всегда был в резерве дополнительный материал.

КМС Медиа, КТС Медиа, ЛК Геймс, В Эфире, Диджитал Медиа, СЧН Медиа.

Каждая из этих станций имела высокую долю телеаудитории и не жалела средств на мотивацию своих лучших сотрудников.

– Виид! Виид начал свое приключение. Немедленно начинайте трансляцию.

– Меня не интересуют другие программы. Бегом отключайте текущую трансляцию и скажите, что все обстоятельства будут объяснены позже.

Для специальной программы под названием «Виид» была создана целая команда быстрого реагирования.

Когда в этой программе начинали транслироваться приключения Виида, зрители начинали прыгать от радости. Рейтинги росли, а значит и увеличивалась продажа рекламного времени.

Если телестанция не успевала мгновенно отреагировать и выпустить в эфир приключения Виида, то неудивительно, что зрители попросту переключали канал.

Даже владельцы закусочных и кондитерских магазинов, расположенных возле офисов телекомпаний, ждали того дня, когда будут крутиться приключения Виида. Потому что в такие дни десятки работников того или иного канала выбегали на улицу, чтобы купить что-нибудь поесть.

***

– Чвик! Собираемся послезавтра на закате солнца, чви-чви. Когда взойдет луна, мы отправимся к Серому Озеру. Будь готов к этому времени, Каричи.

Орки-воины собирались покинуть Горы Эль-Натх и отправиться за хронодонами. Элитных орков-воинов, мобилизованных в Пламенной Крепости, насчитывалось 120 единиц. В их руках виднелись сверкающие глефы, а сами орки были облачены в кожаные доспехи. Пережив бесчисленное количество сражений, их можно было назвать настоящими ветеранами.

Таким образом, если это задание обернется неудачей, для орков это будет весьма ощутимая потеря.

Даже учитывая их невероятные способности к размножению, это станет необратимым ударом по всей Пламенной Крепости, поскольку этим воинам пришлось пройти через бесчисленное количество сражений, чтобы стать по-настоящему опытными бойцами.

Помимо нескольких игроков, никто толком ничего и не знал о прогрессе задания Виида среди орков.

«У нас мало времени»

В ходе подготовки к заданию Виид ненадолго вернулся в Монтвентурию, чтобы вместе со своими друзьями поработать над керамикой. По мере того, как товарищи производили на свет всё большее количество работ, среди них начали появляться и вполне достойные изделия.

– Значит, на этот раз ты будешь помогать оркам из Пламенной Крепости? Что ж, повеселись на славу!

– А разве охота на хронодонов не слишком опасна? Эти монстры – летающие, а значит убить их будет ох как непросто.

Работая над керамикой, друзья неспешно болтали. В основном новым заданием Виида были заинтересованы Ирен и Сурка. Эти две девушки любили посещать различные места, так что они увидели в этом возможность отправиться в очередное путешествие.

– А можно и нам пойти?

Беллот, слушавшая их разговор, тоже не отказалась бы принять участие в новом приключении,

а Хварен и вовсе подумывала над тем, чтобы тайно отправиться вслед за Виидом.

Беллот часто снились их приключения в Джиголасе, ведь далеко не каждый день выпадает шанс пройти через столь захватывающие события.

Одна из самых главных причин, по которой люди любили проводить своё свободное время в Королевской Дороге, – это возможность насладиться чем-то новым.

Виид сразу увидел эти явные намеки о просьбе взять их с собой.

– Ребята, вы явно не будете лишними в этом задании, но одно из его требований – чтобы орки сами справились с хронодонами. Так что если вы пойдете – то вам придется просто наблюдать за этим со стороны.

– Вот как!

– Понятно, но я бы всё равно хотела посмотреть, как это будет происходить.

Несмотря на то, что Виид дал своё разрешение, Мейрон всё равно была сильно обеспокоена. Поскольку она была ведущей на телестанции, перед ней стоял выбор: либо же поехать на студию и получить свои бонусы, либо же, чего она действительно хотела, отправиться в Горы Эль-Натх.

Мейрон вела передачи в прямом эфире, а потому каждое её отсутствие предполагало необходимость поиска замены среди других сотрудников, от чего настроение девушки становилось ещё хуже.

– Не стоит об этом так сильно переживать. Просто делай то, что хочешь делать, – успокоил её Пэйл.

– Хнык-хнык, я уже потратила весь свой отпуск в этом году, – со слезами на глазах произнесла Мейрон.

Девушке было жаль своих коллег, на которых взваливалась её работа, а потому она решила вернуться в офис телестанции. Будучи ведущей, ей нельзя было забывать о главном – о своих зрителях.

– Охота на хронодонов…

Пребывая в Монтвентурии, Виид решил слегка изменить свой план. Первоначальный замысел заключался в том, чтобы изготовить скульптуры в виде птичьих яиц и использовать их в качестве приманки.

Тем не менее, согласно условиям, требовалось поймать целых 35 хронодонов. Если бы в этом задании скульптор не смог бы непосредственно помочь в сражениях, то сколько бы он ни пытался, всё могло закончиться полным провалом.

Это было действительно сложное задание. Если его попытки окажутся неудачными и орки понесут потери, то он потеряет не только Очки Расположения, но и высокую близость с ними.

Однако Виид был не обычным скульптором и развил не только ремесленные навыки, но и атакующие. Не говоря уже о его высоких характеристиках.

– Если содрать с хронодонов шкуры и выставить их на продажу, то можно будет неплохо

подзаработать… Наверное… Как правило, средняя стая хронодонов насчитывает около 90 особей. И если от них избавиться, то оркам явно будет где заселиться.

***

Через два дня Виид вернулся в Пламенную Крепость и встретился с вождем Бульчи.

– Мне нужна услуга, чвик!

– Что случилось, чви-чвик?

– Мне нужны орки-воины, чвик!

– Чвик-чвик, говори, сколько орков тебе нужно.

– Основываясь на текущем уровне близости и количестве Очков Расположения, Вам доступны следующие войска:

Орки-воины – 240,000.

Орки-чемпионы – 80,000.

Орки-шаманы – 5,000.

У Виида было астрономическое количество Очков Расположения, а его близость с орками была настолько высокой, что им впору было называться братьями. Всего этого Каричи добился после того, как возглавил армию орков для борьбы с Бессмертным Легионом.

«Думаю, для такого противника этого всё равно мало», – подумал Виид, отметив, что по сравнению с тем, что он сделал для орков, их поддержка была весьма скупой.

Однако он так думал, потому что не знал про орду орков, державших курс на Мору.

– Нужно около 10,000 орков-чемпионов, чвик.

– Хорошо, чви-чви. Я подготовлю их, чвик.

– Количество Очков Расположения перед орками уменьшилось.

Если в битве погибнет слишком много орков, то и Виида ждет неизбежный ущерб. С другой стороны, каждая выигранная битва будет преподносить оркам новый боевой опыт, что, в свою очередь, будет сказываться и на его Очках Расположения.

Хронодоны были препятствием для дальнейшего развития орков. А значит, если это задание будет успешно завершено, то Виида ждет целое море Очков Расположения.

– Чвик, надо побыстрее с ними разобраться и двигаться дальше.

***

Оживленные скульптуры, оставшиеся в Крепости Варго, каждый день противостояли нашествию монстров. Поскольку им подарили жизнь, они считали своим святым долгом уменьшать популяцию здешних монстров.

– Кра-а-а-а-а!

Вклад перворожденных виверн и огромного Ледяного Дракона тоже был высок. Они проводили разведку боем, исследовали окрестности и просто охотились на чудовищ.

К одним из самых сильных из оживленных скульптур можно было отнести Желтоватого, а также дуэт Феникса и Золотого Человека, который обстреливал монстров с воздуха.

Благодаря этой бурной активности оживленных скульптур, риск того, что эти области вновь окажутся захвачены монстрами, многократно снизился.

– Куек-куек, я вернулась, – поздоровалась только что вернувшаяся 3-я Виверна.

– Как хорошо, что среди нас есть 3-я Виверна.

Остальные виверны, которые в последнее время получили очень много личного времени, отнюдь не завидовали 3-ей. Из-за недобросовестной природы их Хозяина, 3-я Виверна вкалывала днями и ночами, совершенно позабыв, что такое отдых.

– Хозяин просил передать, что ему нужно больше помощников, а потому он зовет нас в Пламенную Крепость, – распластавшись на животе, произнесла 3-я.

Эти слова прозвучали для остальных виверн словно гром среди ясного неба!

– Кхек! И когда нам нужно вылетать?

– Хозяин сказал, что мы должны быть на месте уже завтра вечером.

Учитывая расстояние между их текущим местоположением и землями орков, виверны могли прибыть в срок только при условии, что вылетят прямо сейчас и будут лететь всю ночь.

– Прискорбно…

– Гол-гол-гол, кажется я вспомнил, что у меня много дел.

– Мууууууу!

Ледяной Дракон, Золотой Человек и Желтоватый наблюдали за разговором со стороны.

– Ледяной Дракон, ты тоже должен туда прибыть.

– Кхрааааа!

– Хозяин сказал, чтобы ты не забыл захватить и Золотого Человека.

– Гол-гол-гол!

Не услышав своего имени, Желтоватый прищурился и, покачивая хвостом, готов был рассмеяться от радости.

– Желтоватый, а для тебя Хозяин передал Крылья Света.

– Мууууууууууу!

У Желтоватого вырвался непроизвольный стон.

***

Горы Эль-Натх.

Виид прибыл в пункт назначения и вместе со 120-ю воинами приступил к операции.

Дынь-дынь-дынь!

– Что ж, вроде бы неплохо.

Задача Виида состояла в том, чтобы сваять каменные скульптуры в форме больших птичьих яиц.

– Вот где можно продемонстрировать настоящее искусство.

И вправду, создание подделок было самым настоящим призванием Виида. Поскольку он прошел путь скульптора с самого низа и повидал абсолютно все виды работ, в этом он был настоящим мастером!

Тем не менее, ему нужно было до утра успеть закончить и разместить приманки, а потому времени было в обрез.

Хронодоны плохо видели ночью и в сумерках, а потому выходили на охоту только тогда, когда солнце было уже достаточно высоко.

Что такое работа в неурочный час и по ночам – знал каждый рабочий в Корее. Ли Хэн же столкнулся с этим ещё во времена начальной школы, а потому подобная задача не была для него невозможной.

– Нужно выбрать тенистое место, чтобы монстры издалека не заметили, что это фальшивка. Приманка должна быть такой, чтобы хронодоны не почувствовали подвох, а потому мы должны будем хорошо замаскироваться.

Не было бы преувеличением сказать, что даже эти простые каменные скульптуры у Виида получились просто превосходными. Сами яйца были высечены из больших белых камней, а при

помощи ветвей деревьев и травы он сделал небольшие гнезда, выглядящие более чем натурально.

К работе были привлечены и орки, которые притащили ему восемь большущих глыб. Поскольку для привлечения хронодонов нужны были крупные птичьи яйца, орки принесли ему настолько большие камни, что их нельзя было даже обхватить руками.

К сожалению, орки были по уши экипированы тяжелым снаряжением, из-за чего порядком устали, а потому не смогли снабдить Виида ещё большим количеством камней.

– Конечно, лучше было бы сделать побольше яиц. К тому же, это увеличило бы наши шансы остаться незамеченными, когда хронодоны спустятся на землю.

Из-за нехватки камней Виид просто отсекал ненужные части, а затем заливал камень глазурью.

Изготовление керамики всегда сопряжено с изысканностью и утонченностью, однако Виид сделал яйца такими, чтобы те просто имели нужную форму.

Если приманка сработает, значит эти яйца и вправду стоят того, чтобы их съесть!

Это был самый настоящий новый способ применения Скульптурного Ремесла.

– Ничего себе. Отличная работа! Эта большая круглая штука и вправду похожа на яйцо, – восхищалась Ромуна, поглаживая камень.

Беллот тоже прохаживалась меж скульптур, пытаясь отыскать хоть какой-нибудь недостаток. Однако всё, что она видела – это аппетитные птичьи яйца.

– Использовать ваяние в подобных целях… Никогда не думал, что это возможно. Конечно, я не самый большой специалист в Скульптурном Ремесле, но, кажется, у него просто безграничный спектр возможностей.

С восходом солнца хронодоны просыпались и, сбиваясь в стаи, отправлялись на охоту.

Виид со своими друзьями и орками тщательно замаскировался, спрятавшись в вырытых ямах и прикрывшись листвой и ветками кустарника.

Он хотел, чтобы орки максимально четко выполняли его приказы, а потому трансформировался в Каричи.

И вот, над деревьями показалась туша пролетающего хронодона.

«Давай, спускайся, приятель»

Группа с нетерпением ждала, пока первый из хронодонов завидит добычу и спустится на землю.

Монстр, который как раз и был занят поиском сегодняшнего завтрака, увидел птичьи яйца, аккуратно выложенные в тени деревьев. Затем хронодон описал ещё один круг, проверяя окрестности на наличие других монстров или его соплеменников, которые тоже могли бы заявить свои права на еду.

Как только хронодон опустился на землю, прятавшиеся орки тут же с криками бросились к

нему:

– В атаку!

– Прикончить его!

Вместе с этим активировалась стальная ловушка, и на монстра упала прочная сеть.

Хронодон начал извергать потоки пламени, однако опытные орки осторожно избежали смертоносного огня, обходя его с флангов.

– Оркам удалось успешно избавиться от одного хронодона.

Количество оставшихся монстров: 34.

– Вы подобрали Кожу Хронодона.

– Неплохое начало!

Через некоторое время к приманке прилетело ещё несколько хронодонов, и орки продолжили свою охоту.

Благодаря превосходно оборудованным ловушкам и опыту элитных воинов-орков, охота шла куда легче, чем они предполагали.

К полудню оркам в общей сложности удалось ликвидировать целых семь хронодонов!

Виид тоже сражался в рядах орков, трансформировавшись в Каричи, а потому процесс охоты на монстров протекал еще быстрее. Через несколько атак им удалось выяснить, что лучший момент для нападения – это когда хронодон открывает клюв, чтобы попробовать вожделенное яйцо на вкус.

«Чтобы орки оставались достаточно сильными – нужно немного отдохнуть»

Солнце было уже в самом зените, и Виид с орками решили устроить небольшой перерыв, перекусив вяленым мясом. Пока что операция продолжалась без малейших потерь, и задание понемногу близилось к завершению.

Во второй половине дня хронодоны начали появляться небольшими стайками по две-три особи.

Несмотря на увеличившийся риск, под руководством харизматичного Виида орки без малейших колебаний выскакивали из своих укрытий и вступали с хронодонами в ближний бой, нанося им колющие раны своими копьями.

Благодаря тому, что Виид взял с собой лучших орков со всего племени, охота протекала относительно легко. Уровень самого Виида тоже был достаточно высоким, а хронодоны, оказавшись на земле и попав в сети, не представляли собой особой угрозы.

До завершения задания оставалось убить 21 монстра.

А затем в небе появилось целых 5 хронодонов.

Стая сделала круг над деревьями, и три хронодона решили спуститься вниз, чтобы разведать обстановку.

Пэйл, прятавшийся позади в качестве зрителя, судорожно сглотнул: «На этот раз потери вполне реальны».

Остальные друзья Виида тоже нервничали.

Если эти три хронодона поймут, что яйца поддельные, то у них возникнет большая проблема. А если орки начнут атаковать приземлившихся прямо сейчас – то на них сверху обрушится вся мощь двух оставшихся хронодонов.

Виид не считал это задание особо сложным, однако понимал, что если орки будут поджарены огнем и погибнут, то у него возникнут неприятности.

«Разве им не стоит атаковать прямо сейчас? Ещё немного и хронодоны поймут, что яйца поддельные»

«Им следует как можно быстрее разделаться с этими монстрами, после чего отступить и ждать следующей возможности»

Ромуна и Сурка сильно переживали, глядя на то, как монстры обнюхивают яйца.

Тем не менее, Виид не давал оркам сигнала к началу атаки, и те продолжали оставаться в своих укрытиях.

И вот, хронодоны подошли к яйцам, намереваясь их съесть.

Оркам определенно следовало бы воспользоваться этой возможностью, а не просто бездействовать.

Наконец хронодоны стукнули своими клювами по яичной скорлупе.

Наружная оболочка фальшивых яиц треснула и наружу хлынул завораживающий мясной запах!

Хронодоны принялись поглощать разбросанные по округе небольшие яйца.

– Йе-ке-ке-ке-ке (Вкусно).

– Йу-ка-ка. Йу-ка-у-лу (Вот это вкус! Потрясающий аромат! Сколько я себя помню летающим в этих горах, я ни разу не ел таких замечательных яиц).

– Кья-лу-лу-лу! (Эти три наглеца собираются съесть всё без нас!)

Два летающих над деревьями хронодона тоже приземлились, желая поскорее отведать приготовленных Виидом яиц.

Монстры опустились на землю перед самими яйцами, аккуратно ступая ногами, чтобы не раздавить их.

Внешняя оболочка небольших яиц была изготовлена из запечённой глины, а внутреннее содержимое представляло собой смесь страусиных яиц с пряностями.

– Хронодоны оценили приготовленные Вами восхитительные яйца.

– Текущее значение Готовки увеличилось.

Накормив монстров, Вииду удалось поднять свои кулинарные навыки!

Однако для самого Виида эта новость была отнюдь не самой хорошей, поскольку монстры ели, не заплатив за еду!

Виид не прощал клиентов, которые питались бесплатно.

«Живыми вы отсюда не уйдете»

Виид жестом отдал подлый приказ оркам атаковать монстров прямо во время еды.

Всего секунду назад монстры спокойно обедали изысканными блюдами, как вдруг отовсюду раздались крики, и на них упали стальные сети.

– Вперед!

Вместе с орками в атаку ринулся и Виид. Лапы хронодонов попали в ловушки, а их крылья увязли в сетях. Прекрасный сюрприз посреди обеда!

– Техника секущего ножа! – активировал свой навык Виид. Это была простая, но эффективная техника, обладающая разрушительной силой.

Хоть он и мог использовать более продвинутый навык – Технику секущего ножа лунного света, но в облике орка у него было слишком мало маны.

Оказавшись скованными, хронодонам ничего не оставалось, как дышать огнем. Однако Виид с орками заранее спрятал на деревьях и за камнями баклажки с водой.

На всякий случай Виид приготовился к самым непредвиденным обстоятельствам и разместил поистине впечатляющее количество ловушек.

Но что больше всего удивило хронодонов – это внезапно выскочившие орки, прямиком из некоторых птичьих яиц, внутри которых они скрывались.

– Благодаря Вашим выдающимся способностям к руководству, Лидерство увеличилось на 1.

После удачного истребления сразу пяти хронодонов, до завершения задания осталось уничтожить всего 16 единиц. Хоть количество заготовленных яиц, в том числе ловушек, изрядно уменьшилось, убито было и больше половины от необходимого количества монстров.

– Каричи, ты действительно обладаешь всеми качествами настоящего вождя, чви-чвик.

– Некоторые твои трюки действительно хитры, чвик.

Виид получал от орков множество похвал.

– С Каричи мы сможем сделать это даже до захода солнца, чви-чви.

– Если мы кого-то упустим – они приведут сюда всю стаю, чвик. И тогда нам конец, чвик-чвик.

– Каричи – ты гордость орков, чвик. Уверяю тебя, мы всегда будем братьями, даже если не сможем жить с тобой бок о бок, чви-чви.

Виид расслабленно смотрел в небо и, ожидая появления новых хронодонов, слушал болтовню орков. Но тут, после одной из фраз, у него по спине пробежали мурашки.

– Что ты имел в виду, когда сказал «жить со мной бок о бок», чвик?

Это потрясло его в намного больше, чем появление даже пяти хронодонов!

– Я про Мору, чвик.

– Мы хотим прийти в Мору к Каричи, чвик-чвик.

– Расскажи-ка поподробнее, чвик.

– Сейчас Каричи живет со своими братьями в Пламенной Крепости, чвик. Но когда он закончит свои дела, то вернется в свой дом на севере, чвик. Мы хотим быть с Каричи, чви-чви.

Лицо Виида пожелтело.

– Что значит «мы»? Вас что, еще больше?

– Всего лишь 150,000, чвик. Разве ты не рад, чвик?

– Конечно же Каричи рад, чвик-чвик. Это можно сказать по его лицу, чвик.

– Поздравляю, Каричи, чви-чви-чви!

Мора, которую он с таким трудом лелеял и поднимал, в конечном итоге станет пристанищем для орды орков!

Поскольку Виид жил жизнью рядового орка, у него не было никаких предрассудков против этой расы.

Он гордился культурой и архитектурными достижениями Моры, но при этом не имел никаких дискриминационных чувств к оркам. Наоборот, даже саму расу орков он считал вполне привлекательной.

Однако природа орков была такова, что они совершенно не платили налогов.

«Я слышал, что если заставить орков платить налоги, то они поднимут мятеж…»

Они собирались жить на земле Виида и не платить налоги! Но что еще хуже, – так это их невероятная скорость размножения. Это даже представить себе было больно!

«Нет, они попросту не смогут добраться до севера целыми и невредимыми. Чувство направления у орков хуже некуда. Они либо забредут туда, куда не надо, либо встретятся с опасными монстрами и умрут. И вообще, я не слышал никаких новостей о том, что орки собираются перебраться на север»

Если бы орки обладали навыком Морской Навигации, то дело было бы куда более опасным. Но, к счастью, путешествие по суше было дальним и опасным, а потому ничто не могло гарантировать того, что хотя бы часть от этих 150,000 орков сумеет добраться до Моры.

«Если они захотят плыть морем, то в лучшем случае всё, что у них получится сделать, – это срубить бревно. А даже если они что-то построят – то течения отнесут их в другую сторону. Плоты будут сделаны грубо, а веревка быстро намокнет и размотается. Они не смогут даже с волнами справиться, которые моментально опрокинут их самодельные лодочки. Ну или, по крайней мере, на их пути встретится хотя бы одна буря или водоворот…»

Виид надеялся, что орки вымрут до того, как успеют добраться до севера.

***

3 Безумные Акулы Бекинина.

Повстречать этих пиратов Вииду посчастливилось во время своего путешествия в Джиголас. В их компании он и провел большую часть своего морского путешествия. Впрочем, корабль-призрак до сих пор бороздил морские просторы, грабил торговцев и сбывал добычу по всем открытым пристаням.

– Поднять паруса! Пора проучить этих сухопутных крыс!

Эти люди сполна наслаждались свободой, дарованной морем.

Деятельность пиратского короля Гриффита и адмирала Дринпельда также существенно

выросла.

Если раньше Гриффит ещё соблюдал определенный этикет, то сейчас, с увеличением его флота, выросли и его амбиции. Используя случайно найденную карту сокровищ, ему также посчастливилось отыскать и настоящий пиратский клад.

А всякий раз, когда он поднимал пиратский флаг, под его командованием выступал сам кракен.

3 Безумные Акулы Бекинина также считались настоящими морскими дьяволами, и в большинстве королевств за их головы была назначена награда.

На данный момент их флот состоял из тридцати суден.

– Что это там такое?

– Кажется, там орки, капитан!

Проплывая мимо морского берега, 3 Безумные Акулы обнаружили целое полчище орков. Молодые и старые – все они были заняты вырубкой деревьев, очевидно намереваясь построить плоты.

Вождь орков Сээчви!

Вместе со 2-ым МЕЧом она присоединилась к целой армии орков, которая была намерена мигрировать на север.

Сээчви было поручено возглавить орков и помочь им благополучно добраться до Моры.

Чтобы добраться до севера, оркам необходимо было взять с собой достаточно продовольствия, которого у них попросту не было. Охотиться по пути они тоже не всегда могли, а границы некоторых королевств всё ещё были закрыты для представителей этой расы.

Таким образом, у орков не осталось иного выбора, кроме как отправиться морским путём.

– Орки постоянно воюют и получают много опыта. Но я сомневаюсь, что у них есть какая-нибудь стоящая добыча.

3 Безумные Акулы Бекинина пристально смотрели на тысячи орков, заполонивших берег, а также на вождей, за убийство которых могли получить много очков опыта.

Если они дождутся, пока орки сделают свои плоты и выйдут в море, то смогут их без проблем расстрелять и неплохо поднять свои уровни.

Но тут к ним подошла Сээчви и любезно попросила:

– Мы собираемся отправиться в Мору, чви-чви. Пожалуйста, не мешайте нам, чвик.

К сожалению, 3 Безумные Акула Бекинина не испытывали никаких симпатий к женщинам-оркам, однако им стало любопытно, почему это вдруг орки решили перебраться жить в Мору.

– А что вообще происходит?

– Хе-хе! Мы плывем к Каричи! То есть, к Вииду! Скоро мы будем жить вместе с Виидом!

Хайни, Фрактал и Бардамир тут же вспомнили Виида.

– Да уж, наш учитель – настоящий Бог Войны. Мы узнали от него множество плохих вещей. Но даже после этого мы не можем идти с ним нога в ногу.

Оглядываясь в прошлое, они с уверенностью могли сказать, что встреча с Виидом определенно грозила им неприятностями. Правда, благодаря всему, что они от него узнали, 3 Безумные Акулы Бекинина смогли стать по-настоящему знаменитыми.

Тем не менее, 3 Безумные Акулы Бекинина не были злыми по своей природе.

Даже Дринпельд и Гриффит считали, что находятся в большом долгу перед Виидом, поскольку тот не стал заниматься морем и позволил им тем самым полностью доминировать в нём.

– Давайте позволим им прокатиться на наших кораблях.

– А разве они все влезут?

– Я знаю кое-кого из членов экипажа, кто владеет Судостроением.

– Мы и сами кое-что в этом смыслим.

Если долгое время пребывать на борту корабля, то навык Судостроения может автоматически подняться до 3-го начального уровня.

– Экипаж, слушай мою команду! Всем спуститься на сушу и помочь оркам делать лодки! Благодаря этому вы, салаги, поднимите свои навыки и станете хоть немного похожи на настоящих моряков!

– А что, это вполне неплохой план.

Хайни, Фрактал и Бардамир решили подключиться к этой работе и помочь оркам с миграцией. Благодаря их вмешательству процесс постройки лодок пошел гораздо быстрее, а во время плавания они могли рассчитывать на вполне безопасный маршрут.

Глава 5: Рождение керамической профессии.

За всё время охоты на хронодонов так и не произошло ни одного несчастного случая. Птичьи яйца были настолько хорошо сделаны, что монстры даже и помыслить не могли о том, чтобы заподозрить западню. Также хорошо поработали и элитные орки.

Когда до завершения задания оставалось убить всего 4 хронодона, внезапно появилась стая сразу из 6 особей.

«Ну вот и всё, это последние»

Тем не менее, каждая секунда тянулась бесконечно и грозила смертельной опасностью.

Когда все 6 хронодонов опустились на землю, Виид и его бесстрашные орки тут же напали на них.

– Чвик, убить этих гадов!

– Отомстим за наших братьев-орков, чви-чви!

– Давайте по-быстрому разберемся с этими тварями и вернемся домой, в Пламенную Крепость.

Даже не смотря на то, что это был заключительный этап задания, орки всё равно вели себя халатно и постоянно отвлекались. Тем не менее, лидерские навыки и постоянное ворчание Виида держали их в тонусе.

– Кай-рэ, кай-рэ (Это ловушка, давайте улетим отсюда!).

– Ки-киет (Сначала нужно съесть яйца).

Хронодоны разрывались между выбором: спасаться или попробовать успеть съесть лакомство.

Но вот, в воздух взметнулись четыре искусно сшитые сети, и ловушка захлопнулась. Схватить оставшихся двух тоже не составило труда.

Пойманные в сети, монстры начали поливать всё вокруг пламенем, но было уже поздно.

Орков словно пригласили за обеденный стол, вручив им ложки и палочки для еды.

Но вдруг, ни с того, ни с сего сверху раздался пронзительный крик:

– Кай-лу-лу-лу (Орки напали на наших братьев)!

Это был пролетавший мимо хронодон-одиночка, который невольно стал свидетелем всего этого зрелища.

– Кай-ла-ла-ла!

– Ку-ке-ка-ло-о-о-о!

– Куек-куек!

Хронодоны, попавшие в сети, переговаривались со своим товарищем, парящим в небе. Учитывая обстоятельства, вероятнее всего они просили его о помощи.

Однако описывающий круг по небу хронодон не стал снижаться и, сменив курс, улетел в неизвестном направлении. Возможно, он полетел за подкреплением, чтобы вернуться и освободить своих товарищей.

– Что нам делать, Виид?

Пэйл и остальные друзья, которые просто наблюдали за всем со стороны, были немало напуганы. Если остальные хронодоны узнают, что на их племя кто-то охотится, то они наверняка захотят отомстить. А это приведет к серьезным проблемам.

– Для начала нужно покончить с вот этими парнями, чвик! – ответил Виид и прикончил хронодонов, пойманных в сети.

– Оркам удалось убить 35 хронодонов. Вы полностью выполнили условия задания.

– Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

– Орки станут испытывать куда большее уважение к Скульптурному Ремеслу.

– Лидерство увеличилось на 4.

Очередное задание было завершено!

– Возвращайтесь в крепость, чвик, – скомандовал Виид своим подопечным.

– Ни за что… Чвик!

– Каричи, чвик, пожалуйста, ты не можешь так…

Орки нахмурились, а их взгляды посуровели.

– Каричи, ты же не допустишь такую несправедливость, чтобы остаться здесь и без нас съесть все яйца?

– Все орки – братья, чвик. Мы должны разделить оставшиеся яйца между собой, чвик.

Мотив орков остаться был крайне прост…

Глядя на это, Беллот просто вздохнула.

«Вот же тупые создания. Я хочу, чтобы они ушли, потому что скоро сюда могут прилететь хронодоны…!», – подумал Виид, пытаясь найти способ, чтобы выйти из сложившейся ситуации.

– Ребята, вам нужно идти, чвик. А я останусь здесь прикрывать ваши спины, чви-чви!

На удивление, орки оказались крайне упертыми и для того, чтобы спровадить их, Вииду пришлось сильно постараться. Когда они наконец-то ушли, он отменил действие Скульптурной Трансформации.

– Уф-ф, а ведь ещё немного и они могли бы попасться!

– Виид, у тебя есть какой-то план? – спросил Пэйл, словно что-то почувствовал.

Если Виид решил отправить орков назад, значит у него наверняка должен был быть скрытый мотив.

– Ну, давайте для начала спокойно пообедаем оставшимися яйцами…

В тени деревьев до сих пор оставалось несколько яиц, не разбитых хронодонами, а благодаря пламени, которое бушевало здесь всего несколько минут назад, они хорошо приготовились.

Виид достал соль, добытую во время путешествия в Джиголас, посыпал ею яйца и с удовольствием съел их вместе со своими товарищами.

***

Один из хронодонов вернулся в своё логово.

– Орки убили наших братьев. Мы должны стереть этих мерзких созданий с лица земли, – решил вожак стаи хронодонов.

Однако когда они прилетели в лес, то всё, что они увидели – яичную скорлупу и следы побоища.

– Ку-во-о?

Тем временем, пока они отсутствовали, Виверны, Золотой Человек и Ледяной Дракон и камня на камне не оставили от гнезда хронодонов.

***

– Чвик, Каричи, ты поистине великий. Ты – исключительный и особенный орк, чви-чви!

Виид вернулся в Пламенную Крепость и вынужден был выслушивать льющийся из вождя Бульчи поток похвал. Слава Каричи, а также его известность среди орков-женщин, были за гранью воображения.

Хоть это был и вполне очевидный факт, но орки-мужчины могли только позавидовать Каричи.

– Я много разговаривал со своими соплеменниками, и большинство орков теперь считает, что Скульптурное Ремесло – крайне важная вещь, чви-чви. Я, Бульчи, также должен это признать, чвик.

– Вы завершили задание «Уничтожение Хронодонов».

Вы в очередной раз доказали, что орки – прирожденные воины, которые обладают недюжинной физической силой. Вам удалось воспользоваться слабостью хронодонов и благодаря скульптурам одержать верх над страшными монстрами.

Территории, занимаемые орками, расширятся до Серого Озера и Гор Юль-Натх.

Вождь орков Бульчи будет уважать Скульптурное Ремесло, а скульпторы-орки будут получать в племени больше преференций.

Скульптуры, созданные орками, станут более уважаемыми в глазах представителей других рас.

Теперь орки будут уделять больше внимания развитию культуры и Скульптурному Ремеслу. Среди бесчисленного множества работ, которые выйдут из-под их рук, есть вероятность, что получатся поистине уникальные работы, которые не смогут повторить даже гномы и люди.

Благодаря росту культуры орков, увеличилось их национальное единство.

Увеличилась рождаемость орков-шаманов и орков-друидов.

Теперь орки могут передавать свои навыки молодому поколению с помощью скульптур.

– Слава увеличилась на 2,960.

– Все характеристики увеличились на 3.

– Ваши отношения с орками улучшились.

Виид разобрался с очередным заданием, но вместо того, чтобы радоваться, он чувствовал, что что-то не так.

Учитывая то, насколько гладко шло его Задание на Мастера-Скульптора, вряд ли это был конец.

– Эта скульптура, чвик. Теперь она мне не кажется такой уж безобразной. Я много думал о Ратцебурге, чви-чви. Наши дети и дети гномов вместе играли статуэтками, похожими на эту, чвик.

Ни прошлые, ни текущие отношения гномов с орками никогда не были на высоте. Орки всегда недолюбливали гномов, и те отплачивали им той же монетой.

– Хотя, чвик, я хотел бы извиниться перед гномами за все наши дрязги, чвик. В качестве извинения я хочу подарить им эту скульптуру, чвик. Каричи, чвик, я хотел бы, чтобы ты взял на себя эту миссию.

Дзынь!

– «Улучшение Взаимоотношений Между Орками и Гномами».

Вождь Бульчи узнал правду о Ратцебурге и изменил своё представление о скульптурах.

Ограниченность мировоззрения орков и их нетерпимость не смогли ужиться со сварливым характером гномов. Для того, чтобы наладить отношения, оркам следует извиниться.

Орки считают, что именно Вам под силу достучаться до гномов и наладить отношения между двумя расами.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Вы должны иметь дружеские отношения с гномами.

Виид кивнул и произнес:

– Гномы ничего так не любят, как кичиться своими бородами и хвастаться, кто больше выпьет пива, чви-чви-чви. Не думаю, что это окажется большой проблемой, чвик.

– Вы приняли задание.

***

– Ку-хе-хе, ну наконец-то.

Верхом на своей повозке Манауэ прибыл в Замок Широкогорный.

В крупных магазинах столицы Королевства Айдерн в ходу были даже дорогостоящие предметы роскоши.

– Впрочем, не думаю, что на всём этом у меня получится хорошо навариться.

Манауэ выкупил керамику у Виида, а также у его товарищей, которая была изготовлена за время пребывания в Монтвентурии.

Его предчувствие подсказывало ему, что с этой сделкой он всё-таки немного прогадал.

Он отдал по 30 золотых за каждое керамическое изделие, сделанное Виидом!

Торговаться, да и просто продавать предметы искусства, было далеко не простым занятием. Можно было легко ошибиться или вовсе неверно оценить тот или иной предмет. Учитывая прошлый опыт Виида по изготовлению подобных вещей, всё как раз и закончилось тем, что изделия разошлись по 30 золотых за штуку.

Естественно, керамика, созданная другими, даже не превышала 5 серебряных.

– Интересно, получится ли у меня всё-таки это продать… Что ж, так или иначе, буду считать это очередным рыночным приключением.

С этими словами Манауэ направил повозки, переполненные керамикой, в сторону торгового района.

На площади, где толпилась масса жителей, стоял настоящий гвалт.

– Жить в наши дни крайне непросто…

Наиболее заметные торговцы продавали на площади импортное стекло и прочие предметы роскоши, зарабатывая при этом горы денег.

– Что вы можете предложить мне за эти деньги?

– Сейчас большой спрос на декоративные ковры. Даже если завтра они станут дороже, то люди всё равно будут их брать. Вам я тоже советую как следует на них посмотреть.

– Буквально через пару дней у меня закончатся все запасы вина. Я предлагаю вам попробовать вино местного производства – хоть оно и с кислинкой, у него богатый аромат. Также в наличии есть вина из Моры.

Болтовня торговцев и жителей была ценным источником информации.

Глядя на то, как покупают те или иные товары, можно было определить тенденцию спроса и предложения на ближайшее будущее.

Для того, чтобы привлечь к себе побольше внимания и повысить Очарование, Манауэ переоделся в дорогой наряд и слез с повозки.

– Надеюсь, керамика будет продаваться как надо…

Его сердце бешено колотилось, когда он открывал дверь в одну из лавок.

В Замке Широкогорный больше 20 человек скупали миски, чаши и прочие предметы гончарного дела. Повара, торговцы и представители прочих профессией – спрос на эти изделия был достаточно высоким.

– Что привело Вас сюда?

– Я хотел бы кое-что продать.

– И что у Вас есть?

Манауэ достал из своего рюкзака три кувшина и миски.

Хозяин лавки посмотрел на миски и покачал головой.

– Если Вы не знали, то в горах достаточно много магазинов, которые продают точно такую же продукцию.

– Ах, правда?

Манауэ сильно разочаровался в мисках и расстроенно покачал головой.

– Эх-эх…

– Вы только посмотрите на него. Он напрочь лишен стыда и совести, раз привез в столицу такие дешевые миски.

– Согласен. Какими же бесполезными они должны быть, если в лавке отказываются их покупать? Может предложить ему по медяку за штуку?

– Если для людей они не годятся, может пусть попробует продать их гоблинам?

Начинающие торговцы на Версальском Континенте – это настоящая головная боль и постоянные издёвки над другими!

Одежда, которая сейчас была на Манауэ, была добыта во время охоты с МЕЧами и считалась достаточно редкой, а потому его никто не узнал.

Однако хозяин лавки на этом не остановился и продолжил говорить:

– Я мало что знаю об искусстве, но эта ваза достаточно ценная и, похоже, используется для хранения напитков, верно?

– Ага.

– Я видел нечто подобное в магазинах роскоши, а также на аукционах.

– Ваши товары были высоко оценены, в связи с чем Слава увеличилась на 2.

Сердцебиение Манауэ участилось.

«Джек-пот!»

Учитывая обманчивую натуру Виида, Манауэ не думал, что сможет хорошо на этом заработать. Но, похоже, вазы всё-таки стоили свои 30 золотых.

Манауэ специально пошел в магазин, напрямую связанный с продажей керамики и гончарных изделий. Именно здесь он мог провернуть все сделки быстро и максимально эффективно.

Вслед за вазами, Манауэ показал хозяину лавки ещё кое-какие работы.

– Что ж, эта чаша… Её цвет восхитительный, да и качество отменное. Она наверняка приглянется дворянам. Торговец Манауэ, мне несколько раз уже встречалось Ваше имя. Я слышал, что Вы торгуете исключительно превосходными товарами и пользуетесь хорошей репутацией. Таким образом, я буду щедр с Вами и предложу 220 золота за единицу.

Это было в 7 раз больше той суммы, которую он отдал Вииду за получение ваз и чаш! А что

касается общей прибыли, она обещала просто зашкаливать!

Поскольку Виид сделал все эти вещи при помощи одной только грязи и воды, то цена на производство не имела себе равных. Даже сейчас, продав всё это без торга, Манауэ мог сорвать настоящий куш, а также получить море опыта и Славы.

Однако Манауэ проделал столь долгий путь не просто так и не собирался терять возможность. Поскольку у него было много хороших вещей, он собирался попросить за них более высокую цену.

Конечно, была вероятность, что сделка провалится, в результате чего отношения с местными торговцами упадут, и он будет вынужден отправиться продавать свои товары в другое королевство.

– А вы знаете, кто изготовил эти работы? Как можно говорить, что это по-настоящему щедрая цена? Я очень расстроен тем, что Вы так низко цените то, что я принёс.

Манауэ подумал, что если он упомянет имя Виида напрямую, то это может выйти чересчур резко.

– Посмотрим-ка. Что…? Кажется, я допустил катастрофическую ошибку! Это же работа самого известного скульптора и авантюриста Виида! Всю свою жизнь мечтал увидеть скульптуры самого Виида!

– Первые торги прошли успешно.

– Благодаря успешно проведенным переговорами, Ваш навык Счетоводства увеличился на 0,09%.

Все без исключения работы Виида находились под влиянием его Славы, в связи с чем увеличивалась и их стоимость.

Благодаря многочисленным приключениям, для Виида было вполне нормальным обладать высоким уровнем близости с абсолютно любым жителем. А поскольку торговцы всегда хотели заработать побольше, они мечтали заполучить себе работы Виида.

Манауэ, который был в настоящем восторге, судорожно сглотнул.

Для него это был настолько волнующий момент, как для воина, который сражался с драконом.

– Учитывая мастера, который создал эти работы, если бы я был на Вашем месте, – то даже продавать бы их не стал! Трудно будет найти где-нибудь ещё столь редкие чаши. Что ж, я дам

по 280 золотых за каждую. Что скажете? По рукам?

Предложение уже выросло на 60 золотых, однако жадность торговцев не знала границ.

– Это не то, чего я ожидал. Что ж, придется наведаться в другие места.

– 315 золотых! Если хотите больше, то Вам придется предложить их лично Его Величеству Королю! Ну что? Я думаю, что эта цена вполне приемлема.

– Вторые торги прошли успешно.

– Благодаря успешно проведенным переговорами, Ваш навык Счетоводства увеличился на 1,2%.

На третий раз его бы уже наверняка выгнали из любого магазина роскоши. Однако Манауэ решил взять на себя ответственность и произнес:

– Ну, думаю, предложенная Вами цена чуть ниже идеальной… Разве Вы не знаете, что эти товары уникальны?

– Хм-м, пусть и так, но больше 326 золотых я дать не смогу.

– Третьи торги прошли успешно.

– Благодаря успешно проведенным переговорами, Ваш навык Счетоводства увеличился на 1,7%.

– Вы получили титул: «Искусный Торговец по Продаже Ценных Вещей».

Будучи известным торговцем, Вы сможете получать более высокую цену у владельцев магазинов.

Третьи торги прошли весьма непросто.

Каждый день на форумах появлялись истории успеха тех или иных торговцев. Если сделки были крупными, и обе стороны оставались довольными, то репутация таких торговцев росла, что благотворно сказывалось на поиске новых покупателей и появлении постоянных клиентов.

Впрочем, был и риск неудачи, ведь даже первые торги было довольно непросто завершить с позитивным результатом.

Торговец Манауэ был довольно опытным в эти делах, а потому ему удалось дойти аж до третьей стадии.

«Попытаться ещё раз?»

Конечно, если ему удастся успешно провести и четвертые торги, то повысятся не только его счетоводные навыки, но также и Слава с прибылью. Он даже подумывал, что сможет получить какие-нибудь специальные титулы, которых ещё нет у других торговцев.

– Договорились.

– Отлично, большое Вам спасибо!

Но Манауэ решил остановиться.

Каждый торговец понимал, что чрезмерная жадность сродни безумию.

Прямо сейчас керамика Виида была как настоящее сокровище. Но если на свет появится слишком много работ, то цена на них упадёт, а сами хозяева лавок будут более скрупулёзно изучать их качество.

Таким образом, данное предложение было более чем приемлемым.

– Вы продали произведения искусства и получили огромную прибыль.

– Слава увеличилась на 3,697.

– Искусство увеличилось на 2.

Тем временем перед начинающими торговцами тоже всплыло информационное окошко.

– В Вашем инвентаре создан новый торговый слот: «Керамика».

С тех пор начинающие торговцы стали уделять куда больше внимания изделиям подобного рода.

– Вы видели мою керамику? А у вас она есть? Только посмотрите на этот изысканный черный цвет и элегантный внешний вид… Хотите верьте, хотите нет, но это лучший кувшин!

– Скульптор Виид создал новое произведение искусства! Керамику! Теперь это любимый элемент декора у дворян и зажиточных вельмож!

– Говорят, что в Замке Широкогорном можно приобрести одну из работ Виида. Думаю, торговец по имени Манауэ сделал на них целое состояние. Было бы здорово пообщаться с ним, как тогда в той лавке.

– Керамические изделия стали трендом.

Все короли и дворяне Версальского Континента желают заполучить себе что-нибудь из керамики.

Теперь керамику можно продавать в любом магазине и вместо денег получить какой-нибудь специальный предмет.

При продаже керамики в больших количествах, Вы можете получить Очки Вклада того или иного города.

А помимо этого, произошло ещё кое-что.

– Появилась профессия Керамист.

Теперь каждый скульптор может сменить свою профессию на керамиста, чтобы профессионально заниматься изготовлением керамики.

Эта профессия предполагает обращение с огнём и землей и является наиболее быстро-растущей среди всех остальных ремесленных профессий.

Керамисты могут создавать свои собственные произведения искусства.

***

– Уф-ф.

Ли Хэн шёл в университет пешком.

Послушать лекции, съесть обед и вернуться домой – вот в чем заключалась его университетская жизнь!

– В этом университете нет никакой романтики!

На самом деле, Ли Хэн никогда не посещал ни собрания различных клубов, ни спортивные мероприятия, ни даже вечеринки. Он считал все эти вещи абсолютно лишними, а потому в какой-то мере в его словах был смысл.

Но правда была и в другом – именно университеты обеспечивали работой.

Студенты уже со второго курса готовились к своей будущей трудовой деятельности, получая различные сертификаты и изучая языки. Они ходили на практики и получали опыт, стажируясь в крупных компаниях. Также студенты часто проходили стажировки и на государственной службе, куда было достаточно просто попасть.

– Похоже, что мы учимся только для того, чтобы стать рабами правительства или крупных компаний, а эпоха нищеты становится всё ближе и ближе, но… В мире всё ещё много земли!

Инвестиции в землю!

Поскольку на следующей неделе в университете должен бы состояться фестиваль, все факультеты к нему усердно готовились. Первокурсники и вовсе выжили из ума, разведя чрезмерно бурную активность.

– Пожалуй, в эти дни я вообще не буду ходить в университет и просто засяду в Королевской Дороге, – твердо решил Ли Хэн.

В то время, как другие студенты думали о том, что получат приятные впечатления и незабываемые воспоминания, Ли Хэн думал только о деньгах, которые сможет заработать за это время.

Не так давно он начал зарабатывать достаточно внушительные суммы денег на продаже вещей через Аукцион Королевской Дороги, а также откладывал неплохие сбережения, полученные благодаря гонорарам от телестанций, которые транслировали его приключения.

Хэн не мог не завидовать детям, которые просто родились богатыми и могли не работать.

Даже смешная комедийная телепрограмма не могла у него вызвать такой улыбки, как потолстевший кошелек.

– Привет, Хэн! – поприветствовал его Пак Сунджо.

– Ты сегодня рано.

– Угу, я только что закончил задание, которым был занят всё это время.

В наши дни по одному только лицу можно было определить, кто мучается с непроходимым заданием, а кто всё успешно завершил. И вот, на лице Пака Сунджо сияла яркая улыбка. Он успешно прошел своё задание, связанное с профессией вора, которое считал самым эпохальным приключением в мире.

– Хочешь услышать поподробнее о моём задании?

– Ну, вот-вот должна начаться лекция, но раз время ещё есть, то давай.

– Всё началось с простого поручения от Гильдии Воров. Затем меня попросили достать один серый плащ.

Временами цепочка заданий может привести к тому, что простое поручение «найди-принеси» приводит к восьмикратному увеличению масштабности и сложности.

И вот, когда вор по имени Нид справился со своим заданием, о нём стали говорить жители всего региона Бансен.

Его приключение получилось настолько масштабным, что слухи о ловком воре просочились даже в соседние королевства.

– Вы когда-нибудь слышали о воре Ниде? Если Джу Юн найдет его, то обязательно прикончит.

– Да уж, у Джу Юна был очень ценный магический артефакт, но кто-то его выкрал! Я слышал, что этот вор скрылся в подземелье!

– Ага, от этого Нида много неприятностей. До меня дошли слухи, что в том подземелье он тоже нашел что-то ценное и завладел им!

Поскольку это задание было получено от Гильдии Воров, по его завершению Нид получил много очков Славы. А помимо этого ему достался эксклюзивный предмет – Перламутровые Перчатки.

– Ого, могу только позавидовать. Это очень хорошие предметы.

– Ничего, у тебя тоже персонаж высокого уровня.

– У меня? Мне просто нужно работать, чтобы прокормить свою семью.

Затем к ним подошла Союн и положила свою сумку возле Ли Хэна. Казалось, что это место закреплено за ней, потому что оно было единственным, где она сидела.

– Доброе утро, – поздоровался с ней Пак Сунджо, на что Союн ответила легким кивком.

Эта ослепляющая, но в то же время естественная красота!

«Какая же на элегантная. Кажется, сегодня она ещё более привлекательна по сравнению с прошедшими днями»

Пак Сунджо почувствовал себя обновленным от одного её простого приветствия.

Тот факт, что Союн знала его, уже сам по себе вызывал безграничное счастье.

Для большинства людей возможность каждый день на протяжении года получать коробочки с ланчем и проводить время в компании такой милой девушки стал бы самым счастливым воспоминанием в их жизни. Но для Ли Хэна…

– Вчерашний рисовый омлет с беконом был слегка безвкусным.

– Просто я поздно проснулась и у меня не было времени, чтобы приготовить его как следует. Сегодня отварная картошка с морепродуктами. Что скажешь?

– О да, это вкуснятина.

Студенты, которые сидели позади них и были свидетелями этой простой болтовни, не прекращали перешептываться. Может в чем-то Ли Хэна и можно было назвать лучшим студентом, но при этом ему всё равно завидовали, а иногда даже ненавидели.

***

Началась лекция и в аудиторию вошел один из ассистентов.

– Так, так! Сегодня ваш профессор слегка задерживается.

– Значит, занятия отменяются?

– Ничего не отменяется! Академический календарь требует, чтобы занятие было проведено, поэтому вам придется подождать всего 40 минут!

Ли Хэн совершенно не любил учиться. Но что ещё больше он не любил – так это то, когда время, проведенное в университете, было потрачено впустую.

Это было вовсе не похоже на ту ситуацию, когда из-за опоздавшего поезда вы получаете компенсацию. Когда занятия отменяются или заканчиваются раньше положенного, то плата за учебу совершенно не возмещается!

– Это неразумная и устаревшая система. Вот такие ситуации и показывают, насколько коррумпирована система образования. Это как рыть колодец, пытаясь найти подземные воды, только для того, чтобы увидеть, что их там никогда и не было!

Из всех студентов претензии в отношении университета можно было услышать исключительно из уст Ли Хэна.

– Может тогда послушаем Истории Версальского Континента, а…? – предложил кто-то из студентов.

– Да-а! – закричали остальные и включили большой плоский телевизор, установленный на стене кафедры.

Очевидно, программа только началась, и Син Хемин с О Чжуваном рассказывали о произошедших событиях.

– Дорогие телезрители, сегодня у нас есть много чего вам рассказать. С чего начнём, О Чжуван?

– Да начнем, пожалуй, с самого интересного. Сейчас мы вам покажем видеоролик сражения с участием Бадырея. Это 1-ый этап его задания.

Глаза студентов засветились от предвкушения.

– Охо-хо, мы увидим самого Бадырея?

– В последний раз, когда он сражался с армией Королевства Калламор, то видео битвы стало настоящим хитом.

– Он лучший игрок всего континента. Это бесспорный факт.

– Да, чего ещё ожидать от правителя Королевства Хэйвен и лидера Гильдии Гермес.

Не было преувеличением сказать, что войска, подчиненные Бадырею, были лучшими в своем роде, а большинство других игроков его боялись и уважали.

– Я думаю, что многие уже знают о Задании на Мастера-Черного Рыцаря. Впрочем, большая часть сегодняшнего видео будет посвящена сражению с захватчиками.

– Так или иначе, Бадырей и его Задание на Мастера ещё долго будут привлекать всеобщее внимание.

– Согласно полученной нами информации, у Задания на Мастера-Черного Рыцаря есть своя предыстория. В самом же задании игроку придётся столкнуться со множеством тяжелых сражений, одно из которых вы сможете увидеть на своих экранах уже через несколько секунд.

Поскольку все хотели увидеть Бадырея в деле, телестанции с удовольствием посвящали ему своё эфирное время.

Даже Ли Хэн видел достаточно много видеороликов с участием Бадырея. В них можно было увидеть, насколько силён и хорошо подготовлен этот Черный Рыцарь, а порой зрелище было настолько захватывающим, что нельзя было оторвать глаза.

Вот и на этот раз на экранах была показана потрясающая картинка. Был даже босс, которого называли «Генералом», но он оказался недостаточно силён, чтобы сломить Бадырея.

– Что ж, теперь поговорим о Церкви Эмбиню. Сейчас, уважаемые телезрители, вы увидите последствия её деятельности за прошедшие трое суток.

– А теперь перейдем к торговле. И начнём мы сразу с одного весьма неожиданного события. В последнее время огромную популярность у дворян стали набирать изделия из керамики. А ещё

даже появилась новая творческая профессия, связанная с керамикой.

– Ходят слухи, что на её появление огромное влияние оказала керамика, созданная самим Виидом. Правда это или нет – мы постараемся выяснить уже к следующему эфиру. А ещё мы подготовим всю необходимую информацию для новичков, которые хотят стать на путь керамистов, так что не пропустите следующий выпуск!

– Далее после рекламы: скрытые подземелья и охотничьи угодья, до сих пор незавершенные тяжелые задания, загадочные события в Замке Палемо, а также последние новости из Монки и Моры.

Студенты надеялись, что профессор задержится как можно дольше. Они полностью погрузились в телевизор и совершенно не были настроены на учебу.

– Солайя, пойдем с нами в Мору! Ты видишь, про неё даже по телевизору говорят!

– Ты собираешься в Мору? Я сейчас как раз там.

– Серьезно? С каких пор ты в Море?

– Достаточно давно! Это же место, которым управляет сам Бог Войны. Меня уже давно интересовал север. Кстати, нужно будет отправить шепот Прудин.

Обычных студентов университета тоже интересовали приключения, которыми так славилась Мора.

Глава 6: Кузница Гестии.

– Я должен с этим справиться.

Проходя следующий этап своего задания, Бадырей был телепортирован прямо на поле боя.

Оказалось, что он попал в историческое сражение, давным-давно произошедшее между Королевствами Мапон и Келтон.

На данный момент Бадырей был облачен в одежды с гербом Королевства Келтон.

– Такие сражения весьма неплохи…

Бадырей вытащил меч.

И вот, рыцари Королевства Мапон понеслись вперед. В воздух поднялось облако пыли, а звуки протрубивших горнов вселили в людские сердца волнение и дрожь перед предстоящим сражением.

– Стереть их с лица земли!

– Солдаты Королевства Келтон, начать контрнаступление! Вернем нашу утраченную землю!

Бадырей воткнул свой меч в землю и произнес:

– Пробуждение Меча.

– Обращает потенциал клинка в разрушительную силу.

Прочность меча будет быстро снижаться, однако его урон и эффективность Ваших навыков вырастут на 68%.

Поскольку у Бадырея был абсолютно неразрушимый меч, ему можно было не беспокоиться о падении его прочности.

– Стальная Воля.

– Предотвращает получение физического урона во время боя из-за повреждения экипировки. Нивелирует воздействие паралича, ошеломления и вероятность неудачной активации навыков.

– Удар Черного Рыцаря.

– Первая атака и каждая последующая 10-ая активирует смертельный широкодиапазонный навык.

– Вызов Второго Меча.

Над Бадыреем закружился полупрозрачный меч, созданный из маны.

– В соответствии с Вашим текущим уровнем навыка, Второй Меч будет потреблять 70 маны в секунду.

Сам по себе Второй Меч считался как атакующим, так и защитным навыком, который мог отражать стрелы и магические заклинания.

Бадырей активировал свои секретные техники Владения Мечом, что привело телезрителей в настоящий восторг.

На континенте были и другие игроки, которым удалось изучить секретные техники Владения Мечом, однако мастера, которые владели ими, были очень разборчивыми и практически ни с кем не делились своими секретами.

Хоть этот факт и был достаточно известен, Бадырей сумел собрать потрясающий набор техник, усилив тем самым и без того превосходную мощь своего персонажа, обладающего высоким уровнем и потрясающей экипировкой.

– Что ж, а теперь можно разобраться с этими парнями.

Бадырей, сильнейший игрок на континенте, закончил приготовления и посмотрел вперед.

Несмотря на то, что армия Королевства Мапон теснила их войска, атакующим, очевидно, осталось совсем недолго.

***

– Как экстравагантно!

– Бадырей просто сметает солдат!

– Какой внушительный вид! Какая сила! Бадырей показывает телезрителям именно то, чего они так ждали.

Телеведущие вовсю расхваливали Бадырея.

Всякий раз, когда Бадырей взмахивал своим мечом, зрители изумленно открывали рты, не переставая поражаться его разрушительной силе.

Погибали не только солдаты, но и рыцари, которые после двух-трех ударов вслед за своими собратьями превращались в серые дымки.

Армия Королевства Мапон была уничтожена усилиями всего одного человека.

– А теперь, уважаемые телезрители, мы хотим поделиться с вами кое-какими интересными новостями, – произнес О Чжуван.

Данная информация появилась в эфире не только на КМС Медиа, но и на других телестанциях.

– Около трех минут назад Корпорация Юникорн сообщила, что на данный момент Задание на Мастера в своих профессиях выполняют 27 человек.

– Так много?

– Да, и о большинстве из них мы ничего не знаем.

Некоторые из лучших игроков Версальского Континента намеренно скрывали информацию о своих достижениях, поскольку в противном случае рисковали подвергнуться нападениям со стороны завистников.

Таким образом, игроки, которые проходили свои Задания на Мастера, как правило, тоже делали это тайно во избежание лишних хлопот и постороннего вмешательства.

Упоминать о Темных Геймерах и высокоуровневых игроках-одиночках и вовсе не стоило.

– Корпорация Юникорн опубликовала эту информацию, поскольку природа каждого текущего Задания на Мастера такова, что они абсолютно не пересекаются друг с другом. Естественно, имена этих людей сотрудники корпорации разглашать не стали, однако упомянули, что всего

пять человек выполняют это задание в одиночку и без посторонней помощи.

– У нас есть какие-нибудь догадки о том, кто эти счастливчики? Помимо Бадырея и Виида, конечно же.

– Да, кое-какая информация у нас есть. Я лично знаю одного такого человека, который состоит в престижной гильдии. Возможно и наши телезрители уже о нем слышали, ведь это никто иной, как авантюрист Чейз.

– Ух ты! Чейз проходит Задание на Мастера! Это действительно потрясающая новость, ведь в последнее время его имя совсем не на слуху.

– Да уж, этот авантюрист часто появлялся в новостях благодаря своим приключениям и открытиям. Однако в последнее время о нём ничего не было слышно даже в больших городах. Что ж, такова профессия авантюриста.

В прошлом Чейз был очень примечательной фигурой в Зале Славы.

Несмотря на то что людей, игравших большую роль в открытии чего-то нового, можно было пересчитать по пальцам одной руки, Чейз заслуживал того, чтобы быть одним из первых в этом списке.

Продолжая комментировать последние события, Син Хемин то и дело проверяла на мониторе рейтинги реакции зрителей на те или иные слова.

– Что ж, давайте вернемся к сообщению Корпорации Юникорн. О Чжуван, сотрудники корпорации предоставили какую-нибудь ещё информацию, которая может стать полезной для игроков?

– Да, и в первую очередь ею заинтересуются как раз те игроки, которые и выполняют свои Задания на Мастера.

– Вероятно, тех, которые столкнулись с этим заданием впервые, впереди ждет много трудностей. Я рада, что мы сможем хоть как-то им помочь. Так что же это за новости?

– Политика Корпорации Юникорн такова, что они неохотно разглашают даже самую незначительную информацию, руководствуясь тем, что игроки должны найти всё сами. Тем не менее, они сообщили, что игроков, взявшихся за Задание на Мастера, ждет не менее двенадцати этапов.

Очаровательное лицо Син Хемин приняло такой вид, что, казалось, ведущая вот-вот расплачется.

– О, боже. От мысли о такой длинной цепочке заданий у меня начинает кружиться голова.

– Однако, как сказали сотрудники компании, задания могут выполняться достаточно быстро, и поначалу все поручения вовсе не такие тяжелые, как может показаться на первый взгляд. Кроме того, каждое Задание на Мастера уникально и его сложность может варьироваться в зависимости от типа профессии.

– Ясно, ясно. Что-то ещё?

– Да, Корпорация Юникорн сообщила ещё кое-какую важную информацию о Задании на

Мастера…

– Какую? Какую же?

– Об этом я расскажу нашим уважаемым телезрителям после небольшой рекламы.

…

– Кажется, госпожа Син Хемин и сама хочет побыстрее узнать о том, что нас ждет в Задании на Мастера. Так вот, по мере прохождения цепочки заданий, у игрока появится возможность получить секретные техники. Также в Корпорации упомянули, что последняя часть Задания связана с особо мощными секретными техниками.

– Вау! Тогда мне стоит поскорее начинать своё Задание на Мастера-Рейнджера!

– Думаю, мне тоже. Жаль только, что у моего персонажа всё ещё недостаточно высокое текущее значение основного навыка, чтобы заняться этим. Обратите внимание, что для того, чтобы начать Задание на Мастера, требуется как минимум 6-ой продвинутый уровень для боевых профессий, 7-ой продвинутый для исследовательских, и 8-ой для профессий, связанных с ремеслом и творчеством.

– Кажется, у боевых классов есть небольшое преимущество.

– Даже если они и смогут взять Задание на Мастера раньше остальных, для того, чтобы выполнить его полностью, им всё равно придётся полностью овладеть своей профессией. Так что особого преимущества я здесь не вижу. Скорее игрок больше рискует, берясь за тяжелое задание без недостаточно высокого уровня подготовки.

– Да уж, если умереть посреди такого задания и потерять драгоценные проценты текущего значения, это может привести к настоящему сердечному приступу.

Чтобы проанализировать всю информацию, предоставленную Корпорацией Юникорн, ведущие сделали небольшой перерыв.

Зрители, обсуждавшие всё это на форумах, были в настоящем шоке.

– Мастер в своей профессии. Кто же им станет из этих 27 людей? Ах, как было бы здорово, если бы одним из них был я. Когда я захожу в Королевскую Дорогу, то слишком занят походами по тавернам. У моего персонажа уже даже живот вырос.

– Очевидно, нас ждет ожесточенная конкуренция.

– Новости о Вииде и его задании распространились еще до того, как об этом начали везде говорить.

– Да, пока что впереди Бадырей с Виидом. Скорее всего первым мастером станет кто-то из них.

– А про Чейза вы забыли? Разве вы не слышали о его выдающихся приключениях?

– Чейз – самый именитый исследователь на континенте.

– Как интересно. Значит, в Задании на Мастера они должны будут получать секретные навыки?

– Да, и это значит, что Бадырей, у которого целый арсенал секретных техник Владения Мечом, получит ещё одну и станет ещё сильнее.

– Точно вам говорю – прямо сейчас он и так сильнее кого бы то ни было.

– Если они будут получать навыки и во время прохождения цепочки заданий, разве это не слишком? Им ведь наверняка и что-то по его завершению дадут.

– Прокачка обычных навыков довольно не сложная. Правда, на среднем и продвинутом уровне даже 1% даётся с трудом. Так что если говорить про повышение полученных секретных навыков… Даже не знаю.

Эта новость вызвала настоящий переполох среди высокоранговых игроков Королевской Дороги.

***

– Очень даже неплохо.

– Я тоже так думаю, Учитель.

– Почему мы не настолько крутые?

На данный момент МЕЧи находились в Крепости Варго. Они успешно продали свои трофеи и отдыхали в одной из таверн.

И вот, спустя какое-то время на хрустальном шаре начало транслироваться сражение Бадырея.

– У этого парня блестящие техники.

– Он очень хорошо сражается при помощи дальних атак.

– Его взмахи просто разбрасывают солдат по сторонам. Ему даже не нужно отступать.

– Мне кажется, у него слишком скованы ноги. Если бы он больше двигался, то разве это не было бы более эффективным с точки зрения как атаки, так и защиты?

– Раз уж он решил сражаться сам, то не лучше ему сместиться на 25 метров вправо и разбить осадную машину?

Бадырей продемонстрировал огромный боевой потенциал, в одиночку сокрушая вражескую армию. Глядя на то, как стрелы обламываются о его доспехи, инструктора поцокивали языком.

Если бы это была обычная схватка 1 на 1, то даже они, опытные мечники, были бы впечатлены его действиями. Однако на столь сложном поле боя от их глаз не укрывались некоторые примечательные ошибки.

– Так или иначе, сила Бадырея заслуживает похвалы. Похоже, что солдаты Королевства Мапон стали бояться даже подходить к нему.

– Командующему войсками Королевства Мапон пришлось хлыстом гнать своих воинов в бой. Кажется, они действительно не хотят иметь дела с этим парнем.

– Говорят, что Бадырей убил уже более 300 солдат.

Инструктора и ученики пили пиво и ели жареных цыплят, продолжая наблюдать за хрустальным шаром.

– Мы сражаемся только с монстрами, и это довольно скучно. Вот если бы мы могли сражаться как он, это было бы действительно весело…

– Тогда нас тоже показали бы по телевизору. И мы стали бы знаменитыми.

– Эх, это и вправду выглядит так захватывающе…

Ученики очень хотели побывать в полномасштабном сражении.

– Просто интересно, какой сейчас у него уровень Владения Мечом? Глядя на это, кажется, что он уже стал Мастером!

– Мастер Меча! Это как сладкий сон…

– Ну, не даром его называют сильнейшим игроком на континенте.

1-ый МЕЧ положил куриную ножку на стол. Естественно, мяса на ней не оставалось.

– 3-ий МЕЧ.

– Да, Учитель?

– Это так называемое Задание на Мастера. Мы можем его взять?

– Думаю, что можем. 17-ый МЕЧ встретил на дороге самурая, который был Мастером Боя. Он сказал, чтобы мы нашли его, когда овладеем всеми видами оружия.

Текущее значение профильного навыка МЕЧей уже колебалось в пределах от 4-го до 7-го продвинутого уровня.

Первоначально, МЕЧи не использовали этот навык должным образом, практикуя лишь мечи. Таким образом, теперь они могли продемонстрировать куда большую эффективность.

– Учитель, значит мы пойдем брать Задание на Мастера?

– Пока нет. Сейчас мы должны сосредоточиться на охоте в окрестностях. Ученики должны подтянуть свои навыки.

Хоть текущее значение инструкторов и позволяло им приступить к выполнению Задания на Мастера, некоторые ученики всё ещё не довели своё Мастерство Боя до нужного уровня.

– Давайте дадим нашим ребятам возможность проявить себя. Они должны привести свои навыки в порядок, а потому задание мы не будем брать, пока все не будут готовы.

– Хорошая идея, Учитель.

– Тогда давайте избавимся от всех монстров, которые здесь обитают.

– Ученики, подъем! Сейчас мы идем в охотничьи угодья, а потому наполните свои сумки сухим ячменным хлебом.

***

Первая часть выпуска передачи «Истории Версальского Континента» подошла к концу, от чего в аудитории стало очень шумно.

– Ох, это просто потрясающе.

– Это была просто великолепная битва. Такие вещи не в каждом фэнтези-фильме увидишь.

– Бадырей как будто знал, что он победит в этом бою.

Флагманские войска Королевства Келтон попали в окружение и были вынуждены держаться до тех пор, пока к ним не прорвется Бадырей. Однако вместо этого он просто истребил всех рыцарей Королевства Мапон и получил колоссальные военные достижения.

Когда Бадырей прорвался к основным войскам Королевства Келтон, то удостоился похвалы от самого короля. Он защитил достоинство королевской семьи и подтвердил, что он истинный Черный Рыцарь, который должен быть беспощадным к своим врагам, в связи с чем был награжден Королевским Мечом.

Эта сцена была глубоко запечатлена в сердцах даже тех людей, кому не нравился Бадырей.

– Получить Меч Королевства Келтон… Жаль, что не я Бадырей.

В этот момент каждый хотел стать таким же героем, как этот человек.

Несмотря на шум и гам, царящий в аудитории, Ли Хэн просто продолжал спокойно сидеть и смотреть телевизор. Внезапно, ни с того ни с сего, он почувствовал легкое покалывание в своём животе. И это ощущение было не из приятных.

Внешне Ли Хэн выглядел как обычно, но вот боли в животе честно отражали то, что творилось у него на душе.

«Понятно, значит такое же задание выполняет ещё 27 человек. Оказывается есть достаточно много игроков, которые будут сильнее монстров класса босс… И здесь Бадырей…»

Тем временем студенты продолжали обсуждать увиденное.

– Эх, хотел бы я встретиться с Виидом. Бог Войны действительно крут.

– Застать Виида в Море достаточно сложно.

– Но всё же, разве это не будет настоящим приключением?

– Если сегодняшняя охота пройдет удачно, я буду уже 277-ым уровнем!

– Я вчера получил один очень стоящий предмет. Если я его использую, то охотиться будет проще пареной репы!

Студентов больше всего мотивировало желание увидеть самих себя по телевизору.

– Хэн… – начал было Пак Сунджо, намереваясь похвастаться чем-то ещё, но тут пришел профессор и остаток времени студенты были вынуждены слушать лекцию.

«Когда уже наконец всё это закончится, и я смогу пойти домой?»

– Что ж, сегодняшнее занятие было коротким, так что мне придётся дать вам задание на дом.

– Ну-у-у-у!

– Профессор, это уже слишком!

Ли Хэн решил не посещать следующую лекцию по корейскому бизнесу, потому что это было для него сродни истории какой-то другой страны.

Он был действительно плохим учеником и всё, что хотел от университета, – это просто получить диплом.

***

Виид вновь подключился к Королевской Дороге и оказался в Пламенной Крепости орков, которую ещё именовали Бурсилией.

Вокруг него начали толпиться женщины-орки, принюхиваясь к его запаху.

Как и всегда популярность Каричи была не высоте.

– Чвик-чвик, было бы неплохо, если бы они транслировали моё Задание на Мастера-Скульптора.

Однако Вииду нужно было смириться с этими неудобствами.

Все телестанции без исключения хотели связаться с ним. Люди постоянно спорили о том, кто станет первым Мастером – он или Бадырей, а потому трансляция его задания помогла бы телестанциям поднять их рейтинги.

Но позиция Виида была такой, что его приключения в Ратцебурге и Монтвентурии не должны обретать гласность.

Пока что все полученные им задания предполагали не сражения, а помощь в восстановлении истории искусства и отношений между расами.

У Бадырея же подобных проблем не было, поскольку большинство его заданий сводились к битвам, которые вполне можно было транслировать по телевизору.

Задание на Мастера-Скульптора же подразумевало посещение исторических мест, информацию о которых следовало держать в тайне. В противном случае, вмешаются убийцы из Гильдии Гермес, что станет крайне обременительным.

Тем временем Гильдия Гермес, напавшая на деревню эльфов, сумела выяснить, что Виид ведёт свою активность на землях орков. Однако в Пламенной Крепости было слишком много орков, и шпионы гильдии пытались придумать оптимальную тактику для вторжения.

Именно поэтому Виид решил, что настало время покинуть Бурсилию.

– Чви-чви-чви, эти люди настроены крайне недружелюбно против орков. Они оскорбляют нас и охотятся на нас, чвик. Особенно на орков-детей, чви-чви!

Перед уходом из крепости Виид встретился с вождем Бульчи и не преминул оклеветать Гильдию Гермес.

После этого ему стало совершенно всё равно, что произойдет дальше.

***

Виид попросил Юрин доставить его в свой замок в Море.

Поскольку теперь у него была и Крепость Варго, Мора всё чаще стала появляться в новостях.

После того, как Виид проинвестировал собранные налоги на развитие инфраструктуры города, в Море появилось множество зданий в уникальном стиле Империи Арпен.

Были построены 4-этажные каменные таунхаусы и роскошные виллы с видом на берег озера. Это предоставило возможность богатым торговцам и игрокам высокого уровня продемонстрировать своё богатство, а также жить красивой и комфортной жизнью.

Жилищная политика Моры могла удовлетворить запросы абсолютно каждого!

В то время, как для новичков строились целые кварталы из дешевых лачуг, опытные архитекторы возводили виллы в самых живописных местах.

Благодаря Вииду и другим представителям творческих профессий, в городе появилось много скульптур и картин. Архитекторы же воспроизводили здания из эпохи Королевства Арпен, вкладывая в работу все свои сердца и души.

Благодаря благословлению Богини Фреи, наряду с плодовыми деревьями в Море появилось множество цветущих клумб. Повсюду летали птицы, бабочки и пчелы. Процветала культура и торговля. Это был самый настоящий город приключений!

Как сами жители, так и игроки чувствовали, что в Море их жизнь изменилась.

Тем временем Виид использовал свои полномочия лорда, чтобы посмотреть статус Моры.

– Режим внутренних дел!

<Мора>

Регион, некогда принадлежавший Империи Нифльхейм.

В настоящее время находится во власти лорда Виида, выдающегося правителя севера.

Лучший город севера, представляющий всю его культуру и являющийся центром торговли.

Мора по праву считается самым величественным городом северных земель.

Благодаря её великолепной архитектуре, Великому Собору и Библиотеке, стало возможным

распространить культуру Моры по всем окрестным регионам.

Военная сила: 316.

Экономика: 4,329.

Культура: 5,241.

Производство: 997.

Влияние религии: 91.

Внутренняя политика: 74.

Влияние на окрестные территории: 82%.

Влияние Империи Нифльхейм: 22,4% (влияние происходит в военной, экономической, культурной, производственной, религиозной, а также сфере популяции и смежных областях).

Городское развитие: 322.

Гигиена: 44.

Безопасность: 91%.

Будучи культурным и торговым центром севера, Мора продолжает распространять своё влияние.

Популяция населения растёт астрономическими темпами, и с каждым днём на развитие города выделяется всё больше ресурсов. Жителям предоставляется возможность выбрать одну из нескольких профессиональных гильдий.

Мора лидирует в развитии на всём Северном Континенте.

Благодаря увеличению культурного влияния, область, подконтрольная Море, расширилась до близлежащих берегов. Если появится определенное количество торговцев и рыбаков, использующих водный транспорт, Вы сможете построить гавань.

Фермеры уверены в качестве будущего урожая и решили высадить чайные деревья. Первый же урожай, собранный с чайных деревьев, положительно повлияет на культурный рост Моры, а также увеличит количество товаров, идущих на экспорт.

Шансы на то, что секретные техники Шитья так и останутся захороненными в древних летописях, существенно уменьшились. Портные скрупулёзно пытаются воссоздать своё славное прошлое. Они с готовностью берутся за изготовление как простой одежды, так и кожаных доспехов высокого качества и первоклассных нарядов для знати. Учитывая развитие производства и финансовой сферы, на данный момент портные Моры осваивают работу с шелком.

Кузнецы наладили производство стальных мечей из литой стали.

Во многих магазинах продаются недорогие и качественные товары, как например украшения из золота, стальные мечи, кожаные перчатки, текстиль, мясо, эль и оливки.

Также в Море производится и множество других товаров.

Активно развивается торговля.

Постепенно улучшается быт и в окрестных деревнях.

Жители гордятся специальными зданиями и широкими улицами города.

Торговцы попросили построить дорогу, ведущую в соседнюю область!

В магазинах продаются карты руин Империи Нифльхейм, куда каждый из жителей может отправиться навстречу приключениям.

Лорда Виида любят и уважают даже дети. Ни в одном переулке нельзя найти каракули, осуждающие его действия. Тем не менее, если придёт война, мораль жителей будет не очень высокой.

Хоть военные расходы Моры и не потребляют большую часть её финансов, на развитие этой сферы выделяются достаточно внушительные суммы благодаря увеличившимся налоговым поступлениям.

В Море много лояльных Вам рыцарей.

Движущей силой культуры является бесконечная уверенность в себе и поддержка со стороны представителей творческих профессий.

В Зале Искусств Моры демонстрируется антиквариат и разнообразные скульптуры.

Жители надеются, что в городе появится больше Грандиозных Зданий.

Благодаря постоянству экономики, сейчас Мору можно отнести к городам среднего класса. В связи со строительством новых, более комфортабельных домов, существует необходимость сноса некоторых кварталов с лачугами.

Наибольшее религиозное влияние на город оказывает Церковь Фреи. Именно она располагает огромными зернохранилищами, размещенными по всему городу.

Фермеры поддерживают выращивание достаточного количества сельскохозяйственных культур.

Регулярная армия зачищает окрестные районы от монстров, а благодаря развитию экономики снизился уровень преступности.

Специализация:

Искусство, изделия из кожи и ткани, помидоры, виноград, рис, говядина, молоко, сыр, вино, украшения из серебра и драгоценных камней, пальмовое вино, стальные мечи, тонкая материя, овцеводство, эль и оливки.

Общее население: 2,423,932.

Ежемесячные налоговые поступления: 2,311,627.

Операционные расходы:

Военные силы: 6%.

Обслуживание города: 22%.

Развитие экономики: 36%.

Инвестиции в культуру: 14%.

Борьба с монстрами: 19%.

Религия: 3%.

Процветающая Мора!

Хоть по большей части на севере и собирались одним новички, благодаря их совместным усилиям город развивался и выходил на один ряд с довольно известными городами Центрального Континента.

Более того, население Моры уже превысило среднестатистические показатели большого города.

Несмотря на то, что количество жителей и новичков неуклонно росло, вырастали и налоговые поступления в казну.

– Теперь в рот можно будет положить не только травяную кашу!

На данный момент текущие сбережения Моры составляли более 3,7 миллионов золота.

Если бы такими средствами располагал один из лордов Центрального Континента, то для него было бы вполне обычным делом потратить их на формирование армии.

Лорды Центрального Континента собирали армии, а затем вторгались в окрестные города и деревни, которые тоже были коммерчески развитыми и процветающими.

Мора же в основном посвящала себя лишь внутренним делам, поскольку совсем недавно восстала из руин.

– Думаю, мне нужно построить побольше Грандиозных Зданий. А ещё я хочу, чтобы торговля велась более активно.

Лорд мог построить Грандиозные Здания разных типов, которые стали бы оказывать влияние на приключения, культуру, производство и популяцию.

Виид перенёс огромные страдания, когда выделял средства на постройку Великого Собора и Библиотеки. Тогда ему пришлось проинвестировать чуть ли не весь бюджет Моры. Однако теперь он вполне мог себе позволить постройку чего-то подобного.

И вот, если он построит ещё два таких здания, то Мора определенно станет самым величественным городом на Северном Континенте.

– И само солнце озарит своим светом поступающие в казну налоги!

Бесконечная жадность Виида!

Он никак не мог избавиться от мысли, что Мора – это гусыня, несущая золотые яйца. Вместе с этим он подумал, что если не продавать золотые яйца сразу, а дать вылупиться птенцам, то со временем у него будет целая гусиная семья.

– Строительство Исследовательской Башни!

Местом для постройки была выбрана окраина Моры.

Дзынь!

– Исследовательская Башня.

В этой башне могут обучаться маги и заклинатели, постигая истину этого мира.

Строительство Исследовательской Башни позволит изучить четыре направления магии.

В ней маги смогут обучиться новым заклинаниям, предоставляя взамен свои собственные исследования.

Башня ускорит обучение основам волшебства и положительно скажется на росте текущего значения магических навыков.

В башне будут проводиться исследования, результаты которых будут зависеть от количества присутствующих в ней архимагов.

Следует учитывать, что на поддержку магов и их исследований будет потрачено немалое количество средств.

Стоимость строительства: не менее 1,800,000 золота.

Срок строительства: не менее 7 месяцев.

В зависимости от уровня подготовки рабочих и несчастных случаев, конечный срок сдачи работ может измениться.

Требуются опытные строители.

Архитекторы, участвующие в строительстве, получат особый опыт.

К строительству должно быть привлечено большое количество художников и скульпторов.

Представители всех творческих профессий, принимавших участие в строительстве, получат прекрасную возможность усовершенствовать свои навыки и прославиться.

– Вы действительно хотите начать строительство Грандиозного Здания «Исследовательская

Башня»?

Пожирающая деньги башня!

Виид по своему опыту знал, что в процессе стройки планируемые затраты почти наверняка вырастут.

Вместе с этим, определенные средства требовались не только на постройку здания, а ещё и на его содержание. Тем не менее, после того, как оно будет завершено, вырастет скорость охоты игроков-магов, а также появится рынок магических предметов.

Магические предметы изготавливаются из редких материалов, а потому являются дорогостоящими.

Таким образом, с точки зрения лорда, будущая прибыль стоит своих инвестиций.

– Хоть, на самом деле, это и дороговато… Это намного лучше по сравнению с той финансовой ситуацией, когда я строил Великий Собор. Начать строительство!

– Согласно указу лорда начато строительство Исследовательской Башни.

Жителей Моры стало больше, а потому увеличилось и количество архитекторов. Даже некоторые обитатели Крепости Варго хотели лучше развить инфраструктуру и построить там какое-нибудь Грандиозное Здание.

По сравнению с прибылью в будущем это были довольно небольшие инвестиции, которые должны будут вернуться сторицей!

– Неплохо бы вложиться ещё и в Грандиозное Здание для рейнджеров. Кажется, и авантюристам оно бы не помешало.

Судьба более чем ста тысяч игроков зависела от Виида, который никак не мог выбрать, какой же из профессий отдать предпочтение.

– Что же делать? Может, построить сразу оба? Хм… Если я продолжу инвестировать, то в ближайшее время могу остаться на мели, даже учитывая дальнейшую прибыль. Нет, мне нужно построить что-нибудь более эффективное, а не просто увеличивать количество Грандиозных Зданий.

Виид решил построить ещё одно здание, посвященное античной архитектуре!

В Море должно было появиться уникальное наследие, напоминающее о первых гномах Ратцебурга.

– Строительство Кузницы Гестии!

Место для кузницы было выбрано за воротами Моры.

Дзынь!

– Кузница Гестии.

Гномы всегда любили теплоту Богини Гестии, хранительницы домашнего очага и покровительницы ремесленников.

Давным-давно они построили большую кузницу, в которой перерабатывали железную руду и получали сталь. Назвали они её Кузницей Гестии.

Временами, когда кузнецы размахивают своими молотами, могут появляться небольшие искры пламени, которые, как говорят, являются благословлением самой Гестии.

Считается, что предметы, изготовленные в этом месте, будут наделены особыми эффектами.

Стоимость строительства: не менее 950,000 золота.

Срок строительства: не менее 5 месяцев.

В зависимости от уровня подготовки рабочих и несчастных случаев, конечный срок сдачи работ может измениться.

Требуются опытные строители.

Архитекторы, участвующие в строительстве, получат особый опыт.

К строительству должно быть привлечено несколько кузнецов.

Кузнецы, участвующие в строительстве, смогут узнать кое-какие важные нюансы о работе с огнём.

Как только Кузница Гестии будет завершена, вы получите подарок от кузнецов.

– Вы действительно хотите начать строительство Грандиозного Здания «Кузница Гестии»?

– Начинайте.

– Согласно указу лорда начато строительство Кузницы Гестии.

В Море всё ещё было много игроков, которым не доставало возможностей.

Начинающие кузнецы ковали мечи и доспехи из высококачественного железа, но им недоставало надежного оборудования.

– Мне жаль, что я, как лорд, не могу обеспечить их всем необходимым.

По мере развития торговли, на рынке должно появиться больше товаров, изготовленных в кузницах.

Кроме того, каждому воину приятно было ходить в качественной экипировке и чувствовать себя безопаснее.

Виид находился в предвкушении от будущих налоговых поступлений!

Все его инвестиции были направлены с оглядкой на будущее.

– Что ж, думаю, пора пойти заняться керамикой.

С реками, озерами и плодородной землей Моры, в распоряжении Виида было сразу несколько типов почв. В городе была установлена большая печь, у которой постоянно работали кузнецы. Кроме того, хватало и лесорубов, снабжавших её древесиной, а потому здесь было идеальное место, чтобы изготовить немного керамических изделий.

На данный момент была по-настоящему ожесточенная конкуренция между всеми, кто выполнял своё Задание на Мастера.

Однако количество людей, которые продвинулись дальше всего в цепочке заданий, было не так велико, поскольку все они были лучшими в своих профессиях.

Таким образом, чтобы завершить Задание на Мастера-Скульптора, Вииду нужно было всё свободное время посвящать поднятию своего профессионального навыка.

– В то время как другие получают только боевые задания, повышая тем самым свои навыки и даже получая вещи… Этот мир действительно несправедлив, – пожаловался Виид на свою профессию.

Тем не менее, именно у него было такое количество Очков Расположения перед каждой из рас, что другие это посчитали бы просто немыслимым.

А с точки зрения скрытого местоположения Ратцебурга, вероятно, он будет единственным скульптором в ближайшее время, кому удалось его найти.

Также ему не следовало забывать и о поднятии текущего значения секретных скульптурных техник.

– Я должен проследить, чтобы они остались популярными, и каждый дворянин хотел себе их заполучить!

На Версальском Континенте керамика не была чем-то беспрецедентным, но она по-прежнему считалась предметом роскоши и стоила немалых денег.

Благодаря Манауэ, Вииду же удалось создать настоящий тренд на керамику.

– Кроме того, теперь любой торговец будет рад у меня её купить.

Керамика имела повышенный спрос по сравнению с другими товарами, и за неё давали в 3-7 раз больше, чем обычно.

В целом, это был хороший шанс подзаработать для начинающих скульпторов, у которых ещё не было никаких дополнительных скульптурных навыков, поскольку обучение созданию керамики проходило довольно быстро.

Те, кто выбрал профессию керамиста, также могли быстро заработать, продавая свои изделия в городах.

Хоть в основном работы и были простыми вазами и чашами для воды, они всё равно пользовались популярностью у игроков-девушек.

При таком раскладе, учитывая целое море конкурентов, у Виида просто не мог не заболеть живот!

– Я должен изготовить лучшую в мире керамику и тщательно изучить все нюансы, которые могут привести к неудачным работам. Душа каждого творческого человека требует, чтобы каждая работа была многократно завышена в цене!

***

Сообщение, размещенное на форуме Королевской Дороги, за день набрало более 17 миллионов просмотров.

[Заголовок: Если вы не живете в Море – это просто отстой.

Всем привет, я – новичок, который начал играть в Море.

Мой уровень 19-ый, и прошу меня простить, если то, что я скажу, прозвучит немного грубо.

Прямо сейчас я чувствую себя превосходно.

Но все наверное знают, насколько тяжело поначалу. Сколько можно протянуть, когда в рюкзаке всего 10 буханок ячменного хлеба и 1 фляга воды?

Но вот, меня прямо на улице угостили отменной травяной кашей!

Когда я смог выходить за пределы города, то на весь день уходил охотиться в окрестностях, а по возвращению получал травяной рисовый пирог.

Травяной рисовый пирог – это лучшее, чем можно набить желудок после длительного путешествия.

А задания… Здесь огромное количество заданий, которые можно найти только в этом городе.

Хотите познакомиться с владельцем оружейной лавки? Просто спросите, нет ли у него каких-нибудь поручений!

Затерянные легенды Империи Нифльхейм или простые задания на доставку предметов – здесь вы можете заняться чем угодно и получить неплохое вознаграждение.

Да, первоначально было весьма непросто получать задания без Славы и близости.

Но лояльность и настроение жителей Моры настолько велики, что они дружелюбны абсолютно ко всем прохожим и могут вам довериться.

Поговорив с несколькими людьми, вы можете собрать из фрагментов их рассказов одну большую историю, в результате которой появится по-настоящему серьезное задание.

Даже мне как-то раз предложили задания с уровнями сложности C и D. Правда, так как я ещё новичок, я не смог взяться за них.

Тем не менее, поскольку вся информация о заданиях записывается в Библиотеке Моры, то я могу просто передать её туда и получить вознаграждение от других авантюристов. По этой же причине я пытался собрать кое-какие артефакты, которые могут понадобиться другим в их заданиях.

Пока более высокоуровневые игроки выполняют задание, я общаюсь с жителями и пытаюсь найти для них нужные артефакты.

А ещё, здесь можно вкладывать деньги в экипировку, ведь с едой нет совершенно никаких проблем.

Первым делом я попытался выяснить цену на экипировку для своего уровня. Я почитал форум, а затем пошел на торговую площадь, чтобы посмотреть на неё у торговцев. И мне стало плохо! Она оказалась дешевле, чем про это писалось.

Налоги в Море настолько низкие, что торговцы получают прибыль даже если продают свои товары по самым смешным ценам. Вследствие этого приезжие торговцы часто остаются здесь, поскольку для них это место – настоящий рай. Я слышал, что много кто из игроков сделал в Море настоящее состояние.

Но я не хочу быть торговцем. Здесь слишком много клиентов, и я был бы слишком занят заработком денег, вместо того, чтобы путешествовать где хочу и делать то, что мне хочется. Будучи торговцем же постоянно нужно выслушивать недовольство покупателей на счет цены ваших товаров и постоянно всем улыбаться и благодарить.

Когда я накопил некоторую сумму, то решил навестить Зал Искусств Моры. Вход в него недорогой, и практически каждый новичок может себе его позволить. В нём вы сможете насладиться большим количеством потрясающих работ. Да, я перевидал их по-настоящему

огромное количество.

Помимо знакомства с искусством Моры и походов на выступления бардов, мне понравилось охотиться. В охотничьих угодьях достаточно много других игроков, так что можно познакомиться и охотиться вместе. Кроме того лес возле Моры широкий, и в нём можно увидеть целое разнообразие зверей.

Безопасность в городе также хорошая и особо сильные монстры к Море не подходят.

Когда я встречаю по дороге паладинов или жрецов Церкви Фреи, то они каждый раз дают мне какое-нибудь благословление.

Так почему же я обо всём этом рассказываю?

Если Вы – новичок, то, должно быть, шокированы, насколько здесь весело и комфортно.

Ах да, совсем забыл сказать. Накопив немного денег, Вы можете купить себе лачугу.

Здесь я совсем не беспокоюсь о том, куда мне пойти.

Я побывал не только в Зале Искусств и Великом Соборе, но также в Библиотеке и в некоторых гильдиях.

Более того, лорд начал строить ещё 2 Грандиозных Здания.

Как вы считаете, может лорд Моры сошел с ума?

Так или иначе, здесь жить намного лучше, чем на Центральном Континенте, где каждая деревушка находится под гнётом престижных гильдий.

Мы все завистливые. Но только здесь можно почувствовать, что мы оказались в каком-то другом мире.

У меня тоже бывают сложные моменты в жизни, когда понимаешь, что жить далеко не так просто, как кажется…]

Вслед за этим сообщением посыпался целый шквал комментариев.

– Вот, значит, какая Мора… А я то думаю, почему все так хотят туда пойти.

– Там настоящий рай. А я, к несчастью, начал в Замке Липс… Оказалось, здесь одни проходимцы. Будь моя воля, я бы их всех убил.

– Мне почему-то стало так грустно. Я мигрировал в Мору, потому что в другом месте мне было нехорошо. И вот, за всё это время я почувствовал себя живым. Мора – это идеальное место для жизни!

– Травяная Каша! Травяная Каша! Кто хочет попробовать грибную кашу из поганок?

– Говорят, лорд собирается построить ещё несколько Грандиозных Зданий. Процветание, любовь. Там есть практически всё, что надо для жизни. Нужно переезжать.

– Я учусь в старших классах и ещё не играл в Королевскую Дорогу. Но хотел бы начать, так что скажите пожалуйста, я действительно не пожалею, если начну в Море? Это точно правда?

– Тот, кто написал сообщение над моим, такой наивный…

– Тот, кто написал сообщение над моим, будьте осторожны. Если мужчина и женщина друг другу понравятся, у них могут появиться дети!

Глава 7: Правитель королевства.

Благодаря запуску строительства двух новых Грандиозных Зданий, наплыв людей в Мору увеличился ещё сильнее.

Начали расширяться границы города, прокладываться новые дороги и строиться торговые кварталы. На окраинах начали появляться новые жилые районы.

– У-ох! Так вот какая Мора!

– Эти огромные здания ещё больше, чем я думал!

– Всё, как и показывали в телетрансляции… Куда ни посмотри, везде кипит работа. А это что, звуки музыки? Точно, посмотрите, там идёт концерт.

– Пойдем быстрей туда!

Из-за гипер-активных новичков в некоторых местах было даже не протолкнуться.

– Население Моры и её экономика стремительно растут.

Благодаря активной торговле, а также высокому уровню производства и потребления, город испытывает экономический подъем.

В связи с этим уровень производства повысится на 25%, а казна будет получать дополнительные 10% налоговых поступлений.

Больше всего на свете Виид хотел поднять налоги!

Несмотря на позитивные новости, этот экономический подъем обладал временным эффектом, так что стабильные поступления от увеличившихся налогов он мог ожидать только в случае собственноручного их поднятия.

***

Виид отправился к близлежащему озеру с рекой, чтобы накопать немного грязи и глины для создания керамики.

Между тем, работа продолжала кипеть и в самом Замке Лорда.

В нём нужно было провести настоящий ремонт, ведь в большинстве комнат окна были выбиты, углы были покрыты паутиной, а на полках лежали тонны пыли. Из всех доступных комнат замка сейчас использовались только оружейная, продовольственный склад, конюшня, кабинет лорда, а также его собственная удобная спальня и сад, где он выращивал деревья.

– Что ж, приступим.

На данный момент он находился в своём кабинете. Он не стал выбрасывать из него старые каменные скульптуры, куски древесины и кое-какие другие предметы, поскольку они могли быть связаны с заданиями.

Перед Виидом возвышалась целая куча грунта, разложенного по видам.

Хварен и Беллот очень понравилось заниматься керамикой вместе с Виидом, а потому вместе с Ирен они тоже направились в Замок Лорда, с нетерпением ожидая чего-то новенького.

Остальные товарищи, у которых были свои собственные дела, тоже прибыли в Мору при помощи Картинной Телепортации Юрин. Кто-то отправился чинить экипировку, а кто-то решился наведаться на торговую площадь.

– Это… Я забронировал столик в ресторане. Не хочешь пойти со мной?

Зефи предложил Юрин провести свидание в изысканном ресторане.

– Я и вправду проголодалась, так что… Ладно.

И вот, вскоре они исчезли в переполненных улочках Моры. Естественно, Виид, будучи Ли Хэном, не оставил это просто так и послал кое-кого проследить за ними.

Виид попросил Союн об одолжении:

– Следуй прямиком за ними и если увидишь, что они держатся за руки или завернули в переулок, или делают ещё хоть что-нибудь подозрительное, то сразу убей их.

Если бы Союн и увидела что-то подозрительное, то всё равно из-за сострадания к ним не стала бы их убивать.

Виид же просто не хотел заниматься этим сам, и посвятил себя созданию керамики.

Изгибы выполнялись крайне бережно и аккуратно, что придавало изделиям ещё большей элегантности. Смесь разных ингредиентов превращалась в цветную глазурь, которая потом наносилась на керамику. Готовые работы не имели ни малейших недостатков и могли смело называться произведениями искусства!

– Медленнее, медленнее. В этой работе нужна не сила, а мягкость, – произнес Виид.

Пока Виид работал над изделием, Грязевой Человек крутил каменный круг.

– Воображаемая Рука!

Несмотря на то, что три руки было достаточно странным зрелищем, Виида это ничуть не стесняло, и он просто сосредоточился на обработке глины. В зависимости от типа почвы, которую он использовал, менялись и движения его пальцев. Если применять слишком много силы, то можно было случайно продавить в кувшине дыру.

Впрочем, подобные ошибки редко когда можно было увидеть в работах Виида.

И вот, был закончен красивейший кувшин без ручки, который можно было использовать как по назначению, так и в качестве элемента декора.

– Нет предела воображению. Нужно создать что-то особенное.

Благодаря его практически мастерскому уровню Скульптурного Ремесла, его работы получались прочными и долговечными, а благодаря самому Ремеслу – у него практически не оставалось отходов производства.

Даже если он создавал изделие тонким и хрупким – оно всё равно не ломалось.

На самом деле и вправду не существовало никаких ограничений по формам, которые можно было придать работам.

Виид даже создал виверну, у которой из пасти текла вода, что выглядело достаточно забавно. Вполне привлекательным получился и Желтоватый в форме кругленького кувшина.

Кроме того, не брезговал он и работами с низкой художественной ценностью, которые можно было продать простым игрокам и жителям.

Тем не менее, дорогостоящая керамика выпускалась строго ограниченным тиражом!

Виид решил выпустить по 12 изделий каждого типа, чтобы создать на рынке дефицит его

товаров и повысить спрос. Одна из его уловок нашла своё применение и в изготовлении керамики!

– Это действительно красивый кувшин. Но не слишком ли вот эта часть широкая?

Хварен, которая сидела рядом, изредка давала ему свои советы. По её словам кувшины были очень красивыми, но ему не стоило так стараться, чтобы удовлетворить запросы бедных людей.

Беллот вела себя спокойно и, видимо благодаря врожденному таланту, у неё получались достаточно неплохие глиняные миски. Однако у неё всё ещё не было навыка Ремесла, а потому девушке приходилось трудно.

Ирен же пыталась вылепить простые цветочные горшки, в которые владельцы лачуг могли бы сажать цветы.

– Для начала нужно сделать привлекательной базовую форму. И только потом следует браться за детали.

В зависимости от типа глины и керамики, которую он хотел создать, Виид использовал различную температуру.

В тени дожидалась своей очереди подсыхавшая глина. Как только материал вступал в контакт с водой и глазурью, с ней происходили таинственные изменения. Благодаря добытым натуральным ингредиентам, при помощи глазури Вииду удавалось создать керамику белого и голубого цвета.

При создании керамики обжиг нужно было производить максимально осторожно. Правда, полученные работы мало чем отличались от тех, которые он делал ранее.

– Думаю, сюда идеально подойдет роспись или какой-нибудь рисунок.

С помощью глины он сваял кувшин, а затем начал наносить на него узоры своим ножом для резьбы.

Несмотря на то, что он старался делать довольно простые узоры, после обжига внешние стенки работ стали совершенно другими.

Виид не мог рисовать на керамике как на простой бумаге, поскольку требовалась особая краска и умения, несвойственные обычным методам.

Так Виид понял, что при помощи Рисования он может создавать куда больше вариаций своих работ.

– Текущее значение Рисования увеличилось.

– Каждый рабочий знает: трудиться нужно со смирением.

Завершающим этапом изготовления керамики был обжиг в печи. И вот, Хварен и Беллот со светящимися глазами смотрели на печку, ожидая окончания работ.

– Должно получиться действительно что-то очень красивое.

Спустя пару минут из печи показалась глянцевая молочно-белая поверхность вазы.

Следующей на очереди была сине-зеленая чаша, покрытая узорами и изображениями животных.

При помощи духа земли и воды глазурь была хорошо очищена, благодаря чему керамика представляла собой истинное воплощение красоты.

Скульпторы, керамисты, художники. Не было преувеличением сказать, то из-под их рук выходила настоящая магия.

– Моё Рисование всё ещё недостаточно хорошо… Как же мне сделать свои работы ещё лучше?

Скульптурное Ремесло Виида уже достигло таких высот, что другие смотрели на него, как на настоящего Мастера.

Тем не менее, сам он рисовать не мог, а вырезать узоры и наносить роспись на глину лучше всего стоило тогда, когда она была ещё влажная, что требовало особой ловкости. Другими словами, керамические изделия нельзя было называть чистыми скульптурами.

– Баланс температуры… Эти работы должны казаться такими же живыми, как мои оживленные скульптуры.

Виид не прекращал размышлять о том, какие стили и типы керамики ему стоит попробовать ещё. Текущий цвет, который у него получался, был слишком монотонным. Глазурь не ощущалась и была незаметной, поскольку её закрывали узоры и рисунки.

– Мне нужно попробовать весь спектр цветов. Вместо того, чтобы менять цвет изделия с помощью нанесения на него глазури и рисунков, нужно попытаться изменить саму природу керамики.

Виид добавил глазурь в саму глину, после чего обжег её и подержал в печи. Затем он взял нож для резьбы и вырезал несколько узоров лишь в нескольких частях вазы.

На выходе получилась прозрачно-голубая керамика с черными узорами по бокам.

– Ва-а-а-а-у!

– Как красиво!

Даже несмотря на то, что Виид не был опытен в Рисовании, очаровательные цвета керамики могли увидеть даже те, у кого не было глаз.

Эффектность изображений, выгравированных на изделиях, была усилена прекрасно выполненной формой и изгибами.

– Селадоновая ваза для цветущих растений.

Прочность: 33/33.

Работа скульптора Виида, которая отражает всю красоту глины.

Благодаря его поразительной универсальности на свет родилось ещё одно произведение искусства.

Роспись, которая покрывает керамику, нанесена очень старательно и аккуратно.

Мастер продемонстрировал свой талант в обработке почвы и способность контролировать температуру огня.

Весь процесс от начала и до конца был исполнен скульптором Виидом.

Эта работа заслуживает того, чтобы считаться лучшей среди керамики Версальского Континента.

Художественная ценность: 3,986.

– Эффекты:

Это произведение искусства с высокой художественной ценностью будет каждый день приносить Вам удачу.

Поставив эту вазу в своём доме, Ваша Удача, Очарование и Достоинство увеличатся на 5%.

Вы можете использовать до 10 эффектов от керамики за раз.

– Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

– Вы получили опыт в Кузнечном Ремесле.

– Вы получили опыт в Ремесле.

– Текущее значение Рисования достигло 100% на 4-ом начальном уровне и перешло на 5-ый.

Линии на Ваших картинах станут более точными.

Вы сможете более умело обращаться с инструментами для рисования и живописи.

Поскольку во время создания работа подвергалась воздействию сразу нескольких процессов, Виид получил очки опыта тоже сразу в нескольких навыках.

На этот раз даже Хварен постеснялась попросить эту вазу в качестве подарка.

Ей очень хотелось бы иметь такой шедевр в своем доме, но поскольку она была его другом, то ей было стыдно каждый раз просить Виида давать ей бесплатно какие-то вещи. Более того, девушка подумала, что предлагать за селадоновую вазу деньги будет слишком невежливо и бессмысленно.

«Даже не знаю, сколько мне удастся за неё выручить. Нужно будет просто попробовать подыскать подходящего покупателя, который предложит нормальную сумму»

«Ах, за деньги мне такую красоту нипочем не купить!»

Также Хварен посматривала и на другие работы, которые обжигались в печи.

«Я куплю их сразу же после того, как они попадут в магазины»

Беллот тоже разглядывала его керамику.

«Как прекрасно и мило. Как у него только получается делать такие красивые узоры? Форма тоже хороша и гармонична, словно живая. Как бы я хотела себе такую получить!»

Хоть подобные изделия и не были предметами моды, они всё равно являлись олицетворением искусства и пользовались популярностью в магазинах, которые выставляли их на продажу.

На самом деле Виид не ставил перед собой цель придавать красоту керамике одними лишь узорами и росписью. Он делал и большие чаши и фигурки ангелов, стараясь получше развить свои техники благодаря неиссякаемому запасу материалов.

– Идентификация!

– Цветочный кувшин.

Прочность: 17/17.

Работа, сделанная мастером на все руки Виидом.

Эта керамика создана благодаря самому обыкновенному сочетанию глины и огня. Но даже несмотря на это можно с уверенностью сказать, что она – ещё одно прекрасное произведение искусства, появившееся на Версальском Континенте.

В этом кувшине будут расцветать даже самые хрупкие цветы с нежными и тонкими стеблями.

Очаровательная и выразительная работа, для создания которой требовался высокий уровень Ремесла.

Таинственность, которая присутствует в изделии, делает его ещё более востребованным у клиентов.

Художественная ценность: 598.

– Эффекты:

Цветы, поставленные в этот кувшин, не будут засыхать даже при отсутствии воды.

Кувшин придаст приятный вкус хранимому в нём чаю и вину.

Достоинство увеличивается на 16.

Очарование увеличивается на 22.

Виид продолжал заниматься работой, потеряв счет времени.

Изготовление керамики – очень сложный процесс, при котором нужно обращать внимание даже на мельчайшие детали.

Однако, независимо от того, какие трудности могут встретиться в процессе, на выходе из печи всегда можно насладиться красотой готовой работы.

– На этом ещё не конец.

Также он делал чаши и небольшие тарелки, которые были, по крайней мере, среднего размера.

Простые процессы, на самом деле, занимали не так много времени. Даже роспись и узоры наносились достаточно быстро.

– В Море также много новичков, у которых не так много денег. Они тоже могли бы купить керамику, если бы я наладил массовое производство дешевых изделий.

Несмотря на свой дух истинного творческого человека, он подумывал даже о вымогательстве денег у новичков, которым под силу было поймать разве что кролика!

Его товарищи то уходили, то приходили, работая над своей собственной керамикой. Виид погрузился в мирное производство керамических изделий, что придавало ему своеобразное очарование.

«В этом случае ценность работы определяют не материалы, а особая уникальность и красота…»

День и ночь он занимался изготовлением произведений искусства. Он создал несколько Шедевров и даже сумел сваять Выдающееся Произведение!

Пустые комнаты Замка Лорда начали заполняться керамическими изделиями.

Виид сосредоточился исключительно на изготовлении керамики, и к тому времени, как он закончил уже более 400 работ, его Скульптурное Ремесло повысилось только на 9,5%.

Из-за того, что текущее значение его профильного навыка было уже на 8-ом продвинутом уровне, оно росло не так быстро, как прежде.

Учитывая то, что Скульптурное Ремесло не имело прямого отношения к изготовлению керамики, оно прокачивалось ещё медленнее. Тем не менее, каждая успешная настройка температуры огня положительно сказывалась на его Кузнечном Ремесле.

В процессе придания формы работам иногда получались и неудачные попытки. В таких случаях изделие выходило такое, что больно было смотреть.

Вскоре Виид закончил 700 керамических изделий.

К этому момент его Скульптурное Ремесло поднялось до 52,6% 8-го продвинутого уровня.

Изменения произошли не только с ним. Его Кузнечное Ремесло также выросло до 75% 8-го среднего уровня.

Рисование, в свою очередь, перешло на 9-ый начальный.

Если бы кто-то задумался о том, насколько сложно изготовить керамику, то он бы понял, что это действительно сложно. Тем не менее, Виид сделал много действительно хороших работ, наслаждаясь при этом самим процессом.

***

Парк Джин Сук каждый день думал о Союн.

– Эх, её сердце так долго болело.

Хотя Союн и повела себя очень жестоко, убив как его самого, так и всех его друзей неподалеку от Замка Серабург, он всё ещё мог понять её поступок.

Так или иначе, он понял, что её сердце так просто не откроется. Он чувствовал себя плохо, но здравый смысл этого мира заключался в том, что даже самое безрассудное поведение красивой девушки может быть легко прощено.

– Значит, она и в самом деле та девушка-берсерк, которая постоянно охотится вместе с Виидом.

Союн была настолько прекрасна, что никто не мог соперничать с её красотой. Помимо своей красоты, её персонаж в Королевской Дороге и сам по себе был очень сильным.

Парк Джин Сук уже был более чем доволен тем, что ему удалось выяснить.

– Неплохо было бы отправиться вместе с ней в путешествие по Версальскому Континенту. И чтобы оно было намного дольше, чем приключения Виида.

Всякий раз, когда Союн отправлялась куда-то вместе с Виидом, он была настолько счастлива, что казалось, будто её пронзила стрела любви. И это в очередной раз доказывало, что она недоступна для кого бы то ни было, включая самого Джина.

– А ещё, сколько бы это времени у меня не отняло, я должен идти нога в ногу с их уровнями.

Вскоре охотник по имени Робин вернулся в Королевство Паллет, где до его ушей тотчас же донеслись звонкие голоса торговцев и новичков.

– Мне, пожалуйста, четыре пучка лечебной травы.

– Эй, у кого сломанные мечи – подходите! Всего минута и они будут как новенькие!

Больше всего игроков, как обычно, толпилось у оружейных магазинов. Когда на улице появился Робин, на мгновенье взгляды всех собравшихся обратились к нему.

– Ух ты, а он действительно высокого уровня по сравнению со мной. Вы только посмотрите на его экипировку.

– Разве это не работа Бербанга?

– Глядите, глядите. Кажется, на доспехах его золотая подпись.

– Я слышал, что его снаряжение невероятно дорогое… За создание экипировки Бербанг берет нешуточные деньги.

«Я ещё недостаточно хорош», – пожал плечами Робин.

Он носил экипировку, которую можно было считать лучшей на 355-ом уровне. Она включала в себя отполированные ботинки, полный комплект легких кожаных доспехов, ювелирные изделия, такие как ожерелье и браслет, повышающие эффективность его навыков, а также кольцо.

Естественно, он получил все эти вещи не путём долгой охоты или в качестве награды за

выполнение тяжелейших заданий.

Даже Виид, который выжимал из своих приключений максимум, не обладал столь первоклассными предметами для увеличения эффективности своей профессии, как Робин. Впрочем, Виид был бы скорее разочарован, если бы после выполнения сложного задания ему выпал предмет, связанный со Скульптурным Ремеслом.

Робин же просто купил все необходимые аксессуары и высокоуровневую экипировку за огромную сумму денег. Ещё будучи новичком он не жалел денег на лучшее обмундирование, и мощь его персонажа была всегда на порядок выше «сверстников».

Робин был рад видеть на себе удивленные и завидующие взгляды других игроков.

– Я должен больше охотиться, – сказал сам себе Робин и пошел в ресторан купить еды.

Вскоре в чате его гильдии появилось сообщение.

Кувера: – О, Робин, ты зашел? Мы тоже только что подключились.

Ритц: – Мы в столице, а ты где?

Робин вступил в гильдию, которая называлась «Славные Парни» и состояла исключительно из сыновей и дочерей миллиардеров, которые поливали деньгами так, словно они были ливнем в тропическом лесу.

Робин: – Где именно? Я тоже тут.

Кувера: – Здорово. Ты часом никаких заданий не получал?

Робин: – Нет, я собираюсь на охоту. У меня нет времени разговаривать со всеми этими НПС…

Ритц: – Тогда давай пойдем вместе. Встретимся на центральной площади.

Вскоре Кувера и Ритц прибыли на центральную площадь города.

Они оба были рыцарями, облаченными в полные комплекты платиновых доспехов, и с павлиньими перьями, встроенными в верхнюю часть шлемов.

– Привет.

– Привет, давайте для начала купим еды, а потом уже займемся охотой.

– Да, пойдем. А кого будем брать из наемников?

– Можем зайти в Гильдию Наемников Фавела.

– Ты думаешь? Они же слишком слабы… С ними нам будет тяжело поднять уровни.

– Ну, сейчас многие и без денег захотели бы присоединиться к нашей группе.

Робин, Кувера и Ритц находились на середине 300-ых уровней.

С первых дней в Королевской Дороге у них была замечательная экипировка, а потому они очень быстро охотились. С помощью своего обмундирования они могли с легкостью охотиться

на более высокоуровневых монстров.

Тем не менее, чем дальше – тем сложнее им становилось. Начинали всплывать такие ошибки, как недооценка обстановки и отсутствие совместной работы, чего не могла покрыть никакая экипировка.

Всё это привело к тому, что они начали проигрывать более слабым монстрам даже несмотря на свои завышенные характеристики.

Хоть их уровни и находились на середине 300-ых, их боевое мастерство было довольно слабеньким. И вот, чтобы заполнить свои слабые места, они часто пользовались услугами наемников и Темных Геймеров.

***

Тем временем в магазине роскошных товаров Моры произошло настоящее событие.

Владелец магазина вежливо поприветствовал посетителя и посмотрел на принесенные им товары.

– Вы действительно собираетесь всё это продать?

– Да. Сколько за них предложите?

– Трудно определить правильную цену на все эти работы. Их великолепие находится на таком уровне, что любой бы хотел себе их заполучить. Вероятно, эти изделия стоит предлагать сразу королям. Пожалуйста, скажите мне, сколько Вы за них просите.

Владелец магазина попросил клиента самому определить цену, хотя, как правило, всегда делал это сам.

Предметы, предлагаемые для продажи, в основном были белого и голубого цвета.

На них красовались рисунки различных растений, а также были нанесены разнообразные узоры, как например золотые драконы, расправившая свои крылья над облаками 3-я Виверна, а также Ледяной Дракон.

Виид решил не продавать созданные им Шедевры и Выдающееся Произведения, поскольку их можно было разместить в Зале Искусств. Поскольку количество жителей Моры выросло, один только факт появления на выставке новых работ Виида вызвал бы неплохой приток денег.

Эти же изделия были самой простой керамикой и были предназначены для продажи просто за хорошую цену.

– Эта керамика… Определить её цену было настолько сложно, что у меня от перенапряжения даже кровь пошла из носа. В этом широком мире любой прохожий будет счастлив купить их по 798 золотых за штуку, и ещё будет долго благодарить судьбу за то, что ему удалось купить их по такой цене.

Цена в 800 золотых могла показаться слишком высокой, а потому он решил снизить её, скинув 2 монеты!

Хотя керамика и не была специальностью Виида, большая часть созданных им работ находилась на достаточно высоком уровне.

Учитывая высокую художественную ценность работ, их стоимость вполне могла выйти на такой уровень.

– Так что, Вас устраивает цена в 798 золотых?

– Господин Виид, разрыв между нами слишком велик, и предложенная Вами цена для меня неподъемна.

– Но столько стоят обычные доспехи в Вашем магазине.

– Да, если бы это были элитные доспехи для новичка, то я бы их у Вас купил. Но эти работы, хоть и прекрасны, но определенно не стоят таких денег.

Если цена, которую запрашивал продавец, была намного выше ожидаемой, то торговля сразу же прекращалась. Если же клиент заламывал такую цену, которая и вовсе выходила за рамки разумного, он получал определенные штрафы и терял очки Славы.

Виид обо всём этом знал, а потому был вынужден согласиться с доводами торговца.

После минуты созерцания кувшинов и ваз владелец магазинчика произнес:

– В обычных условиях я бы не стал переплачивать за такие изделия. Но сейчас керамика пользуется спросом. Несмотря на то, что потребуется определенное время, чтобы продать всё это, думаю, это будет хорошая сделка. В связи с этим я готов предложить Вам по 500 золотых за каждую работу.

– Первые торги прошли успешно.

– Благодаря сдержанности в переговорах Ваша Честь увеличивается на 3.

Керамика оказалась куда ценнее, чем он рассчитывал.

Тем временем владелец магазина продолжил:

– Однако, как только я куплю большую часть Ваших изделий, у меня закончатся средства. Как насчет предоплаты в виде 220 золотых за каждую работу? Вы согласитесь на такой вариант?

– Что ж, ничего не поделаешь.

В последнее время хозяева магазинов начали скрупулёзно осматривать керамику, выискивая малейшие трещинки, размытую краску или съехавшие узоры. Так или иначе, но первоначально предложенная цена, как правило, всегда сокращалась.

Но всё же подобные предметы были достаточно редки. Кроме того, работы Виида покупались по более высокой цене, чем изделия других игроков.

– Вы получили большую прибыль от продажи огромного количества товаров.

– Слава увеличилась на 3,589.

– Будучи скульптором, Ваша Честь увеличилась на 7.

– Локальная Репутация Моры увеличилась на 1.

Виид получил 268,000 золота прибыли!

Своей керамикой он уже создал достаточно много шума, причем даже за пределами Моры. И вот теперь его работы будут проданы и встретят своих новых владельцев по всем уголкам Версальского Континента.

Были даже такие люди, которые искали обычные керамические тарелки Виида.

Возможно, теперь многие новички, которые начнут играть в Море, будут мечтать стать керамистами. Это желание будет обусловлено обильным количеством добротной почвы, Кузницей Гестии, а также огромными инвестициями в культуру города, чего нельзя было встретить ни в одном другом регионе.

Поскольку теперь в Море продавалось множество керамических изделий, этот вид товара был занесен в раздел «специальность». Это должно привести к развитию керамического дела в целом, а также создать тенденцию на импорт керамики в другие города.

– Благодарю Вас за Ваше добродушие, уважаемый лорд.

– И Вам спасибо, – ответил Виид и покинул магазин.

После того, как игроки пронюхали новость о появлении Виида, они облепили его, словно пчелиный рой.

– Должно быть, Вы заработали целое состояние на этой сделке.

– Просто немного подзаработал.

– Раз Вы – Виид, значит Вы продавали что-то особенное? Вас вряд ли бы удовлетворила простая сделка, верно?

Виид и вправду продал огромное количество керамики и положил в карман большие деньги. Но сейчас он прикрыл рот рукой, пытаясь не засмеяться.

Даже если бы он продал обычный лекарственный корень, он уже был бы доволен.

– Ку-хе-хе-хем!

Пытаясь сохранить в лице других своё достоинство и порядочность, он сделал вид, что откашливается.

Популярность Виида в Королевской дороге уже достигла пика. Что касается Моры, здесь редко когда можно было найти того, кто недолюбливал бы Виида.

Но вот, к нему навстречу вышел деревенский старейшина.

– Приветствую Вас, мой лорд.

Завидев этого пожилого старца, Виид тут же стер с лица улыбку и принял серьезный вид.

Старейшина, который когда-то и сам правил Морой, носил титул графа и вызывал у Виида целую бурю мучительных воспоминаний о том, сколько денег ему пришлось потратить.

– Под Вашим началом наша небольшая деревушка превратилась в кипящий жизнью город и стала по-настоящему процветающим местом.

– Естественно, этого все мы и добивались.

– На эти земли…

Старейшина на мгновенье остановился и посмотрел на Виида взглядом, полным сожаления.

«Неужели он опять собирается что-то просить…»

Учитывая экономический подъем Моры, Виид был вовсе не таким бедным, чтобы переживать о более-менее разумных инвестициях. Однако хоть он и получал достаточно много прибыли, все его заработки исчезали в мгновение ока в целях дальнейшего развития Моры.

Таким образом, сейчас он не хотел терять ни одного золотого.

– Под Вашим чутким руководством на эти земли сошла благодать процветания. Люди, которые здесь живут – трудолюбивые и лояльные. После падения Империи Нифльхейм, жители долго страдали от монстров и холода, но теперь могут жить обильной и безопасной жизнью. И все это благодаря лорду.

– Кхем.

Выслушивая всё новые и новые похвалы, Вииду становилось всё больше не по себе.

Наверняка, у этого старца была какая-то просьба, раз он начал заходить так издалека.

Ещё с раннего возраста он больше привык слушать в свой адрес проклятия и ругань, нежели

похвалы.

– Пока Вы здесь, лорд, люди пойдут вслед за Вами даже в пасть к монстру. Я говорю Вам это от имени всех жителей. Для того, чтобы развитие и слава Моры продолжались, я, как граф, обращаюсь к Вам с серьезной просьбой – власть Моры должна проявить себя и распространиться на весь север!

Дзынь!

– В северных землях зародилось маленькое королевство.

Население и экономическая мощь Моры уже преуспели до размеров полноценного города. У жителей есть вера в безопасность, дарованную им религиозную свободу и культурное процветание.

После развала Империи Нифльхейм, Мора считается самым развитым городом на Северном Континенте.

Уровень приключений и торговли также этому соответствует.

Ваше новое королевство будет ограничено небольшой территорией. Оно будет постоянно подвергаться нашествию монстров, а из-за неизвестных опасностей всё может сложиться не так гладко, как Вы можете предполагать.

Но жители хотят дальнейшего развития, поскольку они верят, что только их лорд способен вывести их на новый уровень.

Можете ли Вы вынести на своих плечах ещё большую нагрузку?

Если вы примете предложение Старейшины, то после формальной коронации Вы станете королем подконтрольных Вам северных земель.

Мора и Крепость Варго будут объявлены регионами Вашего Королевства.

Помимо населенных районов, ускорится экспансия и в неизведанные земли.

Ваша политическая власть распространится и на соседние регионы.

Хотя размер Вашей армии тоже вырастет, жители всё равно будут чувствовать беспокойство. Однако, если размер вооруженных сил будет слишком мал, жителям будет куда тревожнее.

Вы сможете налаживать дипломатические отношения с другими королевствами. Результаты дипломатических переговоров будут варьироваться в зависимости от Славы короля, а также его Удачи.

Вы сможете использовать больше инструментов в режиме внутренних дел.

Вам станут доступны новые типы зданий.

Правитель королевства!

Впрочем, нельзя было сравнивать его маленькое государство с тем же Королевством Хэйвен. Если Королевство Хэйвен изначально было развитым, и игроки пришли к власти на всё готовое, то жителям Моры приходилось развивать этот регион практически с нуля.

Виид закончил расчёты в своей голове.

То, что ему предлагали, было не просто каким-то там благословлением для каждого человека.

Развлечения, взятки, шальные деньги и высокий статус!

Все эти вещи были настоящим магнитом для людей как в виртуальном мире, так и в реальном.

– Я готов взвалить это бремя ответственности на свои плечи и пройти этот путь вместе с жителями Моры.

Мечта стать пожизненным диктатором!

– Вы приняли королевскую должность.

Все новые полномочия Вы получите после проведения церемонии коронации.

Размеры Вашего королевства будут отталкиваться от фактически подконтрольных Вам на

данный момент земель.

– Выберите название для Вашего королевства.

– Название королевства…

Очевидного варианта в голове у Виида не было.

Тем не менее, он подумал, что лучше не называть королевство каким-то простым именем, как в случае с 1-ой Виверной, 2-ой, 3-ей, Желтоватым и так далее.

Вероятно, он будет первым игроком, создавшим своё королевство на севере, и за столь простецкое название может быть попросту поднят на смех.

Но тут на ум Вииду пришло самое что ни на есть подходящее название.

Скульптор, объединивший континент и создавший Империю Арпен!

Несмотря на то, что его слава уже давно канула в лету, её всё равно можно было оживить, если как следует постараться.

– Королевство Арпен.

– В качестве названия Вы выбрали «Королевство Арпен».

Деятельность Вашего королевства официально начинается после завершения коронации.

– Пожалуйста, определите сумму средств, которые будут выделены на Вашу коронацию.

Более роскошная и зрелищная коронация повысит Славу Вашего Королевства и укрепит лояльность армии.

Вииду совершенно не нравились эти формальности.

Подобные вещи были не важны для него, и если бы он мог – он бы и вовсе не проводил подобных мероприятий.

– Средства на коронацию… Мне кажется, что 30 золотых – как раз то, что нужно для этой церемонии.

Поначалу он предположил совершенно иную сумму, исходившую из расчёта «по стакану воды на каждого посетителя». Однако, будучи национальным событием, масштаб церемонии был слишком велик, а потому ему пришлось поднять своё предложение.

– Лорд, я думаю, что этого слишком мало. Его Величество Король слишком бережлив, а у жителей также есть определенные ожидания. Дипломатические посланники из чужих королевств тоже могут поднять Вас на смех. Кроме того, этого будет недостаточно, чтобы проинформировать весь север о рождении Королевства Арпен.

– Будь я королем или просто лордом, меня заботят только мои жители. Я считаю, что на коронацию должен быть затрачен минимум. А если с этой суммы останется 10 золотых, то, пожалуйста, используйте её на содержание бедных и помощь рабочим Моры.

– Тогда ладно. Да будет Ваша воля.

– Вы выделили 30 золотых на проведении церемонии коронации.

На этом время пребывания Виида в Море завершилось, и с помощью Юрин он отправился в Крепость Варго.

– Я должен использовать деньги, вырученные за керамику, для того, чтобы построить здесь новые здания.

Он ещё даже не начинал заниматься Крепостью Варго.

Немного поразмыслив, Виид издал указ о начале строительства Площади Великих Деревьев, Орчьих Бань и Темно-бордовой Улицы.

Все эти постройки существовали во времена Ратцебурга, в котором бок о бок жили четыре расы.

Помимо преимущества в виде низких затрат, эти строения должны были прийтись по душе варварам, гномам и эльфам, населявшим Крепость Варго.

– Но самое главное – дешевая себестоимость!

На строительство зданий Ратцебурга ушло около 150,000 золотых. Остальные же деньги Виид

проинвестировал в постройку рынков, товарных бирж и т.д.

Многочисленные сделки между представителями различных рас привели к увеличению налоговых поступлений.

Также Виид построил кузницы, в которых могли работать гномы.

Учитывая предпочтения эльфов, он запустил строительство и Тренировочного Центра по Стрельбе, где те могли бы практиковаться со своими луками. Это специализированное здание позволяло улучшить точность выстрелов, а также при желании сменить профессию на лучника или рейнджера.

– Думаю, Крепость Варго – идеальный вариант для лучника, чтобы поднять свой уровень.

Учитывая количество непрестанно штурмующих город монстров, лучник мог проводить на его стенах чуть ли не круглые сутки, отстреливая врагов. Лучших условий и представить было нельзя. Также представители этой профессии могли прокачать свои навыки, такие как Проникающий Выстрел или Преследующая Стрела.

Варварам тоже нужно было что-то дать, а потому была построена Арена Воина. В этом месте они могли спарринговаться и отрабатывать различные навыки ближнего боя.

– Ну что, вроде бы оно.

Закончив с Крепостью Варго, Виид отправился в Тор, Королевство Гномов.

***

Крупнейший город, расположенный в Норынских Горах, Железный Молот!

Это была столица Королевства Тор, а также крупнейший производитель стали на всём Версальском Континенте.

Глядя на низкорослых гномов, бегающих вокруг фонтана, Юрин прокомментировала:

– Они такие милые. Кажется, они не спешат работать.

– Разве в Море не появлялось ни одного гнома?

– Ну, мне доводилось видеть гномов в различные популярных туристических местах, но такими я их вижу впервые.

Вместе с Юрин Виид отправился к властям Королевства Тор.

В этом государстве не было королей, лишь временные Старейшины.

– Человек-искатель приключений, мы слышали о тебе. Тебя привело сюда какое-то важное дело? Что ж, можешь войти.

Благодаря высокой Славе Виида, гномы, охранявшие вход, без лишних вопросов расступились в стороны.

Благодаря своим достижениям он мог напрямую встретиться со Старейшиной.

– Чем обязан, уважаемый человек?

– Я здесь, чтобы поговорить о ваших отношениях с орками.

– Орки? Мы никогда не будем иметь ничего общего с этими грязными свиньями, пасти которых извергают вонючие фырканья. И даже не пытайтесь убедить меня в обратном.

Дзынь!

– «Дружба со Старейшиной Гномов».

Встреча орков и гномов всегда заканчивается кулаками, если они долго находятся в компании друг друга.

Старейшину Эйнхэнда же сильно раздражает даже сама мысль об орках.

Тем не менее, Эйнхэнд может прислушаться к Вам, если Вы с ним подружитесь.

Уровень сложности: D.

Ограничения:

Для выполнения задания «Улучшение Взаимоотношений Между Орками и Гномами» для начала Вы должны завершить это задание.

– Пожалуйста, просто выслушайте мою историю. То, что я расскажу, очень важно.

– Вы приняли задание.

На форумах Виид почерпнул немало полезной информации о сварливом характере Эйнхэнда.

«Всё, что ему нравится в этой жизни, так это драгоценности, заказные доспехи и алкоголь»

Если бы Вииду пришлось писать диссертацию о лести, он бы сразу получил степень доктора философии!

Возможно, его работу даже упомянули бы в престижном международном журнале.

Таким образом, Виид быстро вытащил керамическую чашку и протянул её Старейшине.

– Хоть это и сущий пустяк, но я хочу подарить её Вам, как правителю, которым никогда не переставал восхищаться.

– Эта вещь… Да, в последнее время керамика действительно стала очень популярной. Не могу поверить, что ты своими собственными руками смог сделать такую замечательную работу. Навыки людей поистине достойны уважения. Однако, мне жаль, но гномы больше любят металл.

Виид слегка поднялся в глазах Эйнхэнда.

Гномы были ремесленниками от природы, а потому если видели красивую работу, то, естественно, она им нравилась.

– Я не очень талантлив. Кроме того, мне кажется, что вкладывание своей души в меч, над которым работает умелый гном, – вот что действительно шедеврально. Кстати, а вот еще одна вещица, на которую я случайно наткнулся. Может, попробуем?

С этими словами Виид достал бутылку из-под вина.

Внутри неё был эль, который он обнаружил в Монтвентурии.

Бочки с разнообразными фруктовыми напитками были доставлены на вивернах в Мору.

Виид заставил 3-ю Виверну отвезти одну из таких бочек МЕЧам, чтобы проверить, действительно ли внутри пригодный для питья напиток. Как только бочонок был открыт, на запах сбежались даже звери.

И вот, зная об увлечениях Старейшины гномов, он взял с собой бутылку такого эля.

– Не понимаю людей, которые пьют вино. Кто, черт возьми, будет пить эту кислятину? – нахмурившись, проворчал Эйнхэнд.

– Согласен. Но это просто такая бутылка, в которую я налил содержимое, чтобы оно лучше сохранилось.

– На самом деле я очень строг в отношении напитков. Если ты осмелишься оскорбить меня недоброкачественным пойлом, или же если мой язык почувствует какой-то безвкусный ликер, то наши с тобой отношения быстро подойдут к концу.

Виид молча вытащил пробку.

Ч-тух!

С причмокивающим звуком по залу разошелся резкий запах эля.

– Ку-е-е-ех! Этот… Этот аромат…

– Этот эль был найден в Монтвентурии. Если хотите, я расскажу Вам эту историю. Я просто надеюсь, что Вы выслушаете меня.

– А вкус соответствует запаху? Что ж, впервые чувствую такой богатый аромат. Этот напиток действительно алкогольный?

– Давайте попробуем, – ответил Виид и разлил эль по принесенным с собой чашечкам.

Увидев пузырьки, поднимающиеся со дна напитка, глаза Эйнхэнда задрожали.

– Спасибо! Кхек! Этот по-настоящему убийственный вкус.

– После дегустации эля настроение Эйнхэнда улучшилось.

– Вы завершили задание «Дружба со Старейшиной Гномов».

После того, как Вам удалось наладить отношения с упрямым Старейшиной, Эйнхэнд стал относиться к людям-искателям приключений куда благоприятнее.

Хоть Вы и проделали замечательную работу, по королевству будет ходить не только молва о талантах людей, но и об эффективности эля.

Для того, чтобы справиться с этим заданием, Вииду пришлось прибегнуть к лести, затем к подаркам, а после этого к самому-настоящему подкупу!

Даже в Южной Корее взяточничество и пьянство были двумя вещами, побороть которые было вовсе не так просто.

Закончив с этим, Виид принялся рассказывать:

– Давным-давно люди, орки, гномы и эльфы жили вместе, сотрудничая и помогая друг другу.

Старейшина, слушая его слова, постоянно менялся в лице.

Виид рассказывал о Ратцебурге, сосредоточившись, естественно, на расе гномов.

– Не будет преувеличением сказать, что гномы работали с железом, чтобы обеспечить всем необходимым остальные три расы.

– Я и не знал, что наша история настолько давняя. Я верю твоим словам, искатель приключений.

– Орки тоже знают об этой истории и они хотели бы наладить с вами отношения. Они приносят гномам свои искренние извинения.

– Да уж. Думаю, у орков всё же есть совесть.

Дзынь!

– Вы завершили задание «Улучшение Взаимоотношений Между Орками и Гномами».

Гномы приняли предложение мира и дружбы от орков.

В будущем стычки между представителями этих двух рас станут намного реже.

– Отношения между орками и гномами улучшились.

– Ваша Слава увеличилась на 157.

– Мы, гномы, – щедрый народ и тоже отправим этим варварским оркам что-нибудь в подарок. Я попрошу своих кузнецов выковать им глефы, – произнес Эйнхэнд.

– Да, орки очень любят подарки. Они могут сколь угодно долго пытаться что-нибудь сделать своими руками, но им никогда не сравниться в мастерстве с гномами.

С этого момента игроки-гномы могли взять задание на производство и доставку глеф оркам. Глядя на всё это, можно было с уверенностью сказать, что отношения между этими двумя расами действительно пошли на поправку.

Конечно, если это важное задание провалится и груз вернется назад, то двум расам будет

непросто сблизиться вновь.

– Выслушав твою историю, я подумал, что было бы неплохо, если бы ты научил Скульптурному Ремеслу и нас, гномов, – продолжил Эйнхэнд.

– Мои навыки что-то значат только среди людей. Как я могу идти нога в ногу с мастерством гномов?

– Нет, твоё имя хорошо известно и среди гномов. Ты проделал достаточно большую работу, чтобы возглавить искусство на Версальском Континенте.

На самом деле Виид очень гордился своими навыками и ему приятно было слушать все эти похвалы, однако на этом было не всё.

– Но всякий раз, когда я вижу скульптуру, я чувствую разочарование.

– А-а?

– Как много ты знаешь о железе? Обработка и выплавка стали из нескольких видов железной руды – для нас сущий пустяк. Не будет преувеличением сказать, что именно гномы принесли процветание человеческой цивилизации.

Железо было самым важным материалом в мире.

Именно оно использовалось для создания оружия, а также в качестве материала для строительства.

Словом, железо – важнейший материал для успешного развития каждого королевства.

– Большинство скульпторов для создания своих работ используют древесину и камни, которые обрабатывать намного легче. Если бы у такого мастера было достаточно храбрости и умений, он мог бы попытаться создать скульптуру из металла. Настоящему скульптору должно быть по силам создать такую скульптуру, которая бы выражала красоту железа.

Дзынь!

– «Гномы Любят Железо».

Если скульптор хочет быть признан гномами, то он должен научиться обращаться с железом.

Вы должны обладать замечательными навыками обработки металла.

Ваше Кузнечное Ремесло должно быть приемлемым даже в глазах гномов.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Кузнечное Ремесло должно быть как минимум 8-го начального уровня.

После успешного завершения задания Ваша близость с Эйнхэндом существенно увеличится.

– Ах, кажется, я вчера слегка перебрал пива! Много кто знает, что у тебя есть достаточные знания о Кузнечном Ремесле. Тебе больше нечего нам доказывать!

– Вы завершили задание «Гномы Любят Железо».

– Ваша Слава увеличилась на 157.

– Вы получили опыт в Кузнечном Ремесле.

– Близость со Старейшиной Эйнхэндом увеличилась. Теперь вы можете целую ночь напролёт вместе пить пиво и общаться на близкие вам темы.

Благодаря прокачанному навыку Кузнечного Ремесла, Виид смог мгновенно завершить это задание.

«Сама судьба говорит мне быть мастером на все руки…»

Только настоящий мастер на все руки может обрабатывать абсолютные любые материалы для того, чтобы создать ту или иную скульптуру.

– Кхем-кхем, раз ты близок нам по духу, то я расскажу тебе о кое-какой нашей слабости… –

начал говорить Эйнхэнд.

– Что же Вас беспокоит, уважаемый Старейшина?

Виид, из уст которого тут же полилась лесть вперемешку с мёдом, принял серьезное выражение лица, всем своим видом показывая, что он крайне обеспокоен.

Его актерские способности в этой сфере могли затмить даже настоящих актеров.

За деньги он готов был даже разрыдаться.

– Ты слышал о Кайберне?

– Да, я слышал о нём.

Акрионг Кайберн!

Это был настоящий старожил Королевства Тор.

Если гномы были просто жителями этих скалистых гор, то Акрионг Кайберн был их настоящим повелителем.

Глава 8: Предложение работы от гномов.

– Мы, гномы, обязаны регулярно преподносить Кайберну дары в виде драгоценных камней и золота. Кхм-кхм-кхм, при этом мы не можем отказаться от этого бремени, если хотим и дальше добывать руду в горах на территории драконов.

– Ясно. Мне кажется, Акрионг Кайберн не совсем хорошо поступает, заставляя вас столько работать.

– Я тоже так думаю… Но, так или иначе, каждые три месяца мы должны преподносить ему очередной откуп.

Несмотря на объёмнейшие производственные мощности и развитую торговлю, Королевство Тор так до сих пор и не стало одной из наиболее влиятельных держав континента. И связано это было как раз с тем, что им нужно было регулярно выплачивать дань драконам.

Тем не менее, благодаря защите Акрионга Кайберна, они могли быстрее разрабатывать новые шахты, не беспокоясь о монстрах и вторжениях извне. Находясь под его крылом, они получали своеобразную гарантию безопасности.

– Очередной срок для подношения наступает уже в следующем месяце. Другие драконы – не проблема, поскольку они относятся достаточно справедливо к разумным суммам, но вот

Кайберн всегда особо чувствителен к этому процессу.

Среди пяти драконов Королевства Тор, которые были настоящей головной болью для гномов, самым страшным из них был Акрионг Кайберн.

За исключением разве что некоторых безрассудных искателей приключений, оркам, людям и эльфам редко когда выпадала возможность увидеть настоящего дракона. Виид же хорошо знал, насколько они опасны и какой ущерб могут причинить, а потому никогда не захаживал в места их обитания и совершенно не горел желанием с ними встретиться.

Но вот гномы множество раз подвергались опасности, когда драконы прилетали в их поселения, требуя и того, и этого. Гномы не могли отказаться от своих рудников и шахт, а потому были вынуждены жить под гнетом сильнейших монстров.

– С каждым разом требования Кайберна становились всё хуже и хуже. Несмотря на то, что мы, гномы, могли бы просто выкопать какие-нибудь драгоценные камни и передать их дракону, не лучше ли было для начала обработать их? Это очень важно, поскольку когда драконы недовольны подношениями, у нас появляется множество проблем… Однако мне неслыханно повезло встретиться с умелым скульптором, который может что-нибудь для этого сделать!

Дзынь!

– «Подношения Кайберну».

Создайте 2,800 ювелирных изделий и золотых скульптур, которые будут переданы дракону Акрионгу Кайберну в качестве дани.

Старейшина Эйнхэнд предоставит в Ваше распоряжение четырех гномов, которые будут Вам помогать.

Если Вы добьетесь успеха в этом деле, то будете признаны гномами как истинный скульптор.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Задание должно быть завершено к 25-му числу следующего месяца.

В случае провала задания, Ваши дружеские отношения с гномами ухудшатся, и Вы потеряете их доверие. Для того, чтобы повторно взять это задание, Вам придётся восстанавливать свою

репутацию и вновь повышать Близость.

Таким образом, на завершение задания оставалось 52 дня.

«Мне нужно просто делать по 60 изделий в день»

Невообразимая производственная загрузка!

– Как я могу просто смотреть на страдания гномов? Будучи скульптором, я приложу все усилия, чтобы помочь вам.

– Вы приняли задание.

– Что ж, я рассчитываю на тебя, скульптор.

Драгоценные камни обладали различными размерами и формами, которые напрямую влияли на конечный результат. Что касается золотых скульптур, то Виид решил воспользоваться самым обыкновенным методом переплавки.

– Поскольку драконам нравится всё блестящее, то работы должны получиться привлекательными и прямо-таки манящими.

После недолгих раздумий Виид принялся за работу.

В Железном Молоте он позаимствовал у Эйнхэнда кое-какое базовое оборудование, которое могло ему пригодиться.

Ему одолжили молот, который увеличивал прочность обрабатываемого изделия и специальную печь, которая очищала металл от примесей.

Помогать ему вызвались несколько выдающихся кузнецов Железного Молота, а также сам Эйнхэнд. Также было организовано подходящее и удобное рабочее место.

Тем временем другие гномы притащили прямиком из шахт несколько тележек, доверху наполненных золотом и драгоценными камнями.

– Это первая партия. В молодости я мог выкапывать до пяти тележек минералов за раз… – произнес Эйнхэнд.

– Кхек!

При виде такого количества сокровищ, у Виида тут же отвисла челюсть.

«Что если быстро убежать со всем этим добром…»

Скульптор подумывал над тем, чтобы скрыться вместе с сокровищами гномов!

Единственное, что помешало ему это сделать, – это угроза преследования со стороны Кайберна и нашествие драконов в Мору, которые сожгли бы её дотла и перебили бы всех жителей.

Пока Виид с застывшим лицом пребывал в настоящей агонии, к нему подошли гномы, кивая головами.

– Учитывая, что Вы – просто человек, мы удивлены Вашему энтузиазму в отношении этой работы.

– Точно-точно.

Чтобы выйти из этой неловкой ситуации, Виид решил поскорее приниматься за дело и вытащил нож Захаба.

– С вашего разрешения я буду начинать.

Шкряб-шкряб-шкряб.

Виид вспомнил всевозможные виды скульптур, которые делал до этих самых пор.

– Вместо того, чтобы делать акцент на высокую художественную ценность, первым делом нужно помнить о количестве.

Другими словами, ему нужно было сохранять надлежащее качество работ, не выходя из графика по созданию необходимого количества изделий.

Виид принялся делать формочки разных зверей и монстров.

Работая над керамикой, он получил хороший опыт в производстве подобных форм, а потому мог использовать тот же подход в изготовлении формочек для расплавленного золота, которые необходимо было всего лишь залить кипящим металлом и получить блестящие скульптуры.

Это был поистине великолепный опыт для скульптора.

– Говорят, что золота никогда много не бывает. Кроме того, чем больше золота – тем больше забот. Ни один хозяин ювелирный лавки не скажет, что его жизнь спокойна и лишена тревог.

Если бы Виид был хозяином ювелирной лавки, то он наверняка потерял бы сон от беспокойства о возможном воровстве.

При помощи ножа драгоценные камни начали обретать огранку.

– Небольшие погрешности при работе с драгоценностями – не страшны, поскольку их всегда можно исправить.

Несмотря на то, что эти слова были сказаны самим Эйнхэндом, Виид не мог позволить себе ни единой ошибки, поскольку пострадала бы его репутация и авторитет. Как только на камне появлялся тот или иной надрез – уже нельзя было восстановить его исходное состояние.

Бриллианты, рубины, сапфиры и прочие драгоценные камни обрабатывались для того, чтобы придать им огранку. В зависимости от типа огранки и угла надрезов, камни смотрелись совершенно по-другому и даже блестели по-разному.

Виид уже был настоящим экспертом по сверкающим скульптурам, поскольку часто имел дело с Ваянием Лунного Света.

– Что любят драконы? Они всегда отдают предпочтение внешнему виду, нежели художественной ценности работы.

Поскольку все без исключения драконы любили сверкающие драгоценности и золото, Виид сосредоточился на удовлетворении именно этого запроса.

Будучи скульптором, он давно привык к простой черновой работе. Тем не менее, это были не просто какие-то поделки из дерева, а настоящее полномасштабное производство из дорогостоящих материалов, возможность принять участие в котором выпадала крайне редко.

Несмотря на то, что во время работы понемногу росло его Скульптурное Ремесло, от чего-то падала его Вера. А когда он особо пристально смотрел на золото, понемногу снижалось доверие со стороны гномов.

Из положительных моментов было то, что на время пребывания в Железной Руке он был снабжен неограниченным количеством пищи. Правда, она предоставлялась ему лишь в рабочее время.

***

Гильдия Гермес отозвала свою группу охотников за головами, целью которых было устранение Виида.

– Похоже, этот метод не очень эффективен.

Виид был похож на илистую рыбу, которую так просто не поймаешь, даже если зайдешь в реку по пояс.

Когда группа рейдеров прибыла в Пламенную Крепость, на них со всех сторон навалились орки. Вместо того, чтобы самим выступать в роли атакующих, они вынуждены были отбиваться от выживших из ума орков.

Хоть их подразделение и было достаточно мощным, чтобы победить орков, за час они были атакованы 17 раз и поняли, что ситуация куда серьезнее, чем полагали поначалу.

– Месть, чви-чви-чви-чви!

Их идея заключалась в том, чтобы напасть на крепость и во время боя обнаружить орка Каричи. Пока они пытались его отыскать, появилась новая, ещё более страшная армия орков, и попросту задавила их количеством.

В конце концов, кто-то сдался, а кто-то просто был убит.

Если бы они с самого начала решили отступить, то результаты могли бы быть иными. Тем не менее, они попросту не знали другой стратегии против Виида, кроме как штурмовать его в лоб и сразу всеми силами. Но так получилось, что они не смогли справиться с непрерывными

атаками орков.

После того, как рейдовая группа была уничтожена, вожди орков сказали речь.

– Сегодня погибло много орков, чвик. Идите домой, ешьте еду, а потом спите, чвик-чвик!

– Мы должны не просто спать, просыпаться и есть, но и создавать новых орков. Орки должны процветать, чвик!

И вновь Гильдия Гермес была опозорена. На этот раз они не просто проиграли, но даже и не сразились с Виидом. Помимо этого они сами понесли внушительные убытки. Всё пошло совершенно не так, как ожидалось.

В связи с этим лидеры гильдии пришли к определенному консенсусу.

– Дайте заказ на его ликвидацию убийцам, как ранее и планировалось. Причем эта информация не должна быть общеизвестной. Мы должны преследовать его, как призраки…

– Местоположение рейдовой группы уже раскрыто. Не вижу никакого смысла проводить повторную атаку крепости орков. Разве не лучше всего в такой ситуации реорганизоваться и подождать более удобного момента?

Лидеры гильдии пытались придумать оптимальное решение.

Они правили одними из самых мощных держав континента – Королевством Хэйвен и Королевством Калламор. Их решения и выбор могли затронуть политическую ситуацию на всём континенте.

Однако их сильно раздражал тот факт, что тривиальное поведение Виида сковывало им руки.

– Как обстоят дела у Бадырея?

– На данный момент он выполняет десятое задание.

– И вправду потрясающий прогресс. Разве это не быстрее, чем у Виида?

– Бадырея повсюду сопровождает его Королевская Гвардия. Они оказывают ему помощь везде, где это требуется, а потому время, необходимое на прохождение заданий, значительно сокращается. Что касается Виида, то по словам шпиона, которого мы отправили в Мору, он некоторое время пребывал у себя в замке. Судя по всему, сейчас он до сих пор занят изготовлением керамики.

– Полагаю, это надолго. Как обстоит ситуация с новыми доспехами для Бадырея?

– Продолжаем работать над этим. Исследования подземелий, где могут быть найдены первоклассные доспехи, проходят практически без заминок.

– Если ситуация того требует, мы можем направить ещё больше людей в Гробницу Черного Рыцаря Теру в Королевстве Калламор.

– Будем благодарны. Надеюсь, что на этой неделе мы закончим его зачистку.

Не так давно Гильдия Гермес получила информацию об одном известном подземелье, которое находилось в Королевстве Калламор. Авантюристы, воры, рыцари и прочие игроки были

организованы в специальный отряд, который должен был исследовать Гробницу и выяснить местоположение сокровищ.

Авантюристам, которые обладали поддержкой со стороны Гильдии Гермес, было несложно поднять свои профильные навыки и отыскать сокровища. Конечно, большая часть сокровищ должна была быть передана в казну гильдии без права присвоения игроком, который их нашел, но даже небольшая компенсация была довольно неплохой.

– Тем не менее, некоторые авантюристы пускают слухи, не совсем хорошие для нашего королевства.

– Какие же?

– Хоть мы и не можем с этим ничего поделать, поскольку это была война, но, как мне кажется, разграбление городов бывшего Королевства Калламор повлияло на нашу репутацию негативнее, чем мы полагали. Люди жалуются на отсутствие стабильности, что всё чаще приводит к новым мятежам и увеличению количества повстанцев.

– С этим действительно ничего не поделаешь. Выпущенную стрелу назад не вернешь. А как насчет активности других гильдий?

– За нами стоит ещё 5 престижных гильдий: Гильдия Облака, Гильдия Звездного Льва, Гильдия Черного Льва, Гильдия Странников и Гильдия Наемников Черного Меча. Похоже, они приняли наши условия и скоро подконтрольные им территории станут частью нашего королевства.

– Так или иначе, кажется, всё идёт как и ожидалось.

Помимо этих гильдий, также существовало достаточно большое количество других образований, принадлежавших Альянсу Гегемонии, сила которого до сих пор оставалась неясной.

Без учета Гильдии Гермес, именно эти шесть организаций были наиболее влиятельными в Королевской Дороге.

– Наша следующая цель – Королевство Лессаль.

– Среди всех соседних государств у него наиболее слабая армия.

– Верно. Мы нанесем по нему молниеносный удар, а затем сразу же займемся Альянсом Бриттен.

Лидеры Гильдии Гермес уже готовились к новой войне.

Если их план по поглощению Королевства Лессаль и Альянса Бриттен увенчается успехом, то они сделают большой шаг вперед на пути к становлению империей с абсолютной властью.

– Насколько нам известно, Альянс Бриттен также не сможет оказать серьезного сопротивления.

– Да. Это королевство представляет собой несколько свободных городов и княжеств, исторически объединенных в одно государство. Как вы все наверняка знаете, в каждом из его регионов располагается филиал Гильдии Облака.

– Конфронтация неизбежна, и мы заранее уведомили об этом наших коллег из Гильдии Облака.

– Армия Альянса Бриттен. Что она собой представляет?

– Это королевство славится своими магами и шаманами. Также в их вооруженных силах служит достаточно много игроков.

– Если игроки будут сопротивляться, то вторжение может затянуться. Нам не выгодно растягивать войну.

– Как только мы начнем вторжение, умные высокоуровневые игроки сразу же сдадутся.

– Тем не менее, стоит убедиться, что мы не беспечны в вопросах подготовки к войне.

– Естественно.

Лидеры гильдии до поздней ночи продолжали совещаться. Именно они были теми, кто принимал самые важные решения в Королевстве Хэйвен.

– Кстати, если вернуться к теме Виида…

– Нам просто нужно использовать все наши возможности, поскольку обычная отправка охотников за головами вновь не возымеет должного эффекта.

– Ловить его так же сложно, как пытаться собрать рукой всю пыль со стола.

Благодаря своим навыкам Кузнечного Ремесла и Шитья, Виид мог смастерить себе практически любой тип одежды или доспехов. А использование Скульптурной Трансформации так и вовсе делало его обнаружение попросту невозможным.

Для них это было действительно сложно. Из-за своего самого обычного лица, Виид мог ходить вразвалку практически по любому городу Версальского Континента.

Кроме того он был достаточно быстрым и всегда успевал отреагировать на приближение охотников за головами. Даже отправив за ним полноценное подразделение опытных убийц, нельзя было дать никакой гарантии, что Виид попадется в ловушку.

– Если мы хотим уничтожить Виида… то почему бы тогда не ударить по Море? – предложил Батлер, один из лидеров гильдии, известный своими особо жестокими идеями.

– Ударить по Море?

– Мы можем послать за Виидом убийц и охотников за головами, а параллельно с этим заслать в Мору своих людей, чтобы грабить склады и саботировать предприятия.

– Да, это может нанести Море серьезный урон.

Таким образом, Лефей принял решение.

Внешняя политика Гильдии Гермес в основном зависела от его волеизъявления.

***

– Чвик!

Орки пересекли море и прибыли на север.

– Я чувствую запах еды, чвик!

Виид надеялся, что во время путешествия по морю с орками что-то случится, и их количество изрядно уменьшится. Тем не менее, о них хорошо позаботились 3 Безумные Акулы Бекинина, и орки добрались до севера в целости и сохранности.

Тем временем в гавани неподалеку от Моры велась активная торговля между рыбаками и пришедшими сюда игроками.

– Смотрите, эти орки, очевидно, решили переселиться на Северный Континент. Если мы им поможем, то наверняка сделаем доброе дело.

– Может у них есть рыба? Орки наверняка по пути должны были наловить большое количество рыбы.

Рыболовные суденышки и торговые суда, завидев флотилию Хайни, тотчас же последовали за ней.

Корабли были сильно перегружены, поскольку количество орков было попросту неимоверным. В связи с этим их скорость существенно снизилась, однако даже несмотря на это, им довелось успешно переплыть море.

– Ва-а-а! Какие же эти орки милые!

– Рады видеть вас на севере, орки.

– Ребята, если вы голодны, мы можем угостить вас травяной кашей.

Новички Моры и орки встретились друг с другом. Несмотря на то что первые, в основном, были людьми, а вторые – орками, ни у кого не было предрассудков на этот счет.

– Я и сам хотел стать орком.

– Да, мы выбрали расу орков, но поскольку в наших областях слишком мало места, мы решили отправиться в Мору, чвик-чвик.

Пофыркивая, орки подошли к городским воротам. Поскольку они хорошо питались, их численность достигла 175,000 особей.

– Тут столько каменных скульптур, чвик!

– Здешние люди так плохо поют, чви-чви!

Орки еще не адаптировались к местной культуре и искусству.

– Дешевое оружие, чвик!

– Я должен непременно купить эти вещи, чви-чви.

На площадях Моры все предметы продавались по обыкновенной рыночной цене. Но вот для орков это была настоящая дешевизна, поскольку из-за собственной жадности у них на родине даже деревянный меч пытались продать за 400 золотых.

– Я так дешево это купил, чви!

После того, как орки приобрели кое-какую экипировку, они тут же попробовали её продать за 70,000 золотых и выше. Естественно, не нашлось ни одного дурака, который согласился бы на такую цену.

Таким образом, вскоре орки задумались над тем, где же им разместиться. Походив по площадям и улочкам Моры, они уселись вблизи центральных городских ворот.

Хоть этот день для них и был одним из самых тяжелых, вскоре кто-то сообщил им хорошие новости.

– В Крепости Варго есть большая статуя орка Каричи!

– А ещё я узнал, что там завершено строительство поселения для орков, чвик! Братья, вы только представьте, дома сделаны из глины и земли, чви-чви!

Виид, будучи лордом, воспользовался своими полномочиями и построил неподалеку от Крепости Варго деревню специально для орков.

Она располагалась на крутой горной местности, куда редко захаживали люди из-за большой плотности опасных монстров.

– Пойдемте, чвик. Каричи позаботился о нас, чви-чви.

Таким образом орки двинулись в сторону Крепости Варго.

Сама же Крепость Варго была довольно небольшим городом по сравнению с Морой. Даже учитывая новостройки из эпохи Ратцебурга, её культурное и экономическое развитие бледнело в сравнении с Морой.

– Хорошо, если там будет вдоволь места. Нам нужно много пространства!

Оркам нравились невозделанные земли, находящиеся за пределами городов. Всё, чего они хотели, – это просто участок земли, чтобы собирать на нем урожай и охотиться на живущих в окрестностях монстров.

Даже если в предоставленном Виидом месте их жизнь каждую минуту подвергалась опасности, там они могли в полной мере насладиться свободой!

Орки хотели жить, а потому преодолевали все тяготы окружающей среды своим упорством и силой.

Таким образом, они решили поселиться возле Крепости Варго.

Крепость Варго стала тем местом, где бок о бок стали жители представители абсолютно всех рас: и гномы, и люди, и эльфы, и орки, и даже варвары.

***

Тем временем гномы продолжали работать и над другими подношениями для дракона.

– «Мечи для Кайберна».

Гномы должны показать всё, на что они способы, чтобы удовлетворить запросы великого дракона.

Если Вы не уложитесь в требуемые сроки, то навлечете на себя гнев Акрионга Кайберна.

Уровень сложности: А.

Ограничения:

Кузнечное Ремесло должно быть как минимум 4-го продвинутого уровня.

Созданные Вами мечи должны быть самого высокого класса из ныне существующих.

Для того, чтобы удовлетворить драконов, были задействованы лучшие мастера Королевства Тор.

Если гномы не уложатся в срок или каким-то другим образом провалят своё задание, то их ждет неминуемое возмездие.

В свою очередь единственная награда за выполнение задания заключалась в том, что они могли свободно добывать и использовать ресурсы Норынских Гор.

Поскольку Виид не мог участвовать в подобных заданиях, то он просто смотрел за работой гномов со стороны, обучаясь полезным приемам, которые могли бы ему помочь в изготовлении скульптур.

Так как драконы не воспринимали художественную ценность в качестве главного критерия при оценке работы, Виид мог сосредоточиться на количестве и в свободное время помогать гномам, обучаясь работе с металлами.

– Ты очень предан своему делу, так что у меня нет причин отказать тебе.

Благодаря своему искусству лести, Виид втирался в доверие к гномам, которые обучали его одному секрету за другим.

– От гнома Рондхэнда Вы узнали как правильно закалять сталь.

Теперь Вы можете изготавливать нагрудные доспехи с более высокими показателями защиты.

– Вы получили опыт в Кузнечном Ремесле.

Техники, которым он мог обучиться у гномов, были не так уж и плохи.

Начиная с того, как настроить печь, заканчивая правильной техникой ударов кузнечным молотом, – было много замечательных вещей, которым он обучился, работая плечом к плечу с гномами.

Поскольку Кузнечное Ремесло имело широкое применение, то увеличение его текущего значения было весьма кстати.

– Ты не гном!… Что ж, этот эль вполне неплох… Я не могу обучить тебя своим методикам!… Эти гарниры потрясающие. Где ты так научился готовить? Хоть я обычно и не беру новых учеников, но глядя на твоё рвение, так и быть, я преподам тебе парочку основных уроков.

***

Железный Молот, столица Королевства Тор, издавна не подвергалась набегам монстров. Впрочем, никаких междоусобных сражений между гномами тоже не было. Настоящая конкуренция между гномами велась в пределах их кузниц.

Избранные игроки, которые мечтали стать лучшими кузнецами, работали над высококлассными мечами и доспехами.

Норынские Горы. Горы Ультов. Горы Сайгорн. Среди этих трех горных хребтов и раскинулось Королевство Тор, где добывались высококачественные железные руды для поднятия кузнечных навыков.

– Это чёртово железо! Я потел над ним до самой ночи! Сколько мечей Вам удалось выковать?

– Мне 17, а Вам?

– 21. Нужно пойти выпить эля.

– Моё горло тоже пересохло. Давайте будем заканчивать и пойдем посидим в таверне.

В Железном Молоте присутствовало достаточно большое количество игроков. Они любили дни и ночи напролет просиживать в своих кузницах, таращась в печи.

Однако для кузнеца не было чувства отраднее, чем узнать, что его меч прославился на весь мир. Создание хорошей экипировки и оружия вызывало у них чувство выполненного долга!

Однако, учитывая столь утомительную и однообразную работу, им частенько хотелось пойти и

выпить кружку-другую эля. Более того, их стремление к элю можно было назвать настоящей расовой особенностью, в связи с чем по завершению рабочего дня все таверны Железного Молота моментально наполнялись гномами.

– Уф-ф… Хорошо…

Виид с удовольствием отпил эль из своей кружки.

В Железном Молоте кузнецам среднего уровня и выше в тавернах бесплатно предоставлялись две кружки эля.

– Наконец-то этот день настал.

Сегодня гномы должны были передать свои подношения драконам!

К счастью, всё необходимое количество золотых скульптур и украшений уже было сделано. Виид передал готовые изделия Эйнхэнду, за что удостоился от него комплимента:

– Такие работы даже суровому Кайберну понравятся.

– Вас всё устраивает?

– Да, эти камни и скульптуры не могут не радовать мой глаз.

Затем гномы под предводительством Эйнхэнда ушли относить драконам положенную им дань.

По окончанию этой миссии, он завершил бы 10-ый этап своего Задания на Мастера.

– Что ж, вроде бы всё закончено.

Виид неспешно доедал свой арахис и допивал два бокала эля, которые получил совершенно бесплатно.

За последние 52 дня он не делал ничего, кроме скульптур. Таким образом, вполне естественно, что он хотел получить какую-нибудь награду.

– Нужно немного отдохнуть. Моё Кузнечное Ремесло неплохо поднялось, а ещё я сэкономил кучу денег!

Практически два месяца он совершенно не охотился и ничего не добывал. Однако он смог сэкономить на материалах, которые ему пришлось бы потратить для поднятия своего профильного Скульптурного Ремесла.

Таким образом, на данный момент текущее значение Скульптурного Ремесла Виида находилось на 61,1% 8-го продвинутого уровня.

А в связи с тем, что неплохо поднялось ещё и его Ремесло, кузнечные навыки Виида и вовсе сделали целый шаг вперед.

– Что ж, всё-таки я настоящий честный рабочий. И в дальнейшем я буду только рад, если мне будут попадаться только такие задания.

Так он и сидел в таверне, допивая свой эль, пока не появилось информационное окно.

– Вы завершили задание «Подношения Кайберну».

Кайберн не удостоил гномов похвалы.

Однако поднесённых сокровищ всё же хватило, чтобы дракон пощадил их.

Кроме того, высокомерный дракон проигнорировал вклад скульптора, который трудился над этими драгоценностями.

Награда за задание:

Вы получите её у Эйнхэнда.

Ваши отношения с гномами улучшились.

Очки Расположения перед гномами увеличились на 61.

– Вы получили титул: «Великий Скульптор, Признанный Гномами».

Гномы – наиболее требовательная раса в отношении искусства.

Однако теперь даже они не будут игнорировать созданными Вами скульптуры.

При торгах гномы будут расценивать Ваши работы на 6% выше от их первоначальной стоимости.

Ваша репутация быстро распространится среди всех гномов.

Так или иначе, задание увенчалось успехом.

Однако если посмотреть на гномов и проблему, с которой им доводилось иметь дело, то они вызывали жалость!

– Это явно к лучшему, что я не выбрал расу гномов.

Хоть представители этой расы и обладали богоподобными навыками обработки железа, но им всё время приходилось жить под гнётом могучих драконов!

Даже самые продвинутые игроки Королевской Дороги, чьи уровни непрестанно росли вверх, не знали, когда они смогут охотиться на драконов. Хоть гномы, живущие в Королевстве Тор, и могли попробовать объединиться, чтобы выступить против драконов, в случае неудачи их

ждало бы суровое наказание. В худшем случае Королевство Тор и вовсе бы исчезло с лица земли, так что они решили не играть в такие азартные игры.

«Так или иначе, хоть эта цепочка заданий и занимает много времени, рано или поздно она подойдет к концу», – подумал Виид, после чего преподнес несколько комплиментов девушке-гному, которая обслуживала клиентов в таверне.

– Я слышу приятные слова от талантливого скульптора, который знает толк в мастерстве.

Эта девушка была ниже ростом, чем сам Виид.

– Хотите ещё немного арахиса?

– Если такая очаровательная леди, как Вы, предложит, я не смогу отказаться.

Даже один стакан бесплатного пива делал Виида куда более жизнерадостным, чем обычно.

***

Караван гномов вернулся обратно в столицу.

Виид встретился с Эйнхэндом и услышал о результатах их встречи с драконом.

– Кайберн… Уф, он по-настоящему ужасен.

– Он настолько страшно выглядит?

– Не то, что бы его вид… Меня пугали его слова. Я не мог даже поднять головы. Его кровожадного голоса и пугающей атмосферы было достаточно, чтобы моё сердце ушло в пятки!

Гномы, которые сопровождали Старейшину, попросту не имели другого выбора, кроме как опустить головы и смотреть в землю. Из-за демографических особенностей этого региона, единственными естественными врагами гномов были только драконы, но они не могли избавиться от ужаса в своих сердцах при встрече с ними и совершенно не знали, как с этим бороться.

Несмотря на то, что гномы обладали врожденной храбростью, драконы были исключением. Если оглянуться в прошлое Версальского Континента, Королевство Тор ещё ни разу не поднимало бунт против драконов.

Виид подумал, что они так и будут до конца своих жизней работать в шахтах, добывая железную руду и драгоценные камни, после чего обрабатывать их и преподносить драконам.

Гномы, которые решали ослушаться драконов, становились для них закуской.

Боязнь драконов стала настоящим инстинктом расы гномов, и уже нельзя было отрицать, что страх перед ними на века запечатлелся в их сердцах.

– Я и не думал, что мои недостойные скульптуры будут так легко приняты.

– Кайберн взглянул на меня и позволил мне жить, так что, я полагаю, он был ими удовлетворен. Так или иначе, ты действительно хорошо поработал.

– Я просто хотел помочь гномам.

– И за это ты получишь награду от нашего королевства.

С этими словами Эйнхэнд передал Вииду три белых свертка.

– Вы получили 15 слитков мифрила.

– Вы получили 6 слитков адамантия высшего качества.

– Вы получили 35 слитков первоклассного металла.

– Так много…

Даже Виид был удивлен такой щедростью.

– Мы, гномы, не забываем об оказанных нам услугах.

Несмотря на то, что Королевство Тор находилось под гнётом драконов, оно по-прежнему считалось довольно состоятельным государством.

Кроме того, поскольку на его территории располагалось огромное количество шахт и рудников, гномы оставляли некоторую часть материалов себе, из которых могли производить высококачественную экипировку.

«С этими ресурсами я смогу заменить кое-какое старое обмундирование»

Виид получил возможность выковать себе новые доспехи, что снизило бы количество опасных ситуаций во время охоты.

Тем не менее, ему нужно было подобрать подходящие доспехи, поскольку громоздкая броня увеличивала защиту, но во время боя снижала маневренность, в то время как чересчур легкая позволяла стремительнее атаковать, но обладала слабыми защитными свойствами.

Так или иначе, обновки помогли бы ему сконцентрироваться во время охоты и меньше нервничать из-за потерь Здоровья.

Виид чувствовал такую легкость, словно был сухой травой. Он решил, что по окончанию возведения Кузницы Гестии использует эти материалы для производства какой-нибудь полезной для него экипировки.

– Как гном, я очень интересуюсь творчеством. О твоих достижениях я тоже наслышан.

– О каких достижениях?

– Ходят слухи, что тебе удалось превратить железо в золото.

– Ик! Господин Эйнхэнд!

– Хо-хо, не стоит стесняться. Такого рода истории просто необходимы нашему брату. Думаю, тебе, как скульптору, тоже нравится слушать подобные легенды. Так вот. Мы, гномы, узнали один секрет… И я мог бы тебе его рассказать.

Судя по речи Эйнхэнда, вскоре должно было последовать описание какого-то задания.

– Ходят легенды, что в мире живут давно ожившие скульптуры. Эта история связана с рождением духов, фехтованием и самим Скульптурным Ремеслом. Тебе всё ещё интересно?

Очевидно, эта история как-то касалась трех секретных скульптурных техник.

Виид, естественно, был хорошо осведомлен об их происхождении, поскольку всем трём уже обучился.

– Так вот, давным-давно скульптурам была дарована жизнь. И эта легенда меня немало заинтересовала.

Виид подумал, что ему, вероятно, опять придется встречаться с Мастером Захабом и его Сияющим Мечом. Должно быть, старый мастер даже будет рад их встрече после того, как Виид столько сделал для Королевы Ивэйн.

Встреча с духами его тоже не пугала.

– В далеком прошлом существовала Империя Арпен, построенная с помощью силы искусства. Во время бесконечных войн человек по имени Гейхар фон Арпен сумел объединить континент в одну славную империю…

Затем последовала длинная история Эйнхэнда про саму Империю Арпен.

Виид начал клевать носом.

Он чувствовал себя так, словно сидит на уроке и слушает монотонный голос учителя! А ещё рассказ Эйнхэнда вполне можно было сопоставить с длинной и скучной лекцией профессора в университете.

– Поначалу это была лишь просто бесплодная земля, которая, к тому же, ещё и постоянно подвергалась атакам монстров. Однако вскоре там появилось множество вещей, созданных на основе искусства. Ты мог себе когда-нибудь представить, что императором станет скульптор?!

Под конец Эйнхэнд даже закричал от волнения.

Виид пару раз попытался сделать удивленное лицо. Впрочем, он не мог не испытывать гордости за человека, который был его коллегой.

– Ах, да Вы что?! – без особого интереса отреагировал Виид.

Ранее он узнал уже достаточно много информации об оживленных скульптурах, так что этот рассказ был для него не в новинку.

Это как всем известные фильмы, комедийные сериалы или телешоу, которые из года в год повторялись по праздникам.

– История о великой Империи Арпен понравилась гномам. Поскольку мы тоже предпочитаем профессии, связанные с ремеслом или искусством, нам пришлось по душе это государство, построенное людьми, – медленно произнес Эйнхэнд, после чего добавил, – Император Империи Арпен! Его можно назвать самым удивительным человеком в истории континента. Его скульптуры особенные. Если хочешь узнать побольше об оживленных скульптурах, попробуй найти Райхэнда, который много времени посвятил изучению Империи Арпен. Правда, я не знаю где он сейчас. Возможно, где-то в Норынских Горах, или в Горах Ультов.

Дзынь!

– «Скульптуры Императора Арпена».

В тот момент, когда его скульптуры появились в истории континента, – была рождена Империя Арпен.

Гейхар фон Арпен.

Если Вы хотите побольше узнать о скульптурах бывшего императора континента, отыщите Райхэнда.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Требуется владение навыком «Скульптурные Воспоминания».

Требуется владение навыком «Починка».

Это было начало его 11-го задания.

Однако сразу же после этого появилось еще одно информационное окошко.

Дзынь!

– Вы уже обучились секретной скульптурной технике Императора Гейхара фон Арпена.

Поскольку Вы уже знаете пути истинного скульптора, Вы можете продолжать следовать избранной дорогой, не выполняя данное задание.

– Вы завершили задание «Скульптуры Императора Арпена».

Будучи Легендарным Лунным Скульптором, Вы уже знаете секрет великого императора.

Скульптуры Гейхара фон Арпена уже побывали в Ваших руках.

– Слава увеличилась на 1,980.

– Благодаря получению исторических знаний, Ваше Достоинство увеличилось на 12.

– Благодаря Вашей невидимой связи с Императором Гейхаром фон Арпеном, Вас будут уважать все, кто почитает Империю Арпен.

– Все характеристики увеличились на 2.

Глава 9: Встреча с расой оживлённых скульптур.

– Скульптуры Императора Арпена ещё не исчезли. Я уже сумел это выяснить.

– Ах, это же великолепно! – воскликнул Эйнхэнд, словно выпил кружку первоклассного эля, – Что ж, если ты сумел это выяснить, то тебя действительно стоит называть великим скульптором. Однако я хотел бы попросить ещё об одной услуге. Ты слышал о месте под названием Угос?

Виид несколько раз видел это место.

Так назывался один из регионов Королевства Тор, расположенный к югу от Гор Сайгорн. Это место пользовалось высокой популярностью у авантюристов из-за до сих пор не открытых высокоуровневых подземелий.

Перед Виидом всплыло информационное окно.

– Вы выбрали путь Оживления Скульптур.

Дальнейшие этапы Задания на Мастера-Скульптора будут преимущественно связаны с оживленными скульптурами.

– Гномы, которые живут в приграничных регионах, услышали от гоблинов кое-какие интересные истории.

– И что же они говорят?

– Они говорят, что всякий раз, когда они выходят из своих пещер и начинают затягивать песни, то среди кустов появляются маленькие существа.

– Насколько маленькие?

– Точно не известно. С половину белки, возможно ещё меньше. Скорее всего, это не монстры, однако мы, гномы, никогда с ними не встречались. Думаю, что лучше всего было бы именно тебе взяться за исследование этой аномалии. Я не думаю, что это что-то важное, так что просто загляни в этот регион, когда у тебя будет свободное время.

– Что ж, как только такая возможность представится – обязательно посмотрю.

Хоть Виид и ответил довольно нейтрально, он думал, что в Угос определенно стоит наведаться. Такие подсказки иногда были связаны с огромными событиями и наградами. Конечно, шанс на это был не велик, но проверить определенно стоило.

– В последнее время в Угосе стало появляться много монстров, так что проживающие там гномы находятся в опасности. Если бы ты мог сделать оживленные скульптуры из стали, как это было в Империи Арпен, то, думаю, ты бы смог восстановить мир и спокойствие в Угосе. Возможно, это звучит слегка нагло с моей стороны, но не мог бы ты немного помочь гномам Угоса?

– Конечно, я позабочусь об этом и сделаю всё возможное.

Виид подумал, что это обыкновенное боевое задание.

Нечто подобное было достаточно редким явлением для Задания на Мастера-Скульптора, а потому вполне могло означать суровые испытания. Кроме того, раз речь шла об оживленных скульптурах.

– Итак, ты бы очень помог нам, сделав это. Даже не знаю, как мы сможем тебя отблагодарить, если ты, скульптор, спасешь Угос!

Дзынь!

– «Защитники Угоса».

Скрытая сила Империи Арпен!

Скульптор, который владеет Оживлением Скульптур, может оказать огромную помощь гномам, живущим на окраинах Гор Сайгорна.

Приведите туда 10 или более оживленных скульптур и помогите восстановить мир в Угосе.

Гномы непременно вознаградят Вас за эту услугу. Кроме того, возможно, в Угосе Вы сможете найти кое-что ещё… А, может быть, это была лишь очередная ложь гоблинов.

Тем не менее, если Вы сумеете отыскать неких странных маленьких существ, то сможете приступить к следующему этапу Задания на Мастера.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Требуется владение навыком «Оживление Скульптуры».

Для обнаружения таинственных существ Вам потребуется сотрудничество с бардом, который обладает навыком Пения среднего уровня и выше.

Для успешного выполнения задания Вам необходимо уничтожить 500 монстров.

На самом деле Виид плохо помнил, какого уровня монстры обитают в Угосе.

Даже если ему доведётся столкнуться с достаточно опасными и высокоуровневыми монстрами, то использование оживленных скульптур в разы сократит количество времени, требуемого на прохождение данного задания.

Тем не менее, он всё равно был слегка обеспокоен тем, что боевые задания, как правило, становились лишь сложнее, а значит его оживленные скульптуры могли подвергнуться риску.

Фактически, он слабо верил в то, что продолжит выполнять дальнейшие этапы своего Задания на Мастера, используя оживленные скульптуры.

– Поскольку все они бестолковые, то просто взять их с собой – ни к чему не приведет… Будет крайне сложно довести их до такого уровня, чтобы они помогали мне в заданиях.

– Куе-куе-куе-куе!

– Зачем я родился на этот свет? Му-у-у-у!

– Хозяин, возьмите лучше с собой Крылья Света. Они очень лояльны к Вам.

Оживленные скульптуры стояли перед Виидом и слушали, как их отчитывают.

***

Варвары, переселившиеся в Крепость Варго, были чрезвычайно озабочены существованием одного места.

– Ни один воин не возвращался оттуда живым.

– Легенда гласит, что там живет сам дьявол.

– В этом месте ужасный запах гниющих трупов, а окружает его зловещая аура. Если вы хотите расстаться со своей жизнью – есть куда более быстрые и безболезненные способы сделать это.

Именно поэтому инструктора и прочие МЕЧи решили взять у варваров это задание.

– А мы справимся?

– Даже если мы проиграем, мы всё равно не умрем.

– Ученики, помните: ваши мозги не в головах, а в руках, а потому используйте их, когда бьёте своего врага.

– Слова Учителя, как всегда, полны смысла!

Варвары сказали, что обитающие там монстры крайне сильны, а потому МЕЧи собирались сделать ставку на свою численность.

Тем не менее, поскольку их было аж 505 человек, им приходилось разделяться, распределяясь сразу по нескольким подземельям.

– «НИКОГДА ТУДА НЕ ХОДИТЕ»? Ну, не думаю, что стоит принимать во внимание подобные предупреждения.

– Так, а где вход?

– Некоторые воины говорят, что оно расположено в лесной чаще, так что даже если мы будем кричать – нас никто не услышит.

– Что ж, тогда это будет весело! Я пойду первым!

– У этих парней ужасно острые когти. Однако я слышал, что во время дождя они плохо видят и слабеют, так что если вы используете этот фактор…

– Так или иначе, нам просто нужно всех их убить. Даже если дождя не будет – это не повод не сражаться.

– В бой! В бой! В бой!

– Вперед!

– Лови монстра!

МЕЧи всегда рвались вперед, закрывая глаза на раны и терпя боль.

Они сломя голову бежали на прорыв, не отступая ни перед одним из монстров. И так было в каждом подземелье, что позволяло им в большинстве случаев пройти его в кратчайшие сроки.

– Нам не нужно усложнять ситуацию. Видишь врага – бей его.

– Идея Учителя просто гениальная!

Как обычно, их храбрость превосходила даже самых известных героев. Правда, умирали они тоже раз за разом.

489-ый МЕЧ – человек, которого можно было отнести к элите современного общества. С раннего возраста он обладал всеми задатками для того, чтобы стать многообещающим гением. Так продолжалось и в средней школе, и в колледже.

Он поступил в лучший корейский университет, обеспечив себе государственную стипендию, и по программе обмена переехал за рубеж. Он выигрывал математические чемпионаты, а также был хорошо известен в академическом сообществе благодаря публикациям научных статей.

Ему гарантировано светило будущее руководителя одной из крупнейших компаний. Он даже

освоил искусство превышения скорости на трассе, не попадая при этом в камеры наблюдения!

489-ый МЕЧ был очень целеустремленным.

«Я стану самым молодым заместителем директора, затем вице-директором… И исполнительным директором тоже. Я буду получать зарплату в сотни тысяч долларов, а также огромные бонусы. Компания выдаст мне персональный роскошный автомобиль с шофером, а чуть позже я доберусь и до кресла генерального директора»

Несмотря на то, что, казалось, он жил успешной жизнью, он никогда не ощущал радости от такой жизни. Но вот, однажды, он увидел группу тренирующихся людей.

Речь шла о додзё, куда каждый желающий мог прийти на тренировку. Он ухватился за этот шанс и вскоре сумел увидеть путь меча.

Когда он брал в руки меч, всё его тело ощущало страсть.

С тех пор меч превратился в его хобби, и 489-ый МЕЧ стал посещать додзё.

Несмотря на тяжелые тренировки, где с него стекали реки пота, он получал наслаждение от процесса укрепления своего тела.

Однако были и некоторые незначительные побочные эффекты.

Когда он становился плечом плечу с другими учениками или даже просто надевал форму, его кулаки начинали действовать быстрее, чем его голова.

– Убить их!

Он совершенно забывал о манерах поведения и сдержанности, которые были приняты в высшем обществе. И не удивительно, ведь если кто-то брался за рукоять клинка вместе с другими МЕЧами, то моментально становился таким же невежественным, как они.

Правильные и неправильные решения – это то, о чем они задумывались меньше всего.

Но если у человека хватало смелости отбросить в сторону на некоторое время свою прошлую жизнь, отдавая максимум своего внимания телу, а не знаниям, то безрассудная жизнь могла быть довольно забавной.

– Слушайте сюда. Пока не попробуешь – не узнаешь, возможно это или нет!

– Да, Учитель!

– Быть вместе с Учителем – это настоящее благословление Версальского Континента.

Выжившие после очередного рейда в подземелье инструктора и ученики были заняты тем, что льстили 1-му МЕЧу.

Старшие МЕЧи практически всё время взаимодействовали друг с другом, набирая уровни с огромной скоростью. Также они получали и делились информацией о новых охотничьих угодьях, расположенных вблизи Крепости Варго.

Бродя по торговым лавкам крепости, 3-ий МЕЧ встретился с Зефи и его товарищами.

– Привет, Зефи.

– Здравствуй, старший.

– Ты чем-то занят?

– Э-э…

Лицо Зефи слегка перекосилось, поскольку он понимал, что значит этот вопрос. И несмотря на то, что у него было одно задание, которое он должен был выполнить к завтрашнему дню, он не мог заставить себя сказать это.

– Нет…

– Тогда давай вместе поохотимся.

– Хорошо… Но есть ещё Пэйл и другие.

Зефи знал, что МЕЧи ведут себя крайне безрассудно, когда идут на охоту. Однако они не были посторонними людьми и многое сделали для Крепости Варго.

Когда варвары рассказали им об одном дьявольском месте, то 1-ый МЕЧ и его ученики просто пошли и полностью зачистили его от всех монстров!

Они продемонстрировали настолько впечатляющие боевые навыки и скорость охоты, что варвары не могли не поразиться. Правда, каждое их участие в охоте практически гарантировано означало верную смерть.

Если бы Зефи пошел с ними один, без Пэйла, Сурки, Ирен и Ромуны, стоя бок о бок с одними МЕЧами, то вскоре попросту бы помер от истощения, не имея рядом ни одного товарища, который разделил бы с ним его страдания.

– Что ж, раз здесь все собрались, тогда айда охотиться!

Таким образом, они решили отправиться на совместную охоту.

Тем временем 2-ой МЕЧ воссоединился с Сээчви, которая прибыла вместе с орками.

– Давно не виделись, чвик!

– Ты проделала такой дальний путь.

Они крепко обнялись, чувствуя тепло тел друг друга.

Было слегка неудобно смотреть на такое проявление чувств между орком и человеком, однако они себя чувствовали более чем хорошо.

– Я должен отправиться на охоту.

– Тогда пойдем вместе, чви-чви!

Сээчви была одним из командиров у орков, а потому присоединилась к охоте вместе с ними.

И вот, элитные орки-чемпионы вошли в подземелье и вступили в бой с обитавшими там

монстрами. Поскольку они были рождены в суровой горной местности, то выросли в сражениях и нисколько не боялись монстров.

Вместе с Сээчви охотилась и Союн. Всё последнее время она была занята изготовлением керамики и скульптур вместе с Виидом, так что сейчас хотела поднять свой уровень.

Чем опаснее и кровопролитнее была битва, тем больше раскрывался потенциал её профессии берсерка! Мало того, что сила её навыков и без того была велика, так по окончанию подземелья она, не останавливаясь, сразу же направлялась во второе. Она выманивала на себя огромное количество монстров и начинала настоящую мясорубку, в то время как МЕЧам ничего не оставалось, как наблюдать со стороны за её способностью уничтожать.

– Эта девушка сильнее нас…

– Наши навыки, похоже, не могут идти нога в ногу с её способностями…

– Нет! Этого же просто не может быть! Я ещё поверю, что кто-то может съесть больше мяса, чем мы, но проиграть в количестве убитых монстров мы никак не можем! Вперед!

1-ый МЕЧ, инструктора и ученики стали ещё более безрассудными.

***

Для того, чтобы полностью выполнить задание в Угосе, Вииду нужно было заручиться поддержкой одного барда.

– Значит, один я здесь не справлюсь, и мне придется сотрудничать с игроком другой профессии. А ещё этот бард должен быть достаточно умелым и обладать как минимум средним уровнем Пения.

Он всегда мог найти себе в помощь какого-нибудь барда, поскольку в Море их было больше, чем в любом другом городе. Они побежали бы даже босиком, если бы Виид позвал их на какое-нибудь задание. К сожалению, текущее значение Пения большинства даже самых талантливых игроков Моры было не очень высоким.

– Может, обратиться к Беллот? Думаю, её будет достаточно.

Виид: – Извини, ты сейчас случайно не занята?

Беллот: – Уф-Уф!

Виид: – Беллот?

Беллот: – Уф, прости. Я тут. Ты искал меня?

В игре она тоже была не лишена своего обычного шарма. Единственная разница заключалась в том, что здесь она всегда была вынуждена куда-то бежать, что было не вполне характерно для настоящей Беллот.

Виид: – Я хотел спросить, если вдруг у тебя есть немного времени…

Беллот: – Конечно же есть! Абсолютно точно есть!

Виид: – Если у тебя есть всего одно мгновенье, я хотел попросить, чтобы ты помогла мне кое с

чем…

Беллот: – Если я смогу унести отсюда ноги… То у меня будет целая куча свободного времени.

Впервые из уст Беллот вышли слова о том, что у неё может быть огромное количество свободного времени для мужчины.

Виид же как раз застал её в тот момент, когда она сражалась вместе с Хварен, МЕЧами и остальными. Хоть её уровень и поднимался достаточно легко, она уже изрядно устала. Беллот понимала, что текущим подземельем всё не ограничится и практически исчерпала себя, непрерывно играя на музыкальном инструменте и напевая песни.

Виид: – Тогда я попрошу Юрин связаться с тобой и телепортировать куда нужно.

Беллот: – Будь так добр, сделай это как можно быстрее.

***

Виид, Беллот, 6 виверн, Золотой Человек, Желтоватый, Серебряная Птица и Крылья Света вместе прибыли в Угос. Золотая Птица также была с ними.

Угос располагался в одной из шести областей, населенных гномами. Пролетая в небе на виверне он мог подметить, что плотность населения здесь была намного меньше, и чем ближе к границе – тем меньше попадалось жилых домов. Тем не менее, в этом месте также производилось достаточно большое количество доспехов, оружия и прочего.

По улицам бродили авантюристы и представители самых разных рас.

– Для начала нам нужно убить парочку монстров, если ты не против.

– Значит, мне опять придется охотиться? – глубоко вздохнула Беллот.

Она убежала из логова тигров только чтобы попасть ко льву!

– Ну, требуется убить всего лишь 500 монстров, так что мы справимся довольно быстро.

– Ты только что сказал «500»?

Беллот снова вздохнула и, достав свой инструмент, приготовилась играть.

Её способности, как барда, заслуживали похвалы. Тем не менее оживленные скульптуры даже не шелохнулись.

Пока Беллот продолжала наигрывать мелодию, которая повысила бы их физические характеристики…

– Куек. Что за раздражающий шум?

– …

Из-за своей торопливой и жестокой природы, виверны не любили размеренную музыку. А вот Серебряной Птице мелодия понравилась, и она начала чирикать ей в такт.

Вскоре птичка начала кружиться и танцевать на веточке под аккомпанемент музыкального

инструмента Беллот. Тем не менее, восхитительные и очаровательные движения Серебряной Птицы не были оценены бесчувственным Виидом.

– Ты что, пьяна?

– Чирик! – повернувшись, угрюмо ответила Серебряная.

Виверны тут же подняли головы, подозрительно глядя на свою коллегу, считая что кого-то угостили напитками, а про них забыли.

– Ладно, нам пора в бой.

Одним из условий прохождения задания была мобилизация оживленных скульптур.

И вот, виверны, которых можно было назвать властелинами небес, взмыли над горами, держась минимальной высоты. Виид и Золотой Человек вооружились луками, обстреливая каждого монстра, который только им встречался. Даже если их стрелы лишь ранили чудовищ, виверны тут же пикировал вниз и добивали их.

– Попробую сыграть что-нибудь более ритмичное.

Как только мелодия Беллот стала быстрее и энергичнее, Виверны почувствовали легкость и стали двигаться куда проворнее.

Монстры Угоса были вполне подходящей добычей для оживленных скульптур. Иногда, когда Виид засекал места скопления монстров, он спрыгивал на землю.

– Сияющий Меч!

Верхом на Желтоватом он врезался в монстров, убивая их всех до единого.

– Оставшееся количество монстров: 264.

Прогресс шёл достаточно быстро.

Несмотря на то, что в Угосе обитали и высокоуровневые монстры, они были достаточно уязвимы против атаки с неба.

– Чик-чик-чик-чик!

Серебряная Птица вызвала таинственный туман.

Хоть это умение преимущественно использовалось при осаде, его вполне можно было использовать даже в таких высокогорных районах. Эта техника затрудняла видимость монстрам, которые находились на земле, а также повышала Боевой Дух союзников.

Серебряная Птица часто применяла этот навык в Крепости Варго, когда защитники и оживленные скульптуры вынуждены были сдерживать натиск целых полчищ монстров.

Беллот, сидевшая верхом на 1-ой Виверне, широко улыбнулась.

– Так красиво.

Над Горами Сайгорн распростерся таинственный туман, заставив монстров потерять всяческие ориентиры и бесцельно бродить кругами. Хоть Беллот и была довольно опытной в сражениях, но она плохо ориентировалась в тумане. Но вот виверны прекрасно справлялись с задачей вынюхивать монстров и нападать на них.

Тем не менее, Виид лишь проворчал:

– Эй, из-за твоего тумана я не вижу трофеи, выпадающие на землю… Отмени его.

– Чирик!

– Я ведь не говорил тебе этого делать.

Поскольку Серебряная Птица активировала свой навык без приказа, всё что ей осталось, – это лишь терпеть бесконечную череду выговоров.

Серебряная Птица, которая с самого своего рождения считала Виида своим отцом, задрала клюв и отвернулась, сделав обиженный вид.

В таком темпе к вечеру они покончили со всеми пятью сотнями монстров.

Дзынь!

– Вы выполнили одно из условий задания «Защитники Угоса».

Вы можете получить награду за свои старания в любом поселении гномов.

Несмотря на высокую скорость охоты, им всё же понадобилось кое-какое время на то, чтобы выследить необходимое количество монстров. А так как эта охота была связана с заданием, им лучше всего было уничтожать монстров более высокого уровня, поскольку в таком случае они могли получить более хорошие награды от гномов.

– А сейчас, Беллот, мне нужна будет твоя помощь.

– Какая?

Теперь настала самая главная часть задания.

Пока Виид не найдет маленьких существ, о которых рассказывали гоблины, он не сможет перейти к следующему этапу Задания на Мастера.

***

Охотясь в Угосе, Виид внимательно осматривал местный ландшафт.

Он заприметил место, густо усеянное зеленью, и пещеры, в которых, судя по всему, жили гоблины.

– Начнем отсюда.

Беллот начала играть на музыкальном инструменте и напевать.

Бреду я по узкой, горной тропинке,

Ступая на листья, сухие травинки.

Я времени давно потеряла уж счёт.

Куда же дорога меня приведет?

Не знаю, что будет завтра со мною,

И дрожь по спине от волчьего воя

Бежит всякий раз, когда слышу я их.

И песню свою я пою в этот миг…

Под покровом ночи голос Беллот распространился во всех направлениях. Несмотря на то, что девушка специализировалась по большой части на работе с музыкальными инструментами, её голос, как барда, был особенно красивым и чистым.

Иногда промеж деревьев выглядывали разные существа, в том числе гоблины и, послушав немного её песню, убегали по своим делам. Тем не менее, маленькие создания, живущие в кустах, всё никак не появлялись.

«Это смущает», – подумала Беллот.

Несмотря на то, что рядом с ними были оживленные скульптуры, сама идея пения наедине с мужчиной вызывала довольно странные чувства.

Беллот стеснялась, а её пульс участился!

– Пока что ничего не выходит. Что ж, буду просто продолжать петь.

Беллот надеялась, что эти загадочные существа всё-таки услышат музыку, она им понравится, и они выберутся из своих убежищ.

Поскольку они находились неподалеку от пещеры гоблинов, другие монстры сюда практически не захаживали, а потому атмосфера здесь была достаточно пустынной.

Вскоре Желтоватый и виверны упали на землю и задремали.

В конце концов Виид решил вмешаться.

– Кажется, что-то в этой песне не так.

– Да?

Несмотря на то, что Беллот не была певицей в реальной жизни, в Королевской Дороге она гордилась своими достижениями, как барда.

– Вроде бы я попадаю в ноты и пою достаточно громко. Разве я в чем-то ошибаюсь?

Однако Виид лишь покачал головой.

– Я не это хотел сказать. Мне кажется, дело в словах. Позволь мне кое-что изменить.

– Да, пожалуйста…

Пение Виида было худшим из всего, что можно было себе представить.

Хоть Беллот и хорошо об этом знала, она решила не спорить и никак не реагировать, даже если он решит сам перепеть её собственные песни.

Виид же просто слегка модифицировал текст песни, который ей необходимо было спеть.

– Вот, примерно так.

– Слова немного… И как мне подобрать под это мелодию?

Она даже не знала, как такое вообще можно произнести вслух, не говоря уже о том, чтобы спеть! Однако была и положительная сторона – существовала вероятность, что вивернам и Желтоватому такая песня определённо придется по вкусу!

– Ну, что ж, попробую…

Драгоценный камень где-то похоронен на горной тропинке,

Иду я по листьям, собирая лекарственные травинки.

Я времени много потратила, чтобы сварить вкусный компот.

Но что-то никто не идёт.

Не знаю, слышит ли кто-то меня,

И даже волки теперь мне друзья.

Мою песню никто не услышит.

Мою песню никто не поймет.

Оставьте меня в покое,

Я в одиночестве съем свой компот…

«Что ж, как минимум, гоблинов это явно приманит…», – подумал Виид, слушая прекрасную песню Беллот.

Её навыки пения были более чем достойными.

Песня обладала освежающим эффектом и была лишена совершенно ненужной и беспорядочной мелодии, а также высоких нот.

Вииду было очень приятно слушать её в исполнении Беллот. Если она и вправду обладает нужным уровнем навыка, то загадочные маленькие существа будут попросту обязаны появиться.

Как только Беллот изменила стиль своего пения, моментально изменилась и реакция оживленных скульптур.

– Му-у-у-у-у-у!

Желтоватый, который мирно отдыхал на сухой травке, тут же подорвался и начал месить копытами землю, пытаясь найти драгоценный камень, о котором упоминалось в песне.

Схожая реакция последовала и у виверн, а также у Серебряной и Золотой Птиц, которые начали каркать и чирикать, услышав про еду.

Шурх-шурх.

А затем в кустах послышался какой-то шорох, и Виид увидел маленьких существ, чей рост не превышал сосновой шишки.

Дзынь!

– Вы обнаружили эллионов, –это оживленные скульптуры, которым даровал жизнь сам император Гейхар фон Арпен.

Эллионов можно назвать разновидностью расы фей.

Поскольку эллионы долгоживущие, трудно найти упоминание, что кто-то из них умер от старости.

Они очень маленькие, при этом любят музыку и скульптуры.

Пища, которой они в основном питаются, – собранная на рассвете роса и зерна.

Эллионы – мирные существа, не заинтересованные в боевых действиях. У них нет даже своей четко обозначенной территории, которая считалась бы их владениями.

Эллионы любят это место и не наносят никакого ущерба природе.

– Благодаря данному открытию, Ваш максимальный запас Здоровья увеличился на 1,000.

– Максимальный запас маны увеличился на 500.

– Все характеристики увеличились на 2.

– Вы можете сообщить об открытии новой расы королям и лордам, в результате чего увеличатся Ваши Знания и Близость к природе.

– Вы завершили задание «Защитники Угоса».

Гоблины не обманули, несмотря на то, что в эту историю трудно было поверить.

Тем не менее, их рассказы оказались истинной правдой.

– Вы получили опыт в Скульптурном Ремесле.

– Ваши отношения с гоблинами улучшились.

Если Вы поговорите с ними, они расскажут Вам и другие, известные им, истории.

– Удача увеличилась на 7.

– Вы выполнили все условия задания «Защитники Угоса». Теперь Вы можете перейти к следующему этапу Задания на Мастера-Скульптора.

***

Бадырей должен был обучить 400 воинов, чтобы обеспечить защиту Замка Кратон.

Даже несмотря на использование целой сети оборонительных укреплений, численность противника в 10 раз превышала количество отведенного ему гарнизона.

Таким образом, Бадырею необходимо было обеспечить солдат экипировкой, научить их владеть мечом и метать копья!

На подготовку было выделено всего 20 дней, после чего замок должен был подвергнуться атаке противников. В течение этого срока солдаты тренировались, а местные жители были насильно завербованы, чтобы укрепить оборонительные рубежи.

Естественно, поскольку замок не был обеспечен должным количеством поставок, едва ли можно было существенно повысить производственные мощности.

– Я допустил ошибку. Простите меня.

Несмотря на то, что обучением воинов руководил сам Бадырей, это еще не означало, что солдаты схватывали всё на лету.

– Если вы меня не слушаете… – произнес Бадырей, взмахнув своим мечом.

Солдат, допустивший какой-то промах, превратился в серую дымку и исчез.

– … Вы умрете. Имейте это ввиду.

– Количество солдат, обороняющих Замок Кратон, уменьшилось до 399.

– Среди солдат стал распространяться страх перед лордом.

– Ваша Дурная Слава увеличилась.

– Временно увеличатся все эффекты, связанные с Лидерством.

– Так точно!

Бадырей был уже на 11-ом этапе своего Задания на Мастера-Черного Рыцаря. В то время, как его задания с каждым разом становились сложнее, увеличивалась и поддержка со стороны Гильдии Гермес.

Солдаты получили все необходимые предметы с низкими ограничениями, как например магические кольца, зачарованные мечи и кожаные доспехи, которые были им выданы в качестве аванса за службу.

Несмотря на то, что большая часть заданий Бадырея сводилась к обычным сражениям, где главной целью было выжить, способность управлять войсками для подобной профессии была вполне обычным делом.

У него уже был статус правителя Королевства Хэйвен, так что учитывая его Харизму и Лидерство, Бадырей был на таком уровне, что даже завидовать ему было бессмысленно.

Тем не менее, этого было недостаточно, чтобы немедленно превратить этих солдат в элитные войска. Не так просто было сделать из нескольких сотен новобранцев настоящих воинов.

– Пусть жители сосредоточатся на производстве луков и стрел. И отправьте больше людей на стены, чтобы как можно быстрее их восстановить.

– Но тогда увеличится количество жалоб.

– Это меня не волнует.

Несмотря на то, что день ото дня жители уставали и жаловались всё больше и больше, Бадырей быстро подавлял все попытки воспротивиться его воле.

Полученный им опыт во время управления захваченными территориями Королевства Калламор здесь был как нельзя кстати.

Жители попросту умирали от истощения и больших нагрузок. А солдаты, которые не поспевали за интенсивными тренировками, отправлялись на стены в качестве чернорабочих.

Спустя 20 дней они были готовы к битве.

– Количество солдат, обороняющих Замок Кратон: 620 человек.

– Дисциплина: солдаты будут участвовать в войне из-за страха перед своим королем.

– Боевой Дух: низкий.

Когда враги начали штурм замка, солдаты оказали сильное сопротивление.

Они обстреливали противников из луков, бросали им на головы камни, и рубили мечами тех, кто сумел взобраться на стены.

Этот момент был выпущен в эфир и показан всеми без исключениями игровыми телестанциями.

– И вот, он вновь убивает всех своих врагов, словно они обычные монстры!

– Да, в настоящее время он демонстрирует ещё более подавляющую силу по сравнению с теми боевыми возможностями, которые показывал ранее.

– Солдаты, которые, казалось, абсолютно не приспособлены к ведению боевых действий, теперь же сражаются очень даже хорошо.

Тем временем на Бадырея волнами набрасывались вражеские рыцари, пытаясь удержать его на месте ценой собственных жизней. Они понимали, что убив короля, им удастся положить конец этой битве, а потому отступали, нападали вновь и брали его в окружение.

В конце концов, Бадырей остался целым и невредимым, сохранив свой Замок Кратон.

Эта битва, очевидно, положит начало новым легендам о несокрушимом черном рыцаре.

После прохождения задания перед ним появилось информационное окно, и Бадырей получил Копьё Молнии и комплект Доспехов Молнии.

Его Задание на Мастера перешло на следующий этап. Естественно, та часть, в которой Бадырей слушал условия следующего задания, транслироваться не стала.

– Рыцарь, твоя жестокость не может быть оправдана как нечто неизбежное для этого мира. В Рудниках Мельбурна, которые располагаются неподалеку от Крепости Трейпик, обитает монстр, достойный твоего меча. Убив его, ты сможешь познать одну из выдающихся и самых разрушительных техник владения мечом.

– Рудники Мельбурна… Это в регионе Гильдии Черного Льва, – холодно усмехнулся Бадырей.

***

– Ах! – воскликнула Беллот, всплеснув руками.

Эллион – маленькое создание, похожее на фею, носило зеленую одежду и шляпку, которая была крайне симпатичной и милой.

– Такая очаровательная.

Беллот совершенно не знала, что делать с этой милашкой.

За обнаружением эллионов вместе с Виидом она тоже получила награды. Будучи бардом, Беллот планировала первой сложить песню об эллионах. Благодаря этому она получила бы много Славы, что в будущем поспособствовало бы привлечению еще большей аудитории.

Сегодняшнее приключение для неё было самым выдающимся с тех пор, как они побывали в Джиголасе.

Виид опустился на колени перед эллионом и наклонился к ней.

Сначала он подумал, что к ним вышла всего одна маленькая фея, но вскоре обнаружил внутри куста целых 30 таких созданий.

– Здравствуйте, – первым заговорил Виид, поприветствовав их.

В эпоху Императора Гейхара фон Арпена, в золотой век Скульптурного Ремесла, в мире существовало много оживленных скульптур. А поскольку он обнаружил одну из них, причем не одну, а целую расу оживленных скульптур, он не мог не волноваться.

– Человек.

– Он нас заметил.

– Может лучше спрячемся?

– Он производит совсем нехорошее впечатление. Думаю, он плохой человек.

Согласно информации, полученной от гоблинов, эллионы не убегали, завидев другое существо. Но глядя на Виида, похоже, они всерьез задумывались над тем, чтобы скрыться.

Однако затем кто-то из них сказал:

– Посмотрите на них. Они такие же, как мы.

– Они похожи на предметы искусства, созданные детьми.

Эллионы подошли поближе к Желтоватому и задорно заскочили на него. А затем потерлись о виверн.

– Му-у-у-у, щекотно.

Желтоватый и виверны покручивались от щекотки.

Серебряная Птица тоже спорхнула с ветки и с улыбкой подошла к маленьким феям.

Виид поднял двумя пальцами одного из эллионов.

– Информационное окно статуса эллиона!

– Вы осматриваете оживленную скульптуру. Вы не можете получить подробную информацию.

Имя

Эллион Ронни

Тип

Природа

Уровень

51

Профессия

Главный добытчик росы

Титул

Бродячий Плут

Слава

2

Существо, созданное Императором Гейхаром фон Арпеном.

Оно хорошо в сельском хозяйстве, а также обладает способностью добывать минералы.

Любит музыку и искусство.

Несмотря на то, что эллионы обладают несколькими боевыми навыками, их глаза вовсе не выглядят злыми.

+ Неизвестно.

+ Неизвестно.

Виид внимательно посмотрел на эллиона. Он казался ему невинным малышом.

Это была самая настоящая фея, одетая как маленькая девочка.

– Отпусти меня.

Виид опустил её на землю, и внезапно его окружила целая сотня маленьких эллионов. Они вместе с Беллот замерли на своих местах, поскольку оживленные скульптуры были редким и таинственным явлением.

– Я расскажу тебе кое-что о нас, – донесся голосок одного из них.

А затем перед Виидом появился видеоролик.

***

После смерти Императора Гейхара фон Арпена, которому удалось объединить весь Версальский Континент, Империя Арпен быстро рухнула.

Его дети и высокопоставленные рыцари не нашли общий язык, и величайшая из империй канула в небытие. В связи с этим оживленные скульптуры вынуждены были покинуть человеческие города и поселения.

– Мы должны найти новое пристанище…

– Наступит день, когда искусство и культура вновь расцветут на этих землях.

– Да пребудет с вами мир.

Оживленные скульптуры оставили распавшуюся империю и скрылись в глубинах континента. Они отправились в моря, к большим островам, непроходимым болотам, лесам и горам, где ещё не ступала нога человека.

Несмотря на то, что созданные Императором Арпеном скульптуры были очень полезными при существовании империи, они вынуждены были рассеяться по всему континенту.

Ранее эллионы отвечали за фермы и сельское хозяйство, а также за добычу полезных ископаемых и чистоту озёр и прудов.

Но даже будучи абсолютно миролюбивыми существами, они всё ещё могли приспосабливаться к новым условиям. И вот, они нашли себе новый дом посреди этих скалистых гор. Им удалось научиться прятаться от монстров и оставаться в живых.

***

– Всё это время мы ждали, когда нас навестит скульптор, который будет преемником Императора Арпена.

Несмотря на столь дружеское заявление, Вииду было не по себе.

Подобная манера общения вызывала у него ощущение, что ему хотят пустить пыль в глаза.

«Задание на Мастера-Скульптора. Поскольку я открыл Ратцебург, моя репутация оказала положительное влияние на отношения со всеми расами. Поскольку я выбрал путь Оживления Скульптур, то вот, мне действительно встретилась целая раса живых скульптур»

– Мы могли бы жить в этом мире намного дольше даже эльфов. Однако за долгие годы наши силы существенно ослабли. Чтобы вернуть нам наше первоначальное состояние, нам нужна сила Мельбурнских сапфиров.

Виид вздрогнул, а его руки затряслись.

– Подождите, может вы не понимаете…

– Не могли бы вы принести нам эти сапфиры и сделать из них скульптуру?

Дзынь!

– «Сапфиры для Эллионов».

В Горах Гайнефа Королевства Туллен находится Крепость Трейпик, созданная людьми.

Эта крепость служит защитой Мельбурнских Рудников от набегов монстров и притязаний других королевств.

В глубине рудника обитают разъяренные духи, но именно там Вы можете найти лучшие сапфиры, которые можно использовать в том числе и для создания скульптур.

Уровень сложности:

Задание на Мастера-Скульптора.

Награда:

Лояльность эллионов.

Ограничения:

Скульптурное Ремесло должно быть как минимум 8-го продвинутого уровня.

Требуется владение навыком «Горнодобывающее Ремесло».

Вы должны создать скульптуру класса «Выдающееся Произведение».

Мельбурнские Рудники представляли собой крупнейшие залежи железа и сапфиров.

Если кому-то удалось бы получить эти рудники в свою собственность, то такой человек моментально получил бы астрономическое богатство и силу.

И в настоящее время эта территория принадлежала Гильдии Черного Льва.

– Мы живем уже очень много лет и скучаем по искусству и культуре Империи Арпен. Если ты создашь для нас достойную скульптуру – то мы станем верить твоим словам. Мы знаем, как совладать с духами, которые живут в рудниках. Дай им свежие плоды – и они не станут на тебя нападать.

– Что ж, в таком случае не беспокойтесь о создании скульптуры и просто ждите её, – кивнул головой Виид.

– Вы приняли задание.

– Спасибо.

– Пустяки. Это меньшее, что я могу сделать для вас, ребята…

Виид решил, что приложит все усилия, чтобы удовлетворить запрос эллионов, поскольку Задание на Мастера должно было принести ему вдесятеро больше прибыли.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

http://tl.rulate.ru/book/487/138666