

## Глава 1. Деревня Железная рука

- Простите, а какой у вас уровень скульптурного мастерства? Как я понимаю, среднего вы уже достигли. Возможно, даже выше шестого, да?

- Если я подарю вам один довольно ценный кусок железной руды, не могли бы вы хоть ненадолго приоткрыть тайну создания своих работ?

Со стороны это выглядело довольно необычным и забавным зрелищем. Гномы буквально липли к ногам Виида, вытягивая у него ответы на свои вопросы. Но интересней всё же было другое. Когда Виид избрал путь Вечного скульптора, произошли важные изменения.

Дзынь!

Вы встали на путь Вечного скульптора.

Благодаря проявлению серьёзного отношения к скульптурному делу некоторые из ваших характеристик изменятся. Это немного поспособствует в достижении выдающейся художественной ценности работ и высокого мастерства навыка.

Вы официально вступили в мир скульпторов.

Благодаря гильдиям скульпторов о вас услышат члены королевских семей и аристократы, а остальные скульпторы континента начнут рьяно с вами соперничать.

При наличии творческих задатков, безграничного воображения и интересных идей вы сможете открыть новые горизонты скульптурного мастерства.

Благодаря страсти к скульптурному делу Искусство повышается на 100.

Привлекательность увеличивается на 50.

Эффективность способностей, связанных со скульптурным мастерством, увеличивается на 20%. Потребление маны снижается на 20%.

Отказавшись от других возможностей, Виид поставил всё на класс скульптора. На профессию, в которой многого добился. Ведь его творения уже успели не только снискать восхищение всего Версальского континента, но и принесли ему почёт и славу!

Стоявший рядом гном-наставник вновь заговорил:

- Даже если посвятить всю свою жизнь необъятному миру скульптурного искусства, сложно предугадать, какой именно вид скульптура приобретёт в итоге. И хотя увлёкшиеся путешествиями и охотой гномы пренебрегают этим мастерством, наш предок, гном-скульптор Кендэл, славился не менее захватывающими приключениями. Слышали ли вы его историю?

Собравшиеся вокруг ученики притихли, ожидая интересного продолжения.

'Скульптор Кендэл?'

'Это же то самое имя, что упоминается в никому не поддающемся задании!'

'Однако в этот раз наставник начинает свой рассказ по-другому!'

'Ну, давай ещё скажи, что ты о нём не слышал!'

Учеников переполняло множество мыслей, но никто не произнёс ни звука: все они замерли, приготовившись слушать наставника.

Но Виид всё же не удержался, и из его уст сама собой полилась привычная лесть:

- А то как же! Мы, скульпторы, получающие удовольствие от трудной работы, можем без проблем обойти своими ногами весь свет.

- Хм... Верно. Не многие расы обладают нашей выносливостью, так что им приходится надеяться в своих путешествиях преимущественно на лошадей, - кивнул наставник.

- Ну, а кроме того, передвижение пешком содержит толику романтики. Ведь подобный способ путешествия позволяет получить много новых впечатлений.

- Да. Кажется, ты и тут кое-что понимаешь.

Наблюдавшие всё это общение со стороны гномы начали потихоньку раздражаться.

'Как ему вообще удаётся так удерживать внимание наставника?'

'Блин, когда уже они закончат трепаться и перейдут к делу?..'

Но тут, словно услышав эти мысли, гном-наставник вновь продолжил.

- В любом случае, хотя Кендэл и путешествовал в одиночестве, никто не мог причинить ему вреда. Он был из тех редких гномов, к которым даже эльфы испытывали крайне глубокое почтение.

- Похоже, он был удивительным мастером, раз они признали его мастерство.

Виид, конечно же, знал об отношении этой расы к скульптурам. Эльфы категорически не признавали работы из камня, глины или дерева. Даже притом, что для скульптур использовались природные материалы, искусственная обработка у них считалась неприемлемой. Особенно же они ненавидели скульпторов за уничтожение деревьев. Именно поэтому в эльфийских поселениях не было ни одной гильдии скульпторов.

- Эта история берёт начало ещё во времена моего прапрадеда. Именно тогда работы Кендэла стали называть благословенными свыше. Как жаль, что ни одна из них до наших дней не сохранилась...

В своё время в королевстве Розенхайм скульптор Захаб подвергся сильному гонению, и в большинстве своём его произведения были уничтожены. Тем не менее в хранилищах некоторых коллекционеров или других королевств сохранилось достаточное их количество. Не говоря уже о творениях в храмах, церквях, крепостях и башнях волшебников. А вот работы гнома-скульптора Кендэла в мире не были известны.

- Поэтому сейчас нам, гномам, остаётся только гадать о мастерстве нашего великого предка. Ведь эти надменные эльфы просто не желают делиться информацией о столь поразивших их работах...

- А дети или ученики у него были? - спросил заинтересовавшийся Виид, уже решивший отыскать хоть каких-нибудь потомков или последователей столь прославленного скульптора.

- Говорят, что нет. Кендэл любил путешествовать один. Он не женился и всю свою жизнь прожил в одиночестве. Так что и в последний путь отправился, не оставив никаких указаний, где его искать. Хотя в этом нет ничего необычного: для нас, гномов, вся жизнь заключается в наших работах.

- Уж это точно.

Гномы были тем народом, который больше всего гордился собственноручно созданными оружием, бронёй и предметами искусства.

- Мне трудно поверить, что все созданные им в течение жизни работы были разрушены, и никто их более не увидит. Пусть это лишь догадки, но где-нибудь в труднодоступном месте, возможно... Да, Кендэл был великим творцом, и меня не покидают мысли, что в том самом последнем пристанище, том скрытом месте, где он покинул мир, покоится одна из его невероятных работ. Вот только, чтобы найти это место, нужен скульптор, который сможет понять замысел великого мастера.

Виид кивнул.

- Это звучит весьма здраво.

- Прошу, если тебе вдруг удастся обнаружить его следы, поделитесь со мной информацией. Мне бы очень хотелось наконец-то утереть нос этим заносчивым эльфам и людишкам.

Дзынь!

Просьба наставника Зорвида.

В гильдии скульпторов уже долгие годы ходило одно неправдоподобное предание о великом скульпторе, способном огранить как огонь с водой, так и свет с тьмой. Но мало кто из живущих сейчас в него уже верил.

Люди находили всё это глупыми сказками.

- Вы, гномы, конечно, можете посоревноваться с нашими мастерами в производстве оружия и доспехов высокого качества и даже нередко выиграть. Но если сравнивать нас в плане искусства, то вы невежественны, как дети. Сколько знаний о необъятном может поместиться в таком маленьком теле? Ха-ха-ха!

Эльфийские же оскорбления разносились эхом по лесу.

- Вы, гномы, ещё не познали всё таинство и красоту природы, чтобы с вами что-либо обсуждать...

Обе расы не скупилась на унижительные высказывания, и гномам нечего было на это возразить.

Найдите следы работ скульптора Кендэла, чтобы раз и навсегда восстановить славу гномов в искусстве.

Сложность: только для гномов-скульпторов.

Награда: почёт гномов.

Ограничения: только для гномов-скульпторов.

Если вам не удастся завершить задание, то гномы так и останутся посмешищем в глазах людей и эльфов.

Молчавшие до этого ученики вновь заговорили:

- Наставник снова вернулся к своей навязчивой идее. Не соглашайся. Подумай хорошенько, он даёт его всем гномам, даже тем, кто только освоил скульптурное мастерство. Награда же практически никакая. А согласившись, отказаться так просто уже не сможешь. Уж поверь мне...

- Ага. Я уже брался за это задание. Но про гнома Кендэла так ничего и не узнал. Пару дней помучился с расспросами и поисками, после чего отказался. Потерял много Славы и уважение наставника. Пришлось хорошенько потрудиться, чтобы их возвратить.

Собравшиеся гномы настойчиво отговаривали Вииду от этого задания. Хотя на самом деле в глубине души, пусть и мучимые сомнениями, они хотели верить в эту историю.

'А ведь рассказанная наставником история сейчас немного подробнее...'

В действительности в этом не было ничего необычного. Просто наставник давал более сокращенные объяснения о скульпторе Кендэле. А так как многие гномы тоже заинтересовывались столь выдающимся мастером, они, конечно же, соглашались. И только после дней, недель или даже месяцев поиска, поняв, с какой сложной задачей они столкнулись, отказывались от задания.

Вииду же досталась более подробная информация. Это могло быть как следствием высоких Славы и скульптурного мастерства, так и расположением наставника. Но как бы там ни было, он изначально понимал, что задание будет не легким.

Немного подумав, Виид решился.

- Я верю, что и среди нас, гномов, существовал выдающийся скульптор. И чтобы утереть нос зазнайкам-эльфам, приложу все усилия, чтобы отыскать о нём информацию.

Вы приняли задание.

- Спасибо. Очень надеюсь, что ты что-нибудь отыщешь.

В знак благодарности наставник подарил Вииду статуэтку эльфа.

- Ого! Он всё же принял задание.

- Даже притом, что мы так его отговаривали. Возможно, стоит одуматься и всё же отказаться, пока не поздно?

Стоявшие вокруг гномы всё ещё продолжали настаивать на своём. Однако на самом деле это

стало следствием поселившегося в них беспокойства. После наблюдения многочисленных провалов других претендентов они практически уверились, что просьба наставника невыполнима. Однако когда Виид, несмотря на все предостережения, принял задание, это заставило их усомниться. К тому же при взгляде на этого странного гнома у них появлялось неприятное ощущение, что он добьётся успеха.

- Наставник, я тоже верю в историю о Кендэле. Отправьте меня на поиски.

- И меня! Меня тоже.

- А разве вы уже не отказывались от этого задания? Хотя... чем больше гномов будет участвовать в поисках, тем лучше. Конечно, беритесь.

Всё новые и новые гномы, вдохновлённые согласием Виида, подходили к наставнику и просили дать задание. В них вновь разгорелось желание завершить его первыми.

Но Виид этого уже не видел. Воспользовавшись моментом, он тихонько вышел на улицу.

\* \* \*

'Железная рука', деревня гномов, была воздвигнута в соответствии с крутым горным ландшафтом. Практически все дома и кузницы строились с уклоном, а центральная площадь больше походила на лестницу. Конечно, встречались тут и ровные участки рельефа, но их количество было ограничено, да и стоили они немало.

Как и во всех других поселениях, лучшего места для продажи предметов или поиска участников в отряд, чем центральная площадь, не было. Именно на ней, в уголке, Виид и устроился, чтобы вырезать статуэтки.

- Слышал, этот гном - отличный скульптор. Это так?

- Посмотри и сам поймёшь. Знаю только, что он взялся за задание о Кендэле без каких-либо сомнений. А ведь его никто ещё не смог выполнить.

- Тогда нужно будет не спускать с него глаз...

Да, нашлись гномы, решившие следить за Виидом. Игроки, в прошлом провалившие поиски и теперь намеревавшиеся за счёт уверенного и явно что-то знающего незнакомца наконец-то отыскать ответ на эту загадку.

Виид создавал статуэтки, не покидая места. Он творил, неспешно вращая округлый пенёк и срезая всё лишнее, словно кожуру с яблока. Такое мастерство не могло не поражать собравшихся зрителей.

Даже после того, как Виид стал гномом, неизвестные голоса не покинули его голову.

'Извините, что я вас раньше игнорировал. Пожалуйста, поторопитесь и сделайте изображающую меня статуэтку'.

'Посмотрите на меня. Ну, я имею в виду, что надо смотреть на меня, чтобы создать'.

'Слабый. Я выгляжу слабым. Не хочешь придать мне более мужественный вид?'

Вероятно, из-за того, что Виид встал на путь Вечного скульптора, отношение неизвестных созданий изменилось и стало вежливее. И, что было намного важнее, с момента демонстрации способностей в гильдии скульпторов, они больше не насылали на него проклятия. Так что Виид наконец-то смог, как и прежде, неспешно и с душой творить свои работы.

- Эй! Сегодня и только сегодня! Я сделаю для вас прекрасные статуэтки. Вставайте в очередь, спешите занять очередь!

Вот так Виид невольно стал конкурировать с молодыми гномами...

Большинство игроков в королевстве Тор выбирало классы воина или берсерка. Гномья комплектация становилась довольно значимым преимуществом в ближнем бою. Те же, кто до таких боёв ещё не дорос, зарабатывали деньги, занимаясь ремеслом и продавая свои изделия купцам, лавочникам и туристам.

- А нельзя ли накинуть за статуэтку ещё один медяк?

- Старательно выполненная работа, но, к сожалению, нет. Я куплю её у вас, только если она будет ещё немного дешевле...

Именно в такую торговлю и вклинился Виид.

- Сегодня особый день скидок. Всем, для кого я что-то вырежу, тридцатипроцентная скидка! Спешите, её получат только первые пять покупателей.

Наблюдавшие за его умелой работой молодые гномы-скульпторы получили сильнейший удар по самолюбию. Большая их часть не смогла этого вынести и покинула площадь. Они понимали, что просто не смогут составить хоть какую-либо конкуренцию.

Виид затеял всё это специально, чтобы отвадить слезку навязчивых гномов. Однако постепенно он окунулся в работу с головой. Слишком давно у него не получалось вот так спокойно поработать над скульптурой, да и окружающие игроки реагировали иначе, нежели в людских поселениях.

- Ваши работы отличаются от поделок других гномов. Я заплачу вам золотой.

- Благодарю. Очень красиво.

- Ох, вы пришли сюда специально для нас, туристов? Спасибо большое.

Уважавшие ремесленное мастерство гномы покорно платили запрашиваемую Виидом цену. Особенно большой популярностью пользовались слегка карикатурные статуэтки людей, в которых угадывались черты гномов.

Некоторые из работ неожиданно получали статус Прекрасных.

Дзынь!

Прекрасная работа! Вы завершили статуэтку Гнома-подростка!

Симпатичный жизнерадостный гном-подросток в колпаке. По внешности сложно догадаться, что за его бородкой скрывается детская душа. Но знающему гному длина бороды подскажет, насколько тот ещё молод.

Всмотревшись, можно обнаружить глубокое художественное мастерство скульптора.

Художественная ценность: 73, признанная работа.

Эффекты: повышение Удачи на 7.

Количество созданных Прекрасных работ: 34.

Вы получили опыт в скульптурном мастерстве.

Слава увеличилась на 1

При изготовлении статус Прекрасных статуэтки обретали очень редко.

Как бы Виид ни старался передать детали, шансов на создание подобной работы выходило не больше, чем у бобового зернышка - прорости в пустыне. Но с тех пор, как он ступил на путь Вечного скульптора, Прекрасные статуэтки стали получаться гораздо чаще.

'Это всё благодаря повышенному эффекту навыка'.

Случившееся чрезвычайно радовало Виида. Не только навык скульптурного мастерства, но и связанные с ним умения улучшились на 20%. Например, стало проще передавать детали выбранного объекта, благодаря чему при использовании Скульптурной трансформации можно было получать больше бонусов. Снизились и штрафы при оживлении скульптур. Теперь он терял лишь шесть баллов Искусства, один уровень и 60% опыта. И так стало везде!

После каждой новой Прекрасной статуэтки Виид довольно кивал и говорил покупателям:

- Ох, а эта неудачная...

- Да? А на мой взгляд, хорошая.

- Нет. К сожалению, годится только на мусор.

Прекрасные работы Виид аккуратно складывал в рюкзак.

- Может, тогда просто мне отдадите?..

- Извините, но нет. Ни один уважающий себя скульптор не станет продавать неудачную работу. Подождите немного, сейчас создам еще одну.

- Как скажете... Тогда сделайте для меня что-то ещё более впечатляющее, пожалуйста.

Вот так ловко Виид оставлял все Прекрасные работы себе. Привычка, приобретённая ещё во времена подработки в закусочной.

- Официант, бутылку сайды, пожалуйста!

Тогда, в прошлом, проводилась акция 'Найди под крышкой вторую бутылку'. Подав посетителям выпивку в соответствии с их заказом, демонстрируя прекрасное обслуживание, Хэн ловко её открывал и, заговаривая клиентам зубы, тихонько захватывал крышку рукавом. Ещё подростком он познавал науку, как извлекать выгоду из не ожидаемых посетителями бонусов.

Таким образом за проведенное на площади время ему удалось собрать 45 Прекрасных работ и заработать 1200 золотых. Это, конечно, было мелочью в сравнении с заработком других мастеров за аналогичное время, однако в ситуации, когда он вложил все сбережения в Мору и остался без гроша в кармане, даже такая сумма грела душу!

Виид вырезал статуэтки всю ночь напролёт.

А с рассветом на площадь пришли представители Освободительной организации гномов.

- Час дневных сборов!

За любую коммерческую деятельность на площади требовалось платить налог. Тех же, кто этого не делал, принудительно изгоняли из поселения. Сборами в деревне Железная рука занималась именно Освободительная организация гномов! Во всех контролируемых ею поселениях налоговая ставка достигала целых 35%. Просто убийственные проценты!

Многие гномы, попавшие под эти выплаты, не могли сдержать своих чувств.

'Им лучше бы сменить своё название. Больше подходит - 'Эксплуатационное общество гномов'.

Чем-чем, а названием организация себя совсем не оправдывала: методы взимания налога порой и вправду больше подходили каким-нибудь бандитам...

Под властью Освободительной организации гномов находилось практически всё королевство Тор, восемь гильдий и несколько поселений. Каждый месяц гильдии должны были платить крупную дань дракону Кэйберну в виде товаров или драгоценностей, из-за чего многие никак не могли разбогатеть.

Так что теперь, во время ежедневного сбора гномы, достигшие среднего уровня мастерства, выпучивали глаза и всячески пытались извернуться. Порой они даже блефовали, грозясь покинуть площадь и уйти торговать в другие места. Но всё это было безрезультатно: с них всё

равно выбивали деньги.

Пара гномов из Освободительной организации подошла и к Вииду.

- Артхэнд, ты тоже должен заплатить налог.

- Но, уважаемые, я бедный гном и заработанное за день полностью трачу на пропитание.

- Остальные скульпторы же платят. И если верить слухам, ты зарабатываешь много.

- Но как же... Я только недавно начал торговлю скульптурами. Конечно, у меня было несколько клиентов, но не более. Люди, клеветящие на меня, просто завидуют. Сколько, по-вашему, может заработать простой скульптор?

- ...

- Примите от меня эти 15 золотых.

- Плати 20 и ни медяка меньше. Иначе проваливай из деревни.

Под угрозой расправы Вииду пришлось отдать 20 золотых. По сравнению с торговавшими рядом кузнецами он весьма легко отделался: с тех сдирали по несколько сотен золотых.

Собирающая таким образом деньги Освободительная организация имела просто сумасшедшую прибыль. Ведь им, находившимся под защитой Кэйберна, не приходилось тратить деньги на содержание армии, так как ни монстры, ни другие королевства не стремились на них нападать.

Конечно, случались локальные конфликты между гильдиями, но обычно они длились недолго да и каких-либо разрушений не приносили. В основном, это было следствием того, что подземный народ очень трудно захватить врасплох. Деревни и города находились на крутой горной местности, что сильно помогало защитникам при осадах. В то же время игроки не жаловали классы мага или лучника, и для захвата поселений в локальных столкновениях просто не хватало разрушительной мощи.

Так что неудивительно, что многие гномы разочаровались в своём королевстве. Пускай оно и было местом их рождения, в какой-то момент, набравшись мастерства, они бросали всё и принимались путешествовать по просторам Версальского континента.

\* \* \*

- Ах! Какая красивая скульптура. Пожалуй, самая лучшая из всех недавно вами созданных.

- Что ты такое говоришь, Фин? Вчерашние латунные статуи были просто удивительными. А какой была статуэтка Тревожащегося ребёнка!..

- С женской точки зрения сегодняшние работы лучше.

Виид во время этого разговора старательно высекал скульптуру двух явно враждовавших и уже практически начавших драку людей.

Герман был истинным гномом-кузнецом. Когда он пришёл на площадь и увидел за работой

Виида, то без промедления сделал весьма простой вывод:

- Похоже, у тебя довольно высокий навык кузнеца.

Работавший над скульптурой Виид не мог не заинтересоваться.

- И как вы об этом догадались?

- Если внимательно присмотреться, это очевидно. Ты ведь не местный, не так ли?

- Да.

- Здешние гномы хорошо знают друг друга. Многие люди думают, что мы все на одно лицо, но, как я говорил ранее, если приглядеться, можно увидеть отличия.

Длина бороды, цвет волос, форма жакета, размер головы - всё это и даже больше, различало уроженцев различных областей королевства Тор. Если сторонние люди и имели затруднение в различии гномов, то для тех, кто тут жил, это не составляло никакого труда.

Слегка теребя бороду, Герман произнёс:

- Я знаю много скульпторов в королевстве Тор, но, говоря честно, никогда не встречал никого, похожего на тебя.

- Вот как? Видимо, вам хорошо знакомо скульптурное дело.

- Ничего особенного. Кстати, ты достиг в нём такого мастерства ради Ремесла?

- ...

- Я когда-то для этого тоже учился в гильдии скульпторов, правда, поскольку большего не искал, значительные навыки в этой области так и не развил. Я хочу сказать, что, пускай добиться истинного мастерства в скульптуре не так-то и просто, из гильдии можно уйти с довольно высоким уровнем навыка.

- Хм-м.... За последнее время я видел достаточно много учащихся-гномов.

- Понимаю, к чему ты клонишь. Большинство из них мечтает достигнуть вершин скульптурного мастерства. Получается же только у единиц. Ведь, занявшись основательно чем-то одним, разве легко развиваться одновременно и в других направлениях? Хотя, думаю, тебя это не касается.

- И почему вы обо мне такого высокого мнения?

- Знаешь ли ты, сколько уже часов тут сидишь и работаешь, перекусывая лишь кусочками ржаного хлеба?

Виид не знал. Работая, он с головой погружался в дело и порой даже забывал поесть.

- Уже двадцать второй час... Смотря на твои спокойствие, терпение и поразительные навыки в скульптурном мастерстве, я и пришел к выводу, что, безусловно, ты развил и что-то другое.

За гномов по большей части играли именно взрослые люди, так как молодежь добычу ресурсов и изготовление предметов считала изрядно долгими и нудными процессами.

Герман также не являлся исключением и на самом деле уже давно перевалил за 40-летний рубеж. Его сын был воином, а дочь - садовником в другом королевстве. Они навещали его раз в три - четыре месяца. И для снабжавшего их бронёй и оружием отца это были дни настоящей радости.

Рядом с Германом стояла девушка по имени Фин, относившаяся к расе, представителей которой совершенно не ожидали тут увидеть. Она была феей! Правда, в отличие от остальных фей размером с муху, рост Фин приближался к нормальному человеческому. По классу же она была Заклинателем, волею судьбы осевшим в поселении гномов ради развития своего мастерства. В королевстве Тор получаемый опыт при работе с духами земли удваивался.

Создавая скульптуры в течение двадцати дней на главной площади поселения, Виид перезнакомился не только с этими двумя, но и со всеми остальными жителями деревни.

- Артхэнд, ты закончил мой перламутровый комод?

- Да. Вон стоит позади меня, забирайте.

Было бы преувеличением сказать, что эта работа относилась к скульптурам. Виид делал на заказ и мебель. Но непростую. Достигнув вершин как в резке по дереву, так и ковке металла, благодаря высокому Ремеслу в связке со скульптурным мастерством, он мог делать исключительные виды мебели.

Во время изготовления перламутровый комод не только подвергся превосходной обработке, но и вдобавок оказался украшен утонченной росписью по дереву и инкрустирован драгоценными камнями. Чтобы сотворить что-то подобное, другим мастерам потребовалось бы наличие таких же высоких художественных способностей.

- Великолепно, Артхэнд! Это была тяжёлая задача, но тебе всё удалось. Твоя работа не хуже, чем у кого-нибудь из мастеров нашей гильдии.

Заплатив кругленькую сумму, гном забрал свой комод и ушёл.

Виид остался доволен этой сделкой. Материалы для комода стоили достаточно дорого, так что и оплата подобного труда последовала соответствующая.

- Артхэнд, что там с ножами, которые я заказывал?

- Вот, всё сделано.

- Спасибо. В следующий раз обязательно обращусь к тебе!

Гномы продолжали приходить.

- Дяденька, а вы починили скульптуру журавля, которую я вам приносил? Если мама заметит, что я разбил её, быть беде.

- Я заклеил шею с помощью высококачественного клея и придал ей первоначальный вид.

- Без единой царапинки?

- Конечно, вот смотри.

Виид брался за любое задание от гномов. В основном это были какие-то незначительные

бытовые проблемы, так как, если гномам требовалось создать какой-нибудь предмет искусства, например, скульптуру, они это делали сами, не доверяя работу другим.

Так что просьбы жителей не приносили большой Славы или награды. Но Виид не расстраивался. Какое бы задание ему ни давали, благодаря своим упорству и мастерству он с лёгкостью добивался успеха!

И вот в один прекрасный момент на главной площади показался гном в красном жакете. Он сразу же обращал на себя внимание, потому как не только был пьян, но и явно что-то выискивал.

- Ну где? Куда же она подевалась? До назначенного срока осталось совсем немного.

При взгляде на него у Хэна загорелись глаза.

'Пришло время покончить с ожиданием!'

В поселении Железная рука Вииду так и не удалось найти кого-либо, кто знал о скульпторе Кендэле больше, чем общеизвестные слухи. Что ещё хуже, не нашёл он и решения проблемы голосов. Но королевство Тор не ограничивалось одной деревенькой, к тому же у Виуда была одна хорошая подсказка от самой богини Фрей.

'Они... Они существовали с самого начала света, но не смогли обрести форму. О, любящий скульптурное мастерство, тебе надо идти в царство маленьких существ. Ты найдёшь путь там, где они, весьма упрямые и мелочные, чувствуют огромную гордость!'

Виид обратился к пьяному гному:

- Не ищите ли вы, случайно, хорошую железную руду?

- Да! Правильно! Откуда ты знаешь? А, неважно... Но всё же! Если у тебя есть хорошая, пригодная для использования железная руда, не согласишься ли ты продать её мне? Знаю, что это непросто. Я бы не решился просить об этом кого-либо другого. Но ты за последнее время показал всем, что никогда не отказываешь в помощи попавшим в беду гномам.

Просьба гнома Дейнхэнда.

Ленивый пьяница Дейнхэнд несколько раз опаздывал с доставкой железной руды в кузницу, поэтому сейчас у него большие проблемы. Так как для гномов важно не потерять своё доброе имя, он готов переплатить за железную руду для того, чтобы в этот раз выполнить договор вовремя.

Сложность: F

Вознаграждение: Денежная награда.

Ограничение: для выполнения задания требуются 20 кусков железной руды не ниже второго сорта.

Виид сидел в деревне уже несколько недель и за это время выполнил просто огромное количество заказов. А так как золотом жители практически не расплачивались, в награду за работу зачастую давали именно руду либо же собственноручно сделанные предметы, такие как кинжалы.

- Я найду для вас железную руду.

- Правда? Огромное спасибо.

Вы приняли задание.

- У меня мало времени. Когда ты сможешь достать руду? Знай, я гном, для которого важно выполнение обещаний, поэтому ты обязан не подвести меня.

- Так у меня как раз есть железная руда, которую я готов отдать вам прямо сейчас...

И чтобы не быть голословным, Виид покопался в рюкзаке и вытряхнул на землю двадцать кусков второсортной железной руды.

- О как... Огромное спасибо! Теперь я смогу выполнить заключённый со старейшиной Ноблхэндом договор.

Дзынь!

Задание 'Просьба гнома Дейнхэнда' завершено.

Дейнхэнд получил железную руду и может теперь отнести её в кузницу.

Вознаграждение: получите лично у Дейнхэнда.

- Итак, сколько я должен тебе за железную руду? Если накину сверху двадцать серебряных от обычной стоимости, будет достаточно?

Обычная цена второсортной железной руды в поселении составляла золотой и тридцать серебряных. Если бы Виид имел класс Торговца, он бы мог хорошенько поторговаться и выбить больше из этого гнома, но деньги в данном случае были не главным.

- Я не тот гном, что будет пользоваться чужой бедой ради получения выгоды. Так что заплатите по установленной рыночной цене, и разойдемся на этом.

- Вот, значит, как? Давай тогда я угощу тебя пивом в таверне.

Поглаживающий бороду Дейнхэнд выглядел довольным.

- Ты очень располагающий к себе гном, Артхэнд. Раз таскаешь с собой двадцать кусков железной руды, значит, любишь металл. В то же время, хоть у тебя и была возможность получить более высокую цену, ты вошёл в моё положение, чем показал свою добросовестность.

За отданную руду Виид получил двадцать шесть золотых и хорошее отношение Дейнхэнда. Который вдруг засиял от пришедшей к нему в голову идеи.

- А знаешь, что? Не хочешь ли ты посетить кузницу старейшины Ноблхэнда?

Прикинувшись ничего не понимающим, Виид переспросил:

- Кузницу?

- Вообще-то, старик совсем не любит, когда к нему приходят незнакомые гномы, но если ты придёшь по делу от меня, он не откажет. Так вот, я сейчас немного тут занят, в таверне, так что, если хочешь, можешь отнести эту руду вместо меня.

Перед Виидом появилось ещё одно окно сообщений с заданием уровня F! Лёгкое задание по доставке 20-ти кусков железной руды гному Ноблхэнду в кузницу.

Виид согласился и начал свои неспешные сборы. В это время сидевшие по соседству и веселившиеся Герман и Фин повернулись в его сторону.

- Вы собираетесь на задание? - спросила Фин.

- Верно.

- Желаю успеха!

Герман тоже помахал рукой.

- Удачи, Артхэнд!

- Ага, спасибо. Ну, до встречи.

Слегка поклонившись, Виид тронулся в долгожданный путь.

\* \* \*

- Ушёл. Он ведь больше сюда не вернётся?

- Он получил здесь то, что хотел. Дождался просьбы Дейнхэнда.

Смотря на быстро удаляющуюся фигуру, Герман и Фин обменивались сожалеющими взглядами. Чтобы не было слышно остальным игрокам, Герман продолжил тихим голосом:

- Есть восемь способов попасть в Курысо. Самый простой из них - это получить задание от Дейнхэнда. Вот только для этого необходимо огромное терпение.

- А как он узнал об этом?

- Наверное, знаком с кем-то, кто знает. В любом случае, нам тоже нет необходимости тут более задерживаться.

Находившиеся на площади гномы заинтересованно уставились на шептавшуюся парочку.

- Мы снова пойдём в Курысо?

- Да, у нас там тоже есть дела.

- Надеюсь, Артхэнд к нашему приходу учудит что-нибудь интересное.

- Молодая леди, кажется, влюбилась.

- Не насмехайся над девушкой! Это совсем не так.

Мотая головой, Фин категорически отрицала слова Германа. При этом всякий раз у неё на некоторое время в волосах показывалась уникальная для расы фей зеленая антенна.

Герман от такой реакции разразился смехом.

- Аха-ха-ха! Ну, согласишься, есть же в нём некое обаяние? Выглядит простым и равнодушным, а всё равно привлекает к себе внимание.

- Да, это так. По правде говоря, мне он действительно понравился. Впервые смотрю на гнома как на мужчину. Но я пока не думаю, что это любовь, симпатия и...

- И, что?

- Движения его рук во время создания скульптур просто очаровательны.

- Аха-ха-ха!

Раскатистый смех Германа вновь разлетелся над площадью.

## Глава 2. Курысо

Размещение гномов в поселении зависело от мастерства.

Те, чьи навыки были более низкого уровня, проживали в нижней части деревни. Хотя следует отметить, что даже эти гномы превосходили людей и представителей других рас по мастерству. Они могли в одночасье починить сильно повреждённое оружие и броню или же произвести предметы достаточно высокого качества.

Основная часть товаров, закупаемая приезжими торговцами для перепродажи в других городах Версальского континента, создавалась именно подобными мастерами.

Кузница Ноблхэнда находилась в самой верхней части деревни. И одно лишь это уже означало, что он являлся выдающимся и многоуважаемым мастером.

Войдя в кузницу, Виид застал взмокшего от пота Ноблхэнда за заточкой топора.

- Что тебе нужно, юноша? - едва глянув на гостя, проворчал мастер.

- Я принёс двадцать кусков железной руды вместо Дейнхэнда.

- С чего это вдруг он сдержал обещание на этот раз? Ну, ладно, если хочешь посмотреть, как я работаю, можешь сесть в том углу.

Послушно отправившись ожидать на скамейку, через тридцать минут Виид получил новое задание. Так как у Ноблхэнда не было времени на выплавку железа из принесённой руды, он попросил заняться этим гостя. И Виид проявил всё старание, дабы отлить ровные железные слитки. Вообще, подобную задачу мог бы выполнить любой кузнец, достигший третьего начального уровня навыка.

- Благодарю за быстро выполненную работу. А ещё... - Но тут, увидев представленный результат, Ноблхэнд запнулся. - Какой гном сделал эти слитки?

- С ними что-то не так? - забеспокоился уже Виид.

- Они одного размера и веса. Да и качество на высоте. Если попросить кузнеца с подобными навыками выковать сто мечей подряд, один от другого будет не отличить.

Ноблхэнд высоко оценил проделанную работу.

В большинстве случаев, при выполнении кузнецом заказа на сотню мечей несколько из них обязательно не удавались. В основном это происходило из-за небольших различий в количестве материала, температуре огня и силе ударов молота.

А вот деревянные изделия, в отличие от железных, имели намного меньшую массу, вследствие чего требовали к себе более взвешенного подхода. Так что, благодаря опыту работы

с деревом и развитому Ремеслу, отлить одинаковые слитки Вииду не составило никаких проблем.

Ноблхэнд неспешно перебрал все слитки, пока его лицо резко не изменилось.

- Кажется, не хватает около сорока граммов в каждом... Из двадцати кусков руды точно больше ничего не осталось?

- ...

- Ну, ладно, не так уж и велика потеря. Ты, случайно, не желал бы получить отличное оружие, которое будет восхищать окружающих?

В соответствии с информацией, которую Виид прочитал на сайте тёмных геймеров, в ответ на вопрос следовало сказать: "Да".

- Я хотел бы иметь оружие, которое удивит весь мир! И, думаю, только гномы обладают соответствующими способностями для создания столь великого творения.

Ноблхэнд, довольно улыбаясь, погладил бороду.

- Воистину, это так. Только мы, гномы, можем чувствовать металл. Уж тут людским мастерам никогда подобного не достичь.

Гномья самоуверенность не знала границ! Но она зиждилась на обоснованных фактах и репутации самых искусных работников огня и молота.

- Если уж говорить о творениях мастеров-гномов... За какую цену ты бы хотел приобрести оружие?

Тут Виид немного призадумался. Если назвать слишком высокую цену, он вряд ли сможет что-нибудь купить, поэтому рассудил, что лучше всего остановиться на сумме чуть больше рыночной.

- Я купил бы оружие и за пятьсот миллиардов золотых, но...

- За пятьсот миллиардов золотых! - вскрикнул мастер, явно разозлившись. - Да если все гномы мира скинутся, столько не получится. Вот уж не думал, что у тебя такие нелепые фантазии в голове. Убирайся из моей кузницы!

Виид понял, что немного перегнул и практически свёл на нет все свои недавние старания.

Так что он быстро добавил:

- Я имел ввиду, что такова истинная ценность оружия гномьей работы. У меня же с собой только двадцать тысяч золотых.

- Хм... Говоришь, двадцать тысяч?

- Именно.

- Эти деньги ты принёс, чтобы приобрести наше оружие?

- Да, чтобы купить самое лучшее.

- Хорошо. Если это так, то я смогу тебе помочь. Мы, гномы, хотя и кажемся на первый взгляд богачами, однако это на самом деле совсем не так. Денег практически всегда не хватает из-за чередующихся успехов и неудач при создании предметов. Мы бьёмся как рыба об лёд из-за постоянных займов и нехватки материалов.

Существовало лишь два вида товара, которые приезжие торговцы могли задорого продать в королевстве Тор: материалы, необходимые для работы, и пиво. Настоящие мастера никогда не жалели денег на сырьё для задуманных ими шедевров. И порой платили просто немыслимые суммы.

Но зато гномы не тратились на предметы роскоши. И не только потому, что у них зачастую не было денег, - просто украшения не сочетались с их внешностью. Довольно трудно вообразить гнома с серьгой в ухе или проколотым носом...

Хотя первопричиной всё же была именно всепоглощающая нищета жителей королевства.

- Твои двадцать тысяч золотых могут существенно помочь моим знакомым. Предметы, которые они создают, безо всяких преувеличений можно назвать выдающимися. Я напишу рекомендательное письмо. Тебе следует направиться на восток, в сторону деревни Нэйнхэнд. По пути ты наткнёшься на одну старую шахту и, если пройдёшь по ней, увидишь место, где живут самые выдающиеся гномы.

Дзынь!

Получено рекомендательное письмо от Ноблхэнда.

Всё, что было нужно Вииду, - это письмо.

Опираясь на знания, полученные на сайте Ассоциации тёмных геймеров, он вычислил именно то место, в котором сможет найти нужную информацию. Там, где собираются самые выдающиеся гномы, где они достигают наивысшего мастерства и чувствуют гордость, он заодно сможет и освоить высший уровень кузнечного дела.

Теперь путь его лежал на восток. К темной заброшенной шахте. И уже пройдя по ней до конца, он должен будет вначале обнаружить подземное озеро, а потом и город, с домами из камней, железа и золота.

Старания последних нескольких недель окупятся со входом в этот город.

\* \* \*

Вииду не составило труда двигаться в правильном направлении. Довольно быстро он отыскал самую старую шахту в округе и вошёл внутрь.

Показавшаяся на первый взгляд бесконечной шахта оканчивалась обширной пещерой. Вииду доводилось об этом только читать, и вот сейчас под аккомпанемент шума собственных шагов, в создаваемом факелом кругу света он неспешно двигался вперёд, окруженный первобытными страхами.

Примерно после тридцати минут ходьбы он наконец-то достиг пещеры. С этого момента в окружающей обстановке появился новый звук. Редкие капли воды, падавшие со сталактитов, нагоняли в окружающую атмосферу ещё большую жуть.

С ростом популярности Королевской дороги количество зрителей фильмов ужасов сильно сократилось. Всё потому, что, путешествуя по Версальскому континенту, игроки могли на собственной шкуре прочувствовать настоящий ужас, будь то при движении по тёмным подземельям, полным ловушек, или зачистка безлюдных развалин, заполненных страшными монстрами.

А если уж говорить совсем честно, первоклассников теперь не удивить сюжетами даже самых кошмарных фильмов ужасов.

- Зомби!

- Скорее всего, тридцатого уровня. Без способностей к вызову эпидемий.

- Одного моего благословения хватило бы, чтобы он исчез.

И это были примеры лишь немногих комментариев людей, наблюдавших, как главный герой спасается от одинокого зомби.

Спускаясь всё глубже в пещеру, Виид не испытывал страха.

- Может, монстр какой выскочит, хоть какое-то разнообразие.

Но, поскольку он наверняка знал, что здесь нет ни монстров, ни ловушек, это были просто мечты. Так что ему не оставалось ничего иного, кроме как наслаждаться попадавшимися на стенах надписями, часть из которых представляла собой полную бессмыслицу.

Что можно сделать из пяти кусков железной руды и одного - серебряной?

Гномы из деревни Вейн сделали великое открытие... Оно позволяет... По правде говоря, я не знаю. Может, это известно гномам из деревни Вейн?

Ни в коем случае не оборачивайся. Как только обернёшься...

Эти и другие надписи на стене были написаны, чтобы нагонять тревогу и страх на одиноких путников. В силу своего оптимистичного и озорного характера гномы обожали шутить. И если рядом не было любимого ими огня, а вокруг царила тьма, то они увлекались подобными надписями-граффити.

Многие искатели приключений принимались за изучение этих надписей, но, так и не добившись какого-либо успеха, в конце концов отступались. Тем не менее, надписей было настолько много, что никто не исключал возможности найти там настоящую "драгоценность".

Когда Виид почти свyksя с тьмой, впереди появилось лёгкое свечение. Поняв, что цель близка, он невольно ускорил шаги и наконец-то добрался до конца пещеры.

Перед ним открылось обширное, явно созданное рукотворно пространство.

Множество потоков подземных вод обрушивалось в озеро. Падая, вода искрилась и бурлила так, словно в ней находились сверкающие серебряные зёрна. Расположенные рядом с этой красотой дома из камня и глины представляли собой начало поселения.

В них, конечно же, жили гномы.

К каждому дому был подведён свой водный канал прямым из озера. Так что сверкавшая серебряными отблесками вода придавала деревне невероятно чарующий вид. Дополняли картину постоянно клубившие белым дымом кузницы.

Некоторые из домов были выстроены из золота, серебра, мифрила и даже драгоценных минералов. Конечно, гномы были склонны к излишеству, но, по сравнению с мечтавшими о роскоши людьми, использовали эти материалы со вполне определённой целью. Например, дома из золота и серебра в большинстве своём являлись тавернами, так как жители считали, что в пивной, построенной из настоящих благородных металлов, вкус пива будет намного лучше.

Так выглядела деревня Курысо, место жительства самых выдающихся гномов-кузнецов.

\* \* \*

Задание Священника смерти.

Дэймонд, получивший первое в мире задание уровня сложности S, решил обратиться к людям посредством объявления на форуме Королевской дороги.

Гильдия 'Грабители земель' объявляет о начале охоты на крупных боссов Севера.

Приглашаем участвовать в этом веселье игроков любых классов. Мы ищем настоящих воинов, готовых бросить вызов опасности. В случае успешной охоты вся добыча будет разделена между участниками поровну.

За достоверную информацию о местонахождении боссов Севера предлагаем вознаграждение в размере 10 тысяч золотых.

Реакция игроков была весьма отстранённой.

- Грабители земель, их время уже прошло.

- Деревню святых уже захватили... Если вы хотите охотиться на монстров, идите туда...

- А смогут ли они реально одержать победу над такими боссами?

Вызвавшихся участвовать в этой охоте оказалось совсем немного. Север был заселён таким числом монстров, что даже просто путешествие по нему считалось глупым риском.

Однако, несмотря на это, некоторые группы игроков всё же отправились на разведку.

- На восточной стороне озера Эльда, расположенного у Плачущего болота, есть одна гидра, у которой, в отличие от других, много голов... Конечно, нет полной уверенности, что это босс, но всё же...

Как только поступила эта информация, Дэймонд во главе своей гильдии выдвинулся вперёд. Он действительно встретился с информатором в близлежащей деревне и отдал десять тысяч золотых, после чего отправился на Плачущее болото.

Обитавшие там гидры достигали более шести метров в высоту. И хоть двигались они достаточно медленно, некоторые из них выделяли сильнодействующий яд. Эта кислота в

считанные мгновения понижала прочность брони и щитов!

Кроме того, гидры обитали в болотистой местности, где трясина могла затягивать игроков чуть ли не по грудь, так что сражение предстояло непростое.

- Вперёд, парни.

Дэймонд возглавил отряд воинов.

На второй день сражений с гидрами они наконец-то обнаружили босса.

Семиглавый монстр, который непрерывно испускал яд и накладывал проклятья. В отличие от обычных гидр, его головы двигались весьма быстро.

Двадцать пять членов гильдии получили серьёзные ранения и побывали на грани жизни и смерти, но всё же босс был повержен. Само же сражение транслировалось в Зал славы.

- Кажется, они и вправду охотятся на опасных боссов.

- Кто-нибудь хоть раз убивал прежде гидру на Севере?

Очень скоро скопилось сразу несколько донесений о возможных целях.

Дэймонд выбрал ближайшую к их текущему местонахождению.

- В месте, расположения руин древней цивилизации, обитают крупные земляные черви... Одна случайно забредшая туда экспедиция оказалась полностью уничтожена.

И хоть на первый взгляд эти монстры казались неопасными, не стоило игнорировать их силу. Как редкий вид нежити, черви показывали удивительную изворотливость при атаках и, что хуже всего, были невероятно живучи.

- Среди них находится босс по имени Лава, цвет кожи - зелёный, голова похожа на человечью.

И в этот раз, правда, уже со значительными потерями, гильдия Грабители земель смогла одолеть противника.

Всё ещё оставалось неизвестным, сколько же на самом деле на Севере находилось великих монстров. Однако несомненным было одно: благодаря своим безрассудным сражениям с боссами, Дэймонду удавалось привлекать к Грабителям земель всё больше и больше внимания.

\* \* \*

Курысо действительно заслуживало звания 'рая для кузнецов'.

Прямо на улицах можно было увидеть над чем-то работавших гномов с молотами в руках. Вокруг лежали различные минералы и ровные кипы готовой продукции.

По сравнению с Железной рукой и другими поселениями гномов, атмосфера здесь оказалась более спокойной из-за меньшего количества жителей, но в то же время на улицах было намного жарче.

- Слышал о недавно созданном Экборином копье?
- Ага. С базовым уроном в девяносто.
- Но зато он вложил в него элементы огня и ветра и получил эффект огненного торнадо.
- Правда? И тогда сколько же в нём дополнительного урона?
- Двадцать три. Пускай копье и не для постоянного применения, но это потрясающее оружие.
- Наверное, авторитет Экборина сильно вырос. К тому же, уверен, оружие невероятно прочное, как и все его произведения.
- Я тут подумал, и решил тоже сделать копье. Попробую создать первое копье, базовый урон которого будет превышать сотню.

Перешёптывающиеся подобным образом гномы на самом деле были поглощены работой. Не обращая внимания на то, что мимо проходил, а порой и задерживался ненадолго посторонний в лице Виيدا, они продолжали как ни в чём не бывало болтать о последних новостях поселения.

- Слышал я, что старик Фабио, как и прежде, занимается только доспехами.
- Ну, так он великий мастер по усилению брони. К тому же, если ты готов потратить много денег на экипировку, выгоднее вложиться в доспехи, нежели в оружие.
- Чёрт. Если бы у меня было столько денег, я бы занялся чем-нибудь другим.
- Не нам его судить. Разве не своим мастерством старик Фабио всё заработал? Тут нет места для зависти.
- С этим не поспоришь, его историю все знают.

Виид тоже был наслышан о Фабио.

Гном-кузнец из королевства Тор стал достаточно известным игроком. Фабио славился своими доспехами ещё в то время, когда Виид сражался с Рыцарем смерти в небесном городе Лавиасе. Уже тогда поговаривали, что он может заставить любые старые доспехи блестеть, как новенькие.

Мастер золотые руки Фабио. Чтобы попросить его об услуге, представители как рядовых, так и престижных гильдий приходили со всех уголков Версальского континента, держа наготове мешочки с деньгами.

Хоть вес укреплённых доспехов увеличивался по сравнению с обычными, ни один человек на свете не откажется от крепкой брони. Особенно в свете того, что с повышением уровней возрастал и риск смерти. А умирать людям не хотелось, потому они не жалели денег как на покупку самого лучшего оружия и брони, так и на укрепление уже имеющегося.

На этом Фабио и сколотил своё огромное состояние. Первый настоящий кузнец-богач. Он стал настолько известным игроком, что во время трансляции CTS Медиа, посвящённой Вииду, вошёл в число восьми приглашённых уважаемых экспертов.

После той программы уже прошло достаточно много времени, чтобы на континенте появилось

значительное число кузнецов со средним уровнем мастерства. Началась разработка мифриловых шахт, а с повышением уровней игроков увеличилось и количество добываемых ими на охоте минералов. Благодаря росту качества и количества сырья повышать навык кузнечного мастерства стало намного проще.

И в это самое время, когда на Версальском континенте постепенно стало увеличиваться число игроков, посвящавших себя делу укрепления брони, Фабио исчез со сцены. Всем было интересно, куда же он подевался, и, похоже, ответ на этот вопрос здесь был известен каждому.

Чем дальше продвигался Виид, тем чаще он останавливался. Ему было очень любопытно узнать, какого уровня предметы выставлены на улице. Что интересно, погружённые в работу гномы не только не обращали на него внимания, но и вообще, казалось, не занимались продажей чего-либо проходившим мимо.

- А чем сейчас занимается старик Герман? В последнее время его не видно.

- Не знаю. А он вернулся? Может быть, работает над очередным мечом?

- Ай-яй-яй, ошибка старины Германа в том, что он слишком осторожничает. Сейчас практически не осталось кузнецов, следующих его стилю.

- В прошлом я тоже придерживался этого стиля. Тогда, около пяти месяцев назад, навыки Германа превосходили наши и производили сильное впечатление.

- Но всё же... Даже если ты весьма настойчив и стараешься вложить душу в клинок, работа займёт не больше недели. Ну, а если на создание оружия станет уходить, как у Германа, по месяцу или более, тогда не будет и клиентов.

- Да. Полностью с тобой согласен.

- Кроме того, порой даже на аукционе не удаётся продать товар за реальную стоимость. После такого не остаётся ничего, кроме как сдаться. Ведь кузнечное дело постоянно требует денег...

Виид лишь недавно общался с Германом.

Конечно, на континенте встречалось много игроков с таким именем... Но, так как Герман был кузнецом, и встреча произошла совсем недалеко, в деревне Железная рука, Виид практически уверился, что речь шла именно о его недавнем знакомом.

- Кто знает, может, тогда мы ещё встретимся снова.

На самом деле Виид не придавал большого значения взаимоотношениям с остальными игроками. Хотя это не помешало ему подружиться и довольно долго охотиться вместе с Пэйлом и остальными.

Но, так как по сути своей он был тёмным геймером и в игре прежде всего зарабатывал деньги, дорога со знакомыми нечасто пересекалась, особенно в свете того, что он не мог отказаться от выполнения опасных заданий.

Сложно дружить с обычными людьми, когда основная часть времени, за исключением сна и учёбы, посвящена одной лишь Королевской дороге.

- Посмотрим, сведёт ли нас судьба ещё раз...

И Виид отправился в административный центр Курысо.

\* \* \*

Административный центр Курысо управлял всем поселением.

В отличие от других королевств, где всё решалось указами короля или знати, тут действовала уникальная система правления. Поселением управляли старейшины, выбираемые из числа жителей в первую неделю каждого года.

Администрация состояла из десяти старейшин. Трое из них были выдающимися воинами, в то время как остальные являлись не менее выдающимися ремесленниками. Причём выбор происходил только из тех гномов, кто достиг совершеннолетия.

Со стороны могло показаться, что любой желающий мог занять одно из руководящих мест в администрации, только вот ещё не было случая, чтобы какой-нибудь игрок становился старейшиной.

- Смотрю, вы недавно в Курысо. Желаете зарегистрироваться?

- Да, хочу.

- Ваш класс?

- Скульптор.

Так как Курысо не подчинялось дракону Кэйберну, игроков тут не мучили представители гильдий наподобие Освободительной организации гномов. Однако у поселения имелись собственные правила.

Например, вход в Курысо был открыт для всех! Но с одним условием... Если игрок хотел покинуть поселение, ему требовалось создать и оставить в качестве оплаты своего пребывания изделие не ниже среднего уровня.

Скульпторы, конечно же, оставляли скульптуры. Причём никто не запрещал оставлять работы более высокого уровня, чем требовалось, но ни в коем случае не хуже. И это было минимальным условием, чтобы заниматься какой-либо деятельностью в Курысо.

Зато, в отличие от других королевств, здесь не требовалось платить налоги.

Гном-старейшина обратился к Вииду:

- Как тебя зовут?

- Артхэнд.

- Хорошее имя.

На этом регистрация и заканчивалась. Теперь, чтобы покинуть Курысо, требовалось оставить работу. Но Виид не спешил уходить.

- У меня есть вопрос.

- Спрашивай. Хочешь узнать что-то о Курысо? Или тебе нечем заняться, и ты не против выполнить моё поручение?

Просьба гнома-старейшины!

Но Виида она не привлекла. Ведь, перевоплотившись в гнома, он на время потерял былую Славу. Конечно, у него имелись уже небольшие заслуги, благодаря созданным работам и помощи жителям Железной руки, но всё же это не сравнимо с тем, что было прежде.

Хотя, если бы Слава осталась, она всё равно не сыграла бы большой роли. Так как Курысо практически не торговало с другими королевствами, репутация, полученная Виидом на Версальском и Северном континентах, сюда просто не доходила.

Так что предложение старейшины не могло быть ничем иным, кроме как мелким поручением, в котором Виид не был заинтересован.

- Мне не нужны поручения, а вот от информации бы не отказался. Знаете ли вы что-нибудь о гноме-скульпторе Кендэле?

Не отыскав какой-либо информации в королевстве Тор, Виид надеялся, что найдёт её в Курысо!

Старейшина закивал головой.

- Конечно, знаю. Он был самым выдающимся мастером среди нас, гномов. Говорили, что его работы были наполнены тайной жизни. Я слышал о нём истории от родителей.

Тут Виид поверил, что у него есть шанс найти информацию о Кендэле. По крайней мере, он теперь наверняка знал, что этот гном существовал.

Виид спросил с надеждой:

- А где можно найти его учеников или какие-нибудь работы?

- Этого мне знать не дано. Он не оставлял скульптуры... Об учениках мне тоже ничего не известно, возможно, их и не существовало. Я смотрю, много гномов стало интересоваться Кендэлом.

- Помимо меня кто-то им тоже интересовался?

- Многие. По меньшей мере около двадцати гномов.

Значит, в Курысо на разведку приходило как минимум двадцать игроков, и их попытки, так как наставник за это время не отказался от задания, оказались провальными.

'Всё равно подсказка должна находиться где-то тут. Всё указывает на это. А то, что другие не распространяются об этом, заключается в их желании усложнить жизнь соперникам'.

Даже если кто-то из гномов находил какие-нибудь намёки на следы Кендэла, они никогда не раскрывали добытую информацию, чтобы конкуренты не могли продвинуться дальше.

Тогда Виид задал другой вопрос:

- А внутренние голоса... Что нужно сделать, чтобы создать их скульптуры?

Но тут старейшина непонимающе уставился на него.

- В мире и такое есть?

- ...

- Чтобы получить информацию в Курысо, нужно найти её самому. Чтобы раздобыть что-либо, нужно лично приложить к этому усилия.

Теперь Виид понял, что все будет не так-то и просто. И возможно, он вообще не найдёт ответов на свои вопросы.

'Неизвестные голоса, я даже не представляю, кто они. Вполне вероятно, кто-то другой уже сделал для них скульптуры, и у них больше нет надобности просить об этом меня'.

Профессией скульптора могли наслаждаться многие игроки, а вот достичь самой вершины мастерства дано едва ли одному человеку в целом мире!

Хоть Виид никуда и не торопился, он уже понимал: чтобы получить какую-либо информацию тут, в Курысо, потребуется хорошенько потрудиться.

### Глава 3. Тайна скульпторского задания

Выйдя из административного центра, Виид снова начал осматривать Курысо.

Большинство кузнецов и других ремесленников расположилось прямо на улице, без устали создавая свои работы. Однако, оглядевшись вокруг, можно было заметить и здания с такими вывесками как: 'Кузница Фабио', '... Экборина', '... Вамби'.

Подобные именные мастерские знаменитые гномы могли выстроить как за собственный счёт, так и получить за заслуги перед властями. Как и в других королевствах, тут можно было получить собственный земельный участок или дом за вклад в развитие поселения или верную службу, например, в качестве рыцаря.

'В Курысо способности игроков наверняка оцениваются по кузнечному мастерству'.

Не то чтобы гномы не ценили портняжное дело и другие навыки, просто по своей сути, всем сердцем любя создавать предметы из первородных материалов, они отдавали предпочтение именно кузнечному мастерству.

- Я гном Хинст. Ищу кого-нибудь в помощь для срочнойковки ста копий. Задание от оружейной лавки.

Как и в других поселениях, в Курысо были те, кто искал помощников в группу.

- Имеется задание. Необходимо изготовить двадцать качественных комплектов доспехов. Ищем гномов с начальным 8-м уровнем кузнечного мастерства и выше. Материалы с нас, оплата - 300 золотых. Только для тех, кто заинтересован в повышении своих навыков!

- В восьмом туннеле появились монстры, из-за которых возникли сложности с добычей руды. Собираем отряд для зачистки этой территории. Награда - по двадцать золотых на каждого участвующего.

- Требуются хорошо выделанные доспехи. Заказ от владельца лавки брони. Ему нужны товары с защитой не ниже 30. Кто со мной?

В каждой крепости или деревне существовали торговые площади, где люди искали себе компаньонов для охоты или выполнения заданий. Там же происходила и основная торговля между игроками.

Но в Курысо из-за специфики поселения акцент заданий был смещён к производству или добыче необходимых материалов. А поскольку попадались и весьма сложные поручения, людям невольно приходилось искать компаньонов для прохождения. Благодаря чему именно здесь гномы с низким уровнем навыка могли всегда получить хорошую практику.

\* \* \*

Курысо!

Поселение, названное в честь древнего гномьего королевства, ставшее славным пристанищем настоящих мастеров. Несмотря на то, что построено оно было именно для гномов и все дома в нем имели маленькие и узкие двери, запаса высоты потолков всегда хватало для комфортного пребывания даже высоких людей.

В границах поселения располагалось множество оружейных лавок и других магазинчиков. Но среди всех построек, чаще всего встречались любимые гномами кузницы, и не намного отстающие по обожанию таверны, в которых всегда можно было выпить.

- Я думаю, в этот раз у меня получилось прекрасное оружие. Как раз такое, что идеально подходит, чтобы проламывать головы оркам.

- Если ты настоящий кузнец, то должен жить тут, в Курысо.

- Мы можем гордиться своим лидерством в кузнечном мастерстве на континенте.

Голоса гномов на улицах не смолкали ни на секунду. Но были тут не только представители этого гордого народа. Люди и эльфы, которые, как и Виид, прошли через заброшенную шахту, ходили по улицам в поисках каких-либо предметов.

- Но-о... Почему так дорого? - слышался на улице, вопросительный возглас эльфийки, явно положившей глаз на один из представленных в лавке луков.

Гном-торговец не стал лукавить.

- Просто мы не делаем скидок эльфам. Не хочешь покупать - не покупай.

- Вообще-то... Я хочу купить, но...

- Тогда плати указанную цену!

- Что тут происходит? Луми, у тебя нет денег?

- Есть, просто не хватает полутора тысяч. Я прошу сделать небольшую скидку, но торговец упёрся и не уступает.

Настоящее гномье упрямство! В отличие от доброжелательного отношения к своим соплеменникам, гномы не очень любили людей, а уж тем более эльфов. Поэтому даже то, что перед лавкой стояло сразу пять обворожительных эльфийских красавиц, не склоняло сердце истинного гнома к уступкам.

Виид незаметно подошёл к отчаянно пытавшимся торговаться эльфийкам. Он не собирался им помогать. Просто ему стали интересны характеристики продававшихся в лавке луков, способных заинтересовать даже этих остроухих дев. Производимые мастерами Курысо предметы, в отличие от других мест на континенте, в большинстве своём славились высочайшим качеством.

Виид указал на лук, который хотела эльфийка.

- Можете показать мне вон ту вещь.

- Вообще-то, я первая его заметила, - гневно произнесла эльфийка.

Повернув голову, Виид спокойно её оглядел.

- Правда?

- Да, но из-за того, что денег... чуть не хватает...

- Тогда можно мне посмотреть?

- Ну...

От безысходности эльфийка кивнула. Глаза же её компаньенок, казалось, метали молнии!

Торговец тут же с охотой протянул лук.

- Мы будем очень рады, если наш соплеменник-гном будет пользоваться в своих путешествиях нашим луком.

Виид ничего не ответил. Он внимательно рассматривал протянутое гномом оружие.

- Идентификация!

'Стремительный', лук гнома Унобана.

Прочность: 40/40. Урон: 65. Дальность: 14.

Создан мастером Унобаном для охоты. Мощный и точный лук обладает отличной тетивой, повышающей скорость прицеливания.

Требования: 280-ый уровень, Ловкость 730.

Класс лучника или средний уровень мастерства.

Эффекты: Скорость прицеливания +20%.

Улучшенный проникающий урон.

Повышенная точность при скоростной стрельбе.

Подходит для стрельбы стальными, огненными и ядовитыми стрелами.

"Неплохо".

Так Виид оценил полученную информацию. Но так как он имел средний уровень кузнечного мастерства, то смог узнать намного больше сведений.

Произведённое оружие.

Параметры оружия видны только кузнецам, достигшим среднего уровня навыка.

При непрерывной стрельбе после 45 стрел, из-за растяжения тетивы, точность и дальность снижаются на 20%. Увеличивает урон от стрел в среднем на 23%.

Рукоять не доведена до ума, так как этот лук создавался мастером Унобаном для быстрого массового выпуска. Во время стрельбы на сто и более метров возможно отклонение от цели до 15 сантиметров. Однако вследствие того, что предмет создавался с душой, лук испускает свет, который подсказывает стрелку правильное направление выстрела.

Если более умелый кузнец возьмётся улучшить оружие, возможно небольшое повышение дальности и урона.

Виид немного повертел в руках лук и отдал его обратно.

- Сколько, вы сказали, он стоит?

Гном, погладив бороду и оглядев покупателя, ответил:

- 15500 золотых.

- Хм...

- Ну что, берёте?

- Всё же нет.

И Виид отошёл от лавки. На самом деле у него уже был лук высшего эльфа Элрика, и осмотр этого оружия он проводил, только чтобы понять стоимость товаров в Курысо. И это была единственная причина, почему он осматривал изделия гномов!

У него не имелось ни малейшего желания покупать тут какое-либо оружие.

Торговец прищёлкнул языком.

- А жаль. Хотя, если подумать, луки не то оружие, что необходимо нашему собрату.

Так как Виид ничего не купил, у стоявшей рядом эльфийки загорелись глаза, ведь у неё вновь появился шанс заполучить понравившееся оружие.

Однако, бросив на неё взгляд, Виид спокойно сказал:

- Советую вам не покупать тот лук.

- Что?!

От удивления эльфийка широко распахнула глаза.

Вообще, в игре встречалось много красивых девушек, но именно среди эльфиек попадались особенно прекрасные представительницы. Чистая кожа, большие раскосые глаза, стройное тело. Встретив такую красавицу с заострёнными ушками и зелёным водопадом волос, редкий мужчина мог сохранить спокойствие.

- Это оружие - дешёвка.

- Что? О чём ты...

- Молодой гном! Что ты себе позволяешь!

Торговец был взбешён, но Виид продолжил, будто не замечая этого:

- Оружью не уделили достаточно внимания. Ведь оно делалось не для гномов, а для вас, эльфов... Плохой центр тяжести, средний урон и прочность.

Эльфийки недоверчиво смотрели на него, ведь им лук казался весьма неплохим. Лицо торговца же горело так, что он не мог проронить ни слова.

- Что же ты молчишь, гордый гном-торговец?

- Это правда?! - шёпотом спросила эльфийка.

Виид продолжил говорить:

- Да, у лука отличная скорость стрельбы, однако центр тяжести не отрегулирован должным образом, поэтому просить за него больше десяти тысяч - сущее вымогательство. А если вы всё же хотите купить его, выберите цель на дальнем расстоянии и сами проверьте.

Закончив свою речь, Виид, не обращая больше внимания на собравшихся, быстро зашагал дальше по улице. Он решил помочь эльфийке советом только потому, что она напомнила ему сестрёнку, сверстницей которой на первый взгляд и казалась.

Лицо торговца покраснело от стыда. Благодаря высокому Ремеслу, каждый гном в той или иной мере являлся мастером. А так как в словах Виида была одна лишь правда, он не мог так просто все опровергнуть.

- Ну, так что, берёте или нет? - обратился торговец к эльфийке.

Та на мгновение замерла, но, так как оружие всё ещё хотелось, слегка нервничая, спросила:

- А за какую цену вы его отдадите?

- За 12500 золотых.

- Но тот гном сказал, что центр тяжести плохой...

- Тогда не покупайте.

Дотошный торговец вновь включил 'старую пластинку' и заносчиво сложил руки на груди.

Только сейчас эльфийка осознала, насколько помог им проходивший мимо гном. Бросив взгляд на быстро удалявшегося Виида, она поспешно отправила ему запрос.

- Добавить в друзья.

Запрос отклонён.

- ...

На её памяти это был первый случай, когда мужчина отклонял дружбу.

Ведь во время сражений или прохождения заданий эльфы пользовались большой популярностью. Благодаря высокой скорости передвижения, быстрой реакции и меткой стрельбе они всегда были желанными участниками в отряде. Ну, а красивые лицо и фигура становились причинами заботы и ухода за окружающими мужчин.

То, что на самом деле в реальности большинство девушек было ничем не примечательными школьницами с книжками в руках, никак не мешало им в Королевской дороге пользоваться невиданной популярностью.

Отбросив гордость в сторону, эльфийка снова отправила запрос.

- Добавить в друзья!

Запрос отклонён.

- Добавить в друзья!

Вы успешно зарегистрировали дружбу с игроком по имени Виид.

В конце концов с третьей попытки ей удалось добиться своего.

'Виид? Так, значит, его зовут Виид'.

В то же мгновение эльфийка Идэль отправила Вииду через 'шёпот' приветствие, но в ответ получила лишь неприветливую сухую речь:

- Способности и преданность гномов...

Идэль слово в слово повторила то, что нашёптывал новый знакомый.

- Мы не сомневаемся в способностях и преданности гномов, но для нас, простых эльфов, этот лук слишком дорог. И ни для кого не секрет, что вы, умелые гномы, можете с лёгкостью делать изделия такого уровня.

- 12000 золотых.

Чтобы эльф смог торговаться с упёртым гномом - о таком в священных лесах не упоминалось даже в древних сказаниях! Происходящее казалось невозможным, причём не только для эльфов.

- Средний урон...

Внимательно слушая 'шёпот', Идэль продолжила аккуратно передавать чужие слова.

- К тому же средний урон тут неустойчив. А если нельзя предсказать, сколько урона будет нанесено противнику, это большой риск. Особенно в сражении с проклятыми орками, которые будут толпой бежать на меня.

Орки были врагами как для гномов, так и для эльфов. А если копнуть ещё глубже, то можно сказать, что именно их гномы сильнее всего ненавидели, среди всех рас.

- 11000 золотых. Меньше не проси.

- Но как же так, прочность, она же...

- 10500 золотых.

В этот момент цена стала доступной для всех собравшихся эльфиек.

- Вау!

- А я и не знала, что Идэль может так торговаться.

Эльфийки громко зааплодировали подруге, предполагая, что она добилась своего и теперь уж точно купит лук. Но Идэль пока молчала: желанная цена была всё ещё не достигнута.

Будто уточняя, она снова спросила:

- Эм... Уважаемый гном, не возражаете, если я попробую пустить несколько стрел в вон ту дальнюю мишень? Безусловно, лук создан великим мастером, и мне бы хотелось полностью прочувствовать его исключительность. Однако в случае небольшого отклонения стрелы вы же сделаете мне такую же небольшую скидку?

Впервые лицо гнома побледнело.

- Хорошо, отдам за 9000 золотых. Пускай в луке есть небольшие недочёты, но за такую цену это более чем отличное оружие.

Таким образом Идэль удалось приобрести лук за невероятно низкую цену.

Конечно, во время стрельбы из него на дальние расстояния стрелы летели с небольшим отклонением, да и средний урон был несколько неустойчивым... Но эти недочёты всегда можно компенсировать навыками стрельбы.

Приобретение лука с большим уроном и возможностью быстрой стрельбы по такой цене и на таком уровне было просто удивительным. Особенно в свете того, что торговаться пришлось не с приветливыми людьми, а с весьма недружелюбно настроенным гномом.

Радостная Идэль тут же поспешила отправить Вииду 'шёпот' с благодарностью.

- Большое спасибо. Благодаря вам я смогла купить...

Получатель заблокировал вас.

\* \* \*

Большинство заданий в королевстве Курысо касалось гномов и кузнечного мастерства.

Поэтому что-нибудь, связанное со скульптурным мастерством, получалось найти столь же часто, как бобовые ростки - в пустыне. А если что-то и находилось, то обычно оказывалось достаточно низкого уровня.

- Ох-ох, у меня нет денег даже для покупки пива. А гордость не позволяет просить. Но, кстати, владелица паба как-то обмолвилась, что ей нравятся скульптуры. Не могли бы вы сделать для меня одну из дерева? Взамен я отдам свою кирку. Конечно, у вас её тут никто не купит, но зато, может, она пригодится где-нибудь в деле.

Дзынь!

Просьба гнома-шахтёра.

Он хочет обменять свою кирку на скульптуру.

Сложность: F

Награда: Кирка

Ограничения: Только для скульпторов.

- Я сделаю скульптуру прямо сейчас.

Вы приняли задание!

- Ох, говорите, вы и вправду скульптор? Скульптор... В детстве я видел много удивительных скульптур. Что, разве по мне не видно?

- Нет, что вы. Гномы же не зря считаются выдающимися художниками и мастерами.

- Верно. Высокомерные люди говорят, что у нас нет интереса к искусству. Но ведь, в отличие от дикарей-орков, мы отличаемся незаурядным умом и любовью ко всему красивому и крепкому. В нашем Курысо, много воинов, которые не знают, что значит отступать на войне. И поэтому, я тут решил, что хочу подчеркнуть эти достоинства у себя дома. Сделайте мне ещё одну скульптуру гордого гнома-воина.

Дзынь!

Скульптура отважного гнома-воина.

Гномы во всеуслышание утверждают, что если бы у них имелся всережущий меч и доспехи, способные противостоять огненному дыханию, то они могли бы запросто победить самого дракона Кэйберна.

Вполне вероятно, что именно в поисках этих предметов их кузнечное мастерство и достигло нынешних высот, хотя создать вещи такого уровня на самом деле практически невозможно.

Однако отсутствие их нисколько не мешает гномам не знать страха в сражениях против любых иных монстров, исключая драконов.

Создайте скульптуру храброго гнома.

Сложность: E.

Награда: Набор оружия, созданный гномом от скуки.

Ограничение: Только для скульпторов.

Скульптуру необходимо создать из бронзы.

- Возьмусь за неё прямо сейчас.

Вы приняли задание!

Вот так Виид получил новые задания, даже не завершив предыдущее.

Всё благодаря тому, что такая работа была его специализацией, с помощью которой, как он надеялся, куда бы ни привела судьба, можно будет всегда найти себе занятие, связанное со скульптурным мастерством.

Виид бродил по городу и выполнял случайные задания по созданию скульптур.

'Курысо, как оказалось, не такое уж и населённое место'.

Число проживавших тут гномов не превышало тысячи. И хотя поселение раскинулось на достаточно большую площадь, из-за значительного числа пустовавших зданий казалось довольно тихим. Если бы в Курысо не встречалось много людей и эльфов, его можно было бы даже назвать уединённым, печальным местом.

'Если я и дальше продолжу выполнять задания, то, вероятно, в какой-то момент голоса вернутся с требованием создать их скульптуры'.

Виид сильно надеялся, что тогда удастся найти зацепку.

Но, несмотря на то, что он выполнил несколько десятков заданий, пока ничего не произошло. Сами же задания хоть и были лучше, чем в деревне Железная рука, всё равно не превышали сложности D. Последовательных же практически не было - в лучшем случае гномы лишь

знакомили с кем-то, кто тоже нуждался в скульптурах.

На мгновение в голове Виида даже мелькнула страшная мысль:

'Неужели это и есть предел заданий, связанных со скульптурным мастерством?!'

Обладатели боевых классов в игре обычно участвовали в приключениях, связанных со сражениями. О выбравших класс Авантюриста и говорить нечего. Они вели раскопки, исследовали флору и фауну, ловили монстров и без конца выполняли другие интересные задания. Даже священники принимали участие в специальных походах и обрядах церкви.

В свете нескольких последних дней Вииду уже стало казаться, что, возможно, подобного рода заданий для скульпторов и вовсе не существует.

'Правильно. Если подумать, даже создание гробницы для короля Розенхайма не выходит за обычные рамки'.

А ведь это оно имело уровень сложности В!

Для других классов задания подобного уровня были связаны с участием в грандиозных приключениях, позволявших получить определённое влияние на Версальском континенте!

Однако возведение гробницы не только было сложным, но и требовало долгого однообразного труда.

'Работа, которая потребовала невероятного количества сил. Если подумать, то даже во время создания скульптуры богини Фрей так сложно не было'.

Виид не боялся тяжёлого физического труда и, если появлялись связанные с ним задания, с лёгкостью брался за работу.

Опасался же он скорее другого. Например, если вдруг выдадут несколько десятков тысяч драгоценных камней и предложат создать из них работу, которая сохранится в веках. Разве не будет это слишком ответственным?

Виид с радостью принимался за привычные уже задания, требующие значительного физического труда, благодаря которому и создавалось большинство его работ.

Однако сейчас, прокрутив все прошлые события в голове, он всерьёз забеспокоился по поводу сложившегося положения вещей.

'Разнообразие заданий, связанных со скульптурой, на деле просто ничтожно'.

Теперь создание огромных изваяний, которые он прежде делал как нечто необыкновенное, выглядело как предел скульптурного искусства. Ведь, если подумать, участие в сражениях в кругу единомышленников никак не подходило для обладателей класса Скульптора! Казалось, сама игра навязывала забиться в какую-нибудь пыльную комнатку и создавать там в одиночестве бесконечные скульптуры.

Конечно, кузнецы и портные в какой-то мере тоже следовали этому пути, но про них Виид не мог всё знать наверняка, а вот насчет скульпторов у него уже начало складываться ощущение, что они не участвовали в каких-либо серьёзных приключениях.

'Ну, нет. Чёрт! Это же правда. Разве мне хоть раз попадалось какое-нибудь иное

приключение, связанное со скульптурным мастерством...'

Виид впал в отчаяние.

\* \* \*

Каждый день гильдия Грабители земель во главе с Дэймондом привлекала к себе всё большее внимание. Причиной такого интереса послужило то, что игроки гильдии охотились на Короля грифонов в ущелье Хавелин. Охотились там, где считалось невозможным победить!

Стая жёлтых грифонов стёрла в пух и прах многих отправившихся на Север искателей приключений. И после этих разгромных поражений игроки прекрасно усвоили, что бросать вызов летающим, проворным и умным грифонам равносильно самоубийству. Ущелье Хавелин стало местом, в котором нашли упокоение многие.

Именно туда и пришёл Дэймонд со своими людьми.

Грифоны приветствовали незваных гостей снарядами в виде глыб и деревьев. Однако сами они пока не вступали в ближний бой.

- Если хотите идти дальше, идите. Но живыми вы отсюда не выйдете.

Подобные выкрики вселяли в игроков страх, не говоря уже о том, что каждую ночь им не удавалось сомкнуть глаз из-за неожиданных налётов монстров.

После преодоления примерно трети ущелья все окончательно поняли, что забрались слишком далеко, чтобы поворачивать назад. К тому же атаки грифонов стали намного яростнее, из-за чего среди Грабителей земель появились первые погибшие.

Под трансляцией тут же запестрели комментарии о провальности этой попытки. Опытные гильдии высмеивали безрассудность очередных, неведь что о себе возомнивших претендентов.

- Только сумасшедшие будут бросать вызов ущелью Хавелин.

В Королевской дороге существовало достаточно много гильдий с большими силами и возможностями, чем у Грабителей земель даже в их лучшие годы. Однако ни одна из них не осмелилась даже попытаться покорить такое опасное место, как ущелье Хавелин. Ведь в случае поражения они бы нанесли колоссальный ущерб своей репутации. Не говоря уже о серьезных потерях из-за смерти костяка гильдии.

Именно поэтому гильдии относились весьма настороженно к подобным опасным местам, и выходка малочисленных Грабителей земель, бесстрашно вошедших в ущелье Хавелин, вызвала у них не более чем усмешку.

- Если они и дальше продолжат вести себя так безрассудно, то скоро развалятся или покроют весь Север своими трупами.

Несмотря на потери, Дэймонд с согильдийцами держался и продолжал пусть и более медленное, но движение вперёд. Ведущие обстрел с воздуха грифоны теперь не оставляли отряд ни на минуту. А поскольку они были воздушными монстрами, достать их без большого числа заклинаний или стрелков не представлялось возможным.

Однако грифоны не могли летать непрерывно, потому у них имелось место для отдыха. Гнездо, находившееся в самом центре ущелья Хавелин. Там же росли и бескрылые детёныши, пока ещё не способные летать.

Грабители земель, возглавляемые Дэймондом, добрались до этого гнезда и сразились с превосходящей их по численности стаей грифонов, в результате чего одержали невероятную победу. Они убили вожака грифонов и поймали 35 детёнышей, которые представляли большую ценность в путешествиях.

И всю эту битву, от начала до конца, игроки могли наблюдать в реальном времени в Зале славы. В этом сражении погиб Дэймонд, но зрители всё равно были очень впечатлены тем, как он до последнего сражался с вожаком грифонов.

Люди были полностью очарованы безрассудством и силой гильдии Грабители земель.

\* \* \*

Переживания Виيدا о скульпторских заданиях за прошедшее время только усилились.

- Что ж, ничего не поделаешь. Не зря же говорят, что учение - это вор...

Всё равно в мире не существовало никаких иных способов развития скульптурного мастерства. Так что приходилось браться и покорно выполнять каждое подвернувшееся задание.

- Хорошая работа.

- В каком-то смысле... - вздохнув, согласился Виид.

Уйдя глубоко в себя, он перешёл на несколько более отрывистое общение с заказчиками.

- Ох! Какая великолепная скульптура.

- Да нет, что вы, вырезал на скорую руку.

- Так гладко отшлифована поверхность... А ещё этот вьющийся завораживающий рисунок. Наличие подобных линий в скульптуре - вершина изящества!

'Я потратил на неё кучу времени, оставьте уже пустословие и просто заплатите'.

Виид стал воплощением отстранённости!

Причин тому было несколько. Хоть он постоянно слышал похвалу от заказчиков, награда за его труд оставалась всё такой же ничтожной, как и вначале. Гномы платили строго в рамках изначальных договорённостей, исключая те случаи, когда скульптуры получались намного лучше, чем они надеялись. Тогда награда немного возрастала. Обычное же обходительное обращение Виيدا на них просто не действовало.

Гномы посмеивались над подобной отстранённостью.

- Такой скульптор, как вы, должен иметь чувство гордости.

- Ага, конечно! Если мы закончили, то давайте уже распрощаемся!

- У вас прекрасный характер. Если появится ещё заказ, обязательно приду к вам.

- Да ради бога, только закажите что-нибудь подороже.

Хоть Виид и не сдерживал своего раздражения, довольные хорошо выполненной работой клиенты уходили без всяких претензий. Но всё это оказалось не так важно, ведь повторных заказов от этих гномов попросту не было.

Если в центре Версальского континента вокруг Виида имелась прорва самых разных заданий, начиная с постройки гробниц и заканчивая статуей богини, то в Курысо сложилась абсолютно обратная ситуация. Хотя здесь и имелось множество памятников, выставочных залов, музеев и других различных культурных мест, связанных с достижениями выдающихся ремесленников, найти подходящие задания было весьма трудно.

- Ну вот, кажется, и всё, - вздохнул Виид и отдал последнюю выполненную работу.

Но даже когда все заказы кончились, он продолжил вырезать.

'Ну, создай, создай наши скульптуры'.

'Скульптор, почему ты всё ещё следуешь по этому никчёмному пути?'

Виид вновь слышал голоса неведомых созданий..

Ещё он начал сотрудничать с магазином по продаже скульптур, в которую продавал все свои изделия, созданные в процессе хождений по городу. Именно в одно из таких посещений продавец и протянул ему статуэтку летучей мыши.

- Артхэнд, оцени эту скульптуру.

- Зачем?

- Разве эта работа не вызывает у тебя каких-нибудь чувств?

Виид небрежно покрутил статуэтку и протянул продавцу обратно.

- Меня она раздражает. Вы же знаете, что скульпторы не занимаются такими делами.

- Знаю, но я бы не стал просить просто так. К тому же, обещаю, если отнесёшься к этому более серьёзно, ты не будешь разочарован компенсацией.

- Как насчёт того, чтобы вы взяли мои скульптуры подороже?

- Хорошо, накину ещё десять процентов сверху. Твои скульптуры пользуются спросом, поэтому быстро разойдутся, даже если будут стоить несколько подороже других работ...

Цены на скульптуры то поднимались, то снижались в зависимости от положения на рынке. Если появлялось много торговцев, желавших приобрести в Курысо данный товар, стоимость возрастала. Однако случалось это весьма редко, в особенности если сравнивать с продажей оружия и доспехов, ради которых сюда и в королевство Тор приходили со всего континента.

Так что, раз цены формировались в соответствии со спросом на рынке, даже работы Виида не

могли продаваться за особо большие деньги. Не говоря уже о том, что на их изготовление не тратилось каких-либо ценных материалов или много времени.

- Говорите, повысите цену на десять процентов?.. Дайте-ка взглянуть ещё раз.

Виид начал подробно всматриваться в детали статуэтки.

- Всё равно, кажется, в ней нет ничего особенного...

Изготовив невероятное количество скульптур, он успел уже выработать намётанный взгляд. И если верить ему, статуэтка летучей мыши - а продавец отдал именно её, - скорее всего, была создана не слишком высокоуровневым скульптором, да ещё и из отвратного материала.

'Совершенно невыразительная мордочка, плохая шлифовка, имеет много мелких зарубок. Полное отсутствие идеи и души'.

Виид оценил статуэтку как неудачную. В скульптурном мастерстве обычно чем больше времени мастер посвящает работе, тем меньше у него ошибок. Тут же их скопилось невероятное количество.

- Нужно посмотреть подробную информацию, тогда будет понятнее. Идентификация!

Скульптура летучей мыши с неизвестным именем.

Скульптура изображает летучую мышь, обвившую своё тело крыльями. Форма животного чем-то напоминает мышей-кровапийц из пещеры Шаспен.

Художественная ценность: 3.

Виид протянул статуэтку назад её владельцу.

- Ничего особенного. В ней нет никакой ценности, и, кажется, она сделана наспех.

- Правда? Какое разочарование. Её нашли в течении реки, что впадает в озеро. Я возлагал на неё большие надежды...

Но тут, пока продавец предавался сожалениям, Виид случайно встретился взглядом с каменным изваянием.

Жуть! Глаза летучей мыши были переполнены ужасом! При осмотре ему показалось, что глаза невыразительны, а глазные яблоки, как и всё прочее, выведены наспех. Но теперь

чудилось, будто маленькие красные бусинки двигаются. Вдобавок он только сейчас осознал, что созданы они были из небольших рубинов.

Виид сглотнул и, молча отобрав скульптуру у продавца, вновь принялся за изучение. Он протёр рубины кончиками пальцев и начал рассматривать их под светом лампы.

'Похоже, что камни не обработаны. Но всё равно, если их немного подправить и продать, можно будет с лёгкостью выручить несколько тысяч золотых. И они совершенно не подходят для вставки в такую никчёмную статуэтку'.

В это мгновение выскочило новое сообщение!

Выявлены новые детали скульптуры Шаспенской летучей мыши.

Виид тут же произнёс:

- Идентификация!

Скульптура Шаспенской летучей мыши.

Работа гнома-ремесленника Гудольфа.

Была полностью выполнена в пещере Шаспен.

Художественная ценность: 245

В подземном королевстве Курысо области, находившиеся за озером, представляли собой системы пещер.

Причём они были настолько запутаны, что больше напоминали муравейник, в котором найти что-либо без проводника казалось невозможным.

Благодаря врождённой интуиции и способности отслеживать залежи руды гномы обычно не теряли дорогу. Однако, даже имея на руках карту, представители каких-либо других рас не решились бы пройти далеко вглубь.

Молодой гном Гудольф осторожно шагнул в пещеру.

'В этот раз... я должен найти драгоценные камни'.

В свои юные годы он уже прославился как ремесленник, причём весьма неплохо разбиравшийся в окружающих подземельях.

- Я должен преподнести ей самую прекрасную брошь.

Гудольф намеревался подарить своей возлюбленной брошь, с добытыми собственноручно драгоценными камнями, а вместе с этим сделать предложение руки и сердца.

В своих поисках Гудольф забрел в пещеру Шаспен. Рубиновая жила, которую он вычислял вот уже несколько дней, ответвлялась куда-то в эту сторону.

Обычно в такие места не совались в одиночестве, но ослеплённый любовью молодой гном осторожно направился в самую глубь.

Ему приходилось пробираться через тёмную и узкую пещеру! Двигаться предельно медленно, дабы не разбудить спавших на сталактитах летучих мышей. Он рисковал своей жизнью, чтобы найти драгоценные камни. И спустя какое-то время, забравшись уже довольно глубоко, обнаружил свою цель.

- Вот она!

Радостный Гудольф тут же бросился стучать киркой. Наконец, он добрался до месторождения высококачественных красных рубинов, о которых так долго мечтал!

- Этих камней как раз хватит для создания великолепной броши.

Гном был невероятно доволен. Однако в процессе своей работы он не заметил, как ударами кирки разбудил спавших летучих мышей. Хлопая крыльями, они, полные ярости, налетели на вторгшегося в их пещеру наглеца и принялись вонзать в него зубы.

- Нет, нет! Помогите!

Спасаясь от облепивших его тело мышей, Гудольф бросился в глубь пещеры. Он бежал, не разбирая дороги, слепо следуя инстинкту самосохранения, пока в итоге не оказался у пропасти с кипящей лавой!

От мышей он оторвался, но, казалось, остался совсем без сил. Из-за большой потери крови сознание начало затуманиваться, что уж тут говорить о движении куда-то дальше. К тому же он всё ещё находился в пещере Шаспен, выход из которой перекрывала стая разгневанных летучих мышей.

- Пути назад нет...

Осознав это, Гудольф обработал добытые им рубины и сделал брошь. Ту вещь, что он всем сердцем желал подарить возлюбленной Джэне во время предложения руки и сердца.

После этого он взял небольшой камень и создал изображение Шаспенской летучей мыши, в глаза которой и вставил пару оставшихся после создания броши рубинов.

- Хоть бы кто-то нашёл...

Гудольф чувствовал, что осталось ему немного, поэтому, завернув изделие в свою верхнюю одежду, он доковылял до журчащей невдалеке реки и кинул получившийся свёрток плыть по течению. Всем сердцем надеясь, что река доставит скульптуру в Курысо!

Вот так одежда со статуэткой летучей мыши-кровопийцы отправилась в путь по воде. Во время этого путешествия попадались как глубокие места с тихим течением, так и целые лабиринты мелких протоков с яростным напором. При ударах о землю и сталактиты ткань во многих местах порвалась, а скульптура получила многочисленные мелкие повреждения. Но всё же, несмотря на это, ей удалось достичь цели в относительной целостности и сохранности.

Прошло больше месяца, но она всё-таки добралась до Курысо, где и была обнаружена гномами. Чтобы в конце концов найти покой в скульптурной лавке.

\* \* \*

В момент своего прозрения Виид смог увидеть все произошедшие события, связанные с созданием статуетки Шаспенской летучей мыши.

Дзынь!

Получен навык 'Воспоминания скульптур'.

Благодаря ему вы можете прочитать прошлое, скрытое в скульптурах.

Дзынь!

Новое задание 'Мечта Гудольфа'.

Гном-ремесленник Гудольф заложил последнее желание в созданную им скульптуру. Просьбу отомстить за него летучим мышам и отдать подарок - покоившуюся в пещере брошь - его возлюбленной Джэне.

В качестве вознаграждения вы сможете получить во владение рубиновую шахту, обнаруженную Гудольфом во время своих путешествий.

Сложность: В.

Награда: Шаспенская рубиновая шахта.

Ограничения: Знание точной информации о Шаспенских летучих мышах, наличие среднего уровня скульптурного мастерства.

Виид был ошарашен не меньше, чем если бы его ударили молотком по голове.

Скульптурное искусство, которое люди всегда высмеивали и игнорировали! Работы, которые никогда не предавали мастера, если он вкладывал в них душу!

- Я скульптор... Скульптор...

Более не нужно было заикливаться на мнении остальных. Не требовалось выпрашивать низкоуровневые задания. Ведь настоящие испытания были спрятаны в самих скульптурах. Работая, благодаря которым возможно всё!

Вот что значило быть настоящим скульптором.

#### Глава 4. Содрогающий командующий

Виид решил приобрести статуэтку Шаспенской летучей мыши.

Благо хозяин лавки отдал её по дешёвке, цена даже не покрывала стоимости рубинов.

- С тебя три золотых. Надеюсь, что ты исполнишь последнее желание Гудольфа.

Запутанный рассказ Виида произвёл сильное впечатление на гнома. К тому же на этом благосклонность владельца лавки не закончилась.

- Я и не думал, что у тебя такие способности в скульптурном мастерстве. Впредь стану брать созданные тобой работы по двойной цене.

Подобное предложение стало для Виيدا приятной неожиданностью. Теперь, если сильно не тратиться на материалы, он сможет получать какую-то прибыль. Возможно, даже получится жить только созданием скульптур.

- Вы уверены, что это повышение цен вас не разорит? - учтиво поинтересовался Виид.

Таким образом он хотел сгладить своё высокомерное и заносчивое поведение, которое обычно наблюдал хозяин лавки до этого момента.

- Даже двойной цены, на мой взгляд, недостаточно. Артхэнд, пойми, я сам себя не прощусь, если работы, созданные мастером такого уровня, будут продаваться за копейки.

- Ну что вы... Я всего лишь обычный скульптор. Благодарю вас за предложение, но я бы хотел, чтобы вы всё хорошенько обдумали ещё раз, - сказал Виид с кротостью в голосе .

Смирение во все времена считалось добродетелью. Так что, если бы хозяин лавки действительно дал после него задний ход своим словам, его ожидала бы кара в виде как минимум трёхдневной ругани со всеми.

- Порой я совсем не могу понять души творческих людей.

- ...

- Есть у вас привычка самих себя недооценивать... Я как владелец лавки тоже имею собственные убеждения и гордость, так что, как и сказал ранее, теперь буду покупать твои работы по максимально возможной для реализации цене. Спасибо тебе, что продаёшь их именно в моей лавке.

- ...

Вот так Виид приобрёл статуэтку Шаспенской летучей мыши, а вместе с ней - и новое задание.

Дзынь!

Летучие мыши из Шаспенской пещеры.

Отомстите мышам-кровопийцам, отнявшим жизнь ремесленника Гудольфа.

Все присутствующие в поселении гномы-воины обязаны участвовать в этом задании. Гном, получивший последнюю волю Гудольфа, ни в коем случае не должен умереть.

Сложность: В

Награда: Почёт гномов.

Ограничение: Обязательное участие других гномов. Расовое задание.

Пока удивлённый Виид переваривал информацию, все гномы Курысо получили по собственному сообщению.

Отправляйтесь к гному, у которого находится скульптура Гудольфа, и помогите ему в сражении с Шаспенскими летучими мышами.

Если вы не окажете помощь и не будете участвовать в задании, вас принудительно выдворят из Курысо. Также вы потеряете доверие всех гномов.

Гордость за свой народ у гномов была огромна. И если кто-то не отправлялся в правый поход во имя мести за своего собрата, то он более не считался настоящим, достойным общения гномом.

- Я буду участвовать.

- Покажите мне, где эти Шаспенские летучие мыши!

Воины клялись и тут же принимали задание. После чего кричали:

- Ищем того, у кого находится скульптура Гудольфа!

- Кто он?

- Мы уже собрали группу. Веди нас!

В один миг тишина Курысо сменилась бурей волнения.

Повсюду раздавались крики: гномы искали Виида.

\* \* \*

Завоевание пещеры Шаспен!

Воины собирались в поход, побросав все, даже самые важные дела. Подавляющее большинство кузнецов одалживало для похода оружие и доспехи собственного изготовления.

- Используй с толком и не забудь вернуть.

- Желаю, чтобы ваш поход оказался победоносным.

Все гномы поселения объединились для достижения цели.

В отличие от других мест, в Курысо проживало достаточно мало игроков. К тому же, несмотря на имевшееся сходство между воинами и кузнецами, последние не считали нужным братья за чужую работу и идти в бой.

- Расовое задание... По сравнению с людьми и другими народами у нас какое-то особенное, удивительное дело, не правда ли?

- Ещё бы. Просто невероятно, что оно исходит от скульптора!

Вииду удалось встретить тут Германа. Тот вместе с Фин бежал куда-то с охапкой оружия.

- Вот созданные мною предметы. Большая часть не слишком удалась, но я готов одолжить сколько нужно.

Хотя со слов Германа выходило, что оружие недостаточно хорошего качества, на самом деле оно на голову превосходило представленные экземпляры многих других кузнецов.

- Вот мы и встретились в Курысо, а времени и на пару словечек нет, - сказал кузнец, увидев Вииду.

- Думаю, в следующий раз его будет достаточно.

- Конечно. Но всё же ты удивил меня. Не думал, что скульпторы могут получать такие задания.

Виид встретил и других кузнецов. Например, Экборина и Вамби, что входили в пятёрку великих мастеров Курысо. Кстати, Герман тоже оказался одним из них. А вот Фабио не пришёл, но прислал доспехи вместе со своей дочерью.

Кузнецы не поскупились и собрали для похода множество различных предметов от первого до двухсотого уровня, причём в большинстве своём те не имели никаких классовых ограничений.

- Что же мне выбрать из этого.

Вииду выделили целую кучу защитного снаряжения, рассчитанного в первую очередь на оборону, а не нападение! Уровень предметов был весьма низок, но зато многие из них можно было надеть, даже не имея достаточно Силы. Вот только что бы он ни мерил, всё оказывалось весьма тяжёлым и превращало носителя в толстого бегемота, не способного даже повернуться на месте.

Гномы уверяли, что подобная броня и сопротивление магии помогут пережить предстоящую битву даже такому слабому по классу игроку, как скульптор.

Но Виид отрицательно покачал головой.

- Мне это не понадобится.

- Что?

- Я и так не умру.

Если бы подобное случилось, это стало бы ужасной катастрофой. Потому что способность перевоплощения была бы раскрыта, и, воскреснув, благодаря 'Силе, способной обмануть смерть', Виид предстал бы перед всеми в образе нежити! Если всё это увидят сопровождающие его гномы, то простым возмущением тут уже не отделаешься.

Но Виид был неспроста уверен в себе.

'Гудольф оставил после себя не только статуэтку'.

Благодаря памяти скульптуры Виид знал форму Шаспенской пещеры и охотничьи повадки летучих мышей. И на его взгляд, в предстоявшем сражении лично для него никакой опасности не предвиделось.

\* \* \*

- Давайте за мной, парни.

Как только гномы дошли до Шаспенской пещеры, Виид выдвинулся из толпы и быстро зашагал вперёд, словно находился у себя дома. Воины были чрезвычайно потрясены подобным поведением.

- Артхэнд, ты в своём уме?

- Сколько кружек несвежего пива ты выпил?

Игроки начали не на шутку беспокоиться.

Для успешного выполнения задания Виид должен был остаться в живых. При этом их задача как воинов состояла в том, чтобы, следуя его приказам, разделаться с противниками! Видя же неопытность и легкомыслие лидера, многие пересмотрели своё к нему отношение.

Виид, не обращая внимания на возгласы, продолжил двигаться вперёд. Зная точное местоположение летучих мышей, он прекрасно понимал, что ни ему, ни воинам в пустой пещере ничего не угрожало.

Когда до места обитания противника осталось примерно пятьсот метров, он поднял руку.

- Здесь.

- Что? Ты вообще о чём? - спросил шедший рядом воин Биндель.

Он был самым искусным воином среди присутствовавших, так как знал не только различные виды атак, но и был способен обращаться с четырьмя видами оружия.

- Мы будем сражаться здесь.

- Здесь? Тут же нет никаких монстров.

Виид посмотрел ему в глаза.

- Мы заманим их сюда и проведём сражение.

Окружающие воины нахмурились.

- Глупости! Как специалисты в сражениях мы возьмём эту часть на себя.

- Точно. А ты просто отдыхай в безопасном месте.

- Как можно их заманивать сюда, если ты даже не знаешь скорости летучих мышей! К тому же никто из нас не взял с собой луки.

До этого момента гномы уважали Виид за то, что тот оказался инициатором задания подобного уровня. Но теперь их доверие окончательно испарилось.

Некоторые виды монстров просто невозможно привлечь сражаться в какое-то определённое место! С другими, сильными, как боссы, было достаточно сложно биться, даже подготовившись. Так что для внесения подобных предложений игроку для начала следовало пережить как минимум десяток напряжённых боёв с разными противниками.

Гномы продолжили движение, проходя мимо игнорируемого ими теперь скульптора.

Тогда Виид вытащил скульпторский нож и порезал своё предплечье.

- Что ты делаешь?! - закричал Биндель.

Все замерли. Гномы и предположить не могли, что Виид решится на самоубийство! А ведь если он умрёт, задание не только будет провалено, но и принявшие в нём участие игроки получат огромные штрафы.

Пока гномы стояли в недоумении, Виид спокойно произнёс:

- Войско гномов, приготовиться к бою!

- Что?!

- Он до сих пор за своё?

Досадуя на их тупость, Виид быстро объяснил:

- Дальность зрения Шаспенских летучих мышей - двести метров. Однако источник крови они чувствуют в радиусе шестисот метров и определяют его для себя как жертву.

- ...

- Из-за извилистых пещер расстояния могут отличаться, но сюда практически прямая дорога. Тут низкий потолок и множество сталактитов, следовательно, эти твари не смогут летать достаточно быстро. Сейчас наш шанс. Войско гномов, приготовиться к бою!

Под давлением Виида гномы вытащили оружие и настроились на сражение.

'Что за... Чёрт возьми, что за звуки впереди?'

'Кажется, они летят сюда...'

С громким писком стая летучих мышей появилась из темноты.

- Они и вправду прилетели.

- Враг!

Приготовившиеся заранее воины тут же встретили противников, энергично заработав топорами и молотами. Однако из-за высокой скорости летучих мышей и темноты в пещере эффективность действий гномов оказалась не на высоте.

Если бы среди собравшихся имелись священники, то с помощью божественной магии отряд легко бы отбился даже в сложившемся положении, но, к сожалению, сейчас им приходилось рассчитывать только на себя. Воины сражались с противниками, веря в своё здоровье, выносливость и крепость доспехов.

В этот миг раздался Львиный рёв Виида:

- Изменить построение! Встать в колонну по пять!

Внутри пещеры рёв получился просто оглушительным.

Боевой дух повысился на 276.

Все беспорядки прекращены.

Удача увеличилась на 6.

Окно с подобным сообщением появилось перед каждым из гномов.

Боевой дух участников сражения повсеместно считался одной из важных составляющих любой победы. Потому как если он низок, то игроки не могли на полную задействовать имевшиеся у них защиту и магическое сопротивление. Благодаря повышению Боевого духа исчез эффект замешательства от нападения большого числа противников, да к тому же ещё увеличилась и удача!

- В шеренгу по пять!

Повторно раздался рёв Виида. Хотя во второй раз эффект не проявился, зато шум получился что надо: эхо ещё долго гуляло по пещере.

- По пять в ряд!

- Встаём впятером! Давайте!

В самый разгар битвы гномы перестраивались и образовывали ряды по пять воинов. Они не понимали, зачем это делают, не рассуждали, почему слушаются Виида, а просто выполняли приказ.

Самые опытные из них сильно удивлялись, но тоже выстраивались в ряд.

- То, что мы сейчас слышали, - разве это не рыцарский навык для управления группой?

- Этот эффект... Никогда не слышал о навыках, повышающих Боевой дух.

Но не прошло и пары минут, как у построившихся гномов начала проскакивать мысль:

'Так разницы же никакой'.

Построение не сильно облегчило сложившееся положение. Если раньше гномы сражались рассредоточенно, то теперь они делали это, стоя рядом и даже порой мешая друг другу. К тому же пещера не была идеально ровной: порой в одном месте помещалось всего четверо воинов, в другом - шестеро.

После того, как последние гномы наконец-то выстроились, раздался новый рёв Виида:

- Ведущая шеренга, три шага вперёд! Вторая шеренга, оставаться на месте!

Стоявшие впереди воины прекрасно поняли, что это относится именно к ним, и решительно сделали три шага вперёд. Между первыми двумя шеренгами образовалось небольшое расстояние, так что теперь лишь стоявшим впереди приходилось встречать всех летящих противников.

- Вторая шеренга, прикрывать ведущую!

Стоявшие во втором ряду гномы сменили тактику, начав наносить удары в первую очередь по летучим мышам, атаковавшим спины собратьев. Благодаря тому, что по своей сути гномы были весьма сплочённым народом, воины легко следовали подобному приказу.

- Ведущая шеренга, ещё три шага вперёд. Вторая шеренга, три шага вперёд; третьей - прикрывать спины второй!

В этот момент гномы поняли, как нужно теперь действовать.

Сражаясь с летучими мышами и рассчитывая только на себя, они лишь запутывали ряды. Из-за отсутствия помощи от союзников воины не могли нормально встречать противников, так как постоянно вертелись, опасаясь нападения со спины. Поэтому число летучих мышей практически не сокращалось, а раненые враги успевали отлететь, чтобы восстановиться и вскоре вернуться в сражение.

Но, следуя словам Виида и держась в единой колонне, сражаться стало намного проще. Теперь воинам приходилось опасаться нападения только спереди и сверху, в то время как спину защищали собратья по оружию.

Однако осознание этого обошлось гномам недёшево: ещё до того, как они успели полностью выстроиться, летучие мыши начисто разгромили шестую и седьмую шеренги. Благодаря темноте противники просто облепили находившихся там гномов и высосали их до последней капли крови.

Зато оставшиеся шеренги находились под прикрытием друг друга, так что, если кому-то в спину вцеплялись летучие мыши, стоявшие позади воины быстро их сбивали.

'Мы сможем победить!'

'Вперёд ради победы!'

Глаза гномов засверкали, как фонари; снова раздался Львиный рёв.

- Всем шеренгам - вперёд. Разгромить противников!

Гномы бойко задвигали своими маленькими ногами.

Передвигаясь без остановки, колонна раз за разом сталкивалась с наваливавшейся на них огромной стаей летучих мышей. Сердца гномов бешено колотились. Такого сражения у них ещё никогда не было!

Как правило, сражаться в тесном пространстве впятером или вшестером было довольно тяжело. Но сейчас более сотни гномов действовало сообща. Противостоя огромной стае летучих мышей и отвоёвывая шаг за шагом новые позиции, они испытывали невероятное чувство удовлетворения и гордости.

Тут послышалась новая команда Виида:

- Быстрее!

Темп битвы увеличился.

'Быстрее, быстрее, быстрее!'

Твердя это про себя, словно мантру, гномы рванули вперёд.

Размеренное движение сменилось быстрым шагом. Теперь налетавшие на ведущую шеренгу противники сметались в мгновение ока, а те, что пролетали дальше, попадали на третью, пятую и, если улыбалась удача, восьмую шеренги, после чего умирали от одного размашистого удара.

Гномы больше не боялись за себя: имевшие повышенный Боевой дух, ведомые указаниями Виида, они превратились в единую смертоносную машину, которая сметала всё на своём пути.

- Вперёд!

- Быстрее!

- Вперёд! - хором повторяли уже бегущие гномы.

Для них этот бой стал самым захватывающим за всё время игры. Никто из игроков не предполагал, что в тёмной и узкой пещере можно так сражаться. Каждый из них сейчас выкладывался как никогда ранее.

- Шеренги, начиная с ведущей по третью, примкнуть к левой и правой стенам пещеры. Четвёртая шеренга двигается вперёд, не обращая ни на что внимания. Ведущая шеренга, после прохождения всех, занять место последней!

Ещё недавно стоявшие впереди гномы были обеспокоены своим положением. Поскольку они встречали основной поток летучих мышей, их Выносливость и Здоровье довольно быстро снижались. Но, не желая подводить других да и увлечшись сражением, воины решили держаться и молчать до последнего. Они прекрасно осознавали, что роль ведущей шеренги важна, и в случае её распада всё формирование может быть полностью разрушено.

Виид понимал чувства стоявших в передовой линии гномов, так что в тот момент, когда их силы начали подходить к пределу, и тревога возросла, он отдал приказ о смене позиций.

Сражавшиеся впереди воины расположились по бокам пещеры и с улыбками встречали шедших им на смену гномов из четвёртой шеренги. Те же с радостью поприветствовали своих собратьев:

- Молодцы.

- Хорошая работа.

Глаза гномов горели от уверенности!

Душами же они сплотились как никогда ранее.

- Вперёд до конца!

Новая команда Виида подстегнула сменивших ведущую шеренгу гномов. В тот же миг их движение, казалось, ещё больше ускорило, и они что есть мочи принялись истреблять всё не убывавших противников.

Только сейчас гномы стали осознавать, насколько огромной была стая летучих мышей.

'Если бы мы действовали как обычно, этот бой стал бы для нас настоящим испытанием'.

'Смогли бы воины так же эффективно сражаться без подобного построения?'

Внезапно, словно гром среди ясного неба, к игрокам пришло осознание, что же на самом деле сделал Виид.

Сменив ведущую шеренгу ещё пять раз, гномы смогли разметать стаю противника. Благодаря же тому, что ряды сменялись, у воинов оставалось ещё достаточно много сил.

- Всем развернуться назад!

Гномы без колебаний повернулись в сторону Виида. Без сомнения, сейчас он обладал полным контролем над каждым из бойцов. Удостоверившиеся в эффективности команд игроки были готовы слушаться любого его приказа.

- Вперёд, добить оставшихся!

Нельзя было упускать из виду тех летучих мышей, что пролетали мимо или оставались ранеными на земле, из-за чего скапливались за спиной. Разорвав основную стаю противников, гномы проделывали тот же путь в обратном направлении, дабы добить всех окончательно и собрать выпавшие до этого вещи.

В свете последнего воин по имени Биндель и обратился к Вииду:

- А каким образом будут распределены выпавшие вещи?

Этот вопрос интересовал всех, потому как гномы из ведущей колонны имели больше возможностей для сбора предметов. В то же время они не могли сильно отвлекаться, иначе из-за их жадности всё построение развалилось бы.

Подобный вопрос никак нельзя было игнорировать, особенно в ситуациях, когда в сражениях участвовало много игроков.

- Все выпавшие предметы можете собирать по своему усмотрению. Но в случае, если вы наберёте больше, чем сможете унести, и ваши скорость и эффективность упадут, я приму меры, дабы раз и навсегда исключить вас из сражения и отобрать все.

- ...

- Сражение будет продолжаться до конца пещеры в этом же самом темпе, так что приготовьтесь, оно вам ещё надоест до отращения. Поэтому лучше вам собирать вещи умеренно, чтобы не пострадали боевые качества, а вместе с ними и здоровье...

Гномы закивали головами.

При такой постановке вопроса они были согласны приструнить жадность, ведь в случае нарушения этого правила они могли быть атакованы собственными собратьями. К тому же сражение ещё не закончилось, и впереди будет ещё множество возможностей заполучить ценные вещи.

\* \* \*

Охота на Шаспенских летучих мышей!

С каждым следующим столкновением с противниками действия шеренг воинов, благодаря приобретаемому опыту, становились всё эффективнее и разрушительнее.

- Быстрее! Быстрее! Быстрее!

- Вперёд!

- Уничтожить всех!

С безумным рвением гномы неслись в глубь пещеры к логову летучих мышей.

Раньше никто бы из них и подумать не мог, что в таких узких и тёмных пещерах, где местами не то что человеку - гному приходилось изворачиваться, чтобы пролезть дальше, можно вести такое динамичное и ожесточённое сражение.

Некоторые из присутствовавших игроков не могли сдержать свою радость.

- Если это всё загрузить на сайт Королевской дороги, поднимется такая шумиха.

- Верно, это видео всех поставит на уши.

В Курысо воины обладали достаточно высокими уровнями, так что неудивительно, что среди них имелись игроки, зарегистрированные в Зале славы.

Виид никак не реагировал на эти разговоры.

Так как задание игроки выполняли все вместе, у него не было никакой монополии на владение записью боя. К тому же в сложившейся ситуации обнародовать факт собственного участия он не мог. Если люди увидят его в образе гнома, то догадаться о классе и тем более о тайной способности перевоплощения не составит им никакого труда.

Приведя свои чувства в порядок, Виид сосредоточился на главном.

- Хм-м, слёзы летучих мышей... Думаю, для магов это важный реагент.

Виид старался собирать только лёгкую и дорогостоящую добычу, даже притом, что, в отличие от других, ему не требовалось участвовать в сражении, да и лишение всех собранных предметов в случае перегрузки не грозило.

В этом сражении Виид приобрёл невиданный авторитет и влияние среди игроков. Многие из них действовали с полной оглядкой на его приказы. В то же время, хоть он и не участвовал непосредственно в битве, благодаря тому, что был скульптором, отношение других игроков к нему оставалось вполне дружелюбным.

'Интересно, сколько может унести с собой скульптор?'

'Он внёс большой вклад в сражение, да и задание мы получили, по правде говоря, лишь благодаря ему... Бедняга, кажется, много он в этом походе не заработает'.

Вииду даже сочувствовали.

Игроки просто и представить не могли, что все его потайные карманы уже доверху были забиты предметами, превышавшими своей ценностью все вещи в рюкзаке любого другого гнома!

Всё потому, что между действиями Виида и обычных игроков была огромная разница. Если показать всем остальным место с кучей сокровищ, то они, потакавая своей жадности, будут стараться схватить как можно больше предметов. В то время как Виид быстро пробежал по ним взглядом. При этом он даже не смотрел в сторону дешёвых вещей. Давая гномам возможность подобрать первые попавшиеся предметы, он выбирал момент, чтобы незаметно прибрать самое дорогое.

Вот в таком темпе гномы добрались до конца пещеры.

- Он здесь! - послышался крик из ведущей шеренги, первой обнаружившей останки гнома.

Виид пробрался через ряды воинов и нашёл иссушённое летучими мышами тело, больше напоминавшее своим видом мумию. Рядом с ним находилась и рубиновая брошь, созданная Гудольфом в последние часы жизни.

Дзынь.

Вы обнаружили рубиновую брошь Гудольфа!

Тогда Виид обернулся и прокричал:

- Это конец. Возвращаемся обратно в Курысо!

Вот так гномы успешно завершили непростое задание.

\* \* \*

После возвращения в Курысо первым делом они нашли Джелу, чтобы отдать ей рубиновую брошь. Так как Виид был зачинщиком задания, он и говорил с девушкой, в то время как остальные гномы просто наблюдали.

- К сожалению, у меня печальные новости для вас. Гудольф... любил вас больше всего на свете, и в конце его последним желанием было отдать вам эту брошь.

- Хнык-хнык!

Плачущая девушка дрожащими руками приняла брошь, после чего упала на колени.

- Как же так, Гудольф, ты покинул меня...

Дзынь!

Задание Последнее желание Гудольфа завершено.

Желание ремесленника Гудольфа исполнено. Благодаря тому, что вы отомстили летучим мышам и передали брошь его возлюбленной Джелу, теперь он может покоиться с миром.

Слава увеличилась на 120.

Очки расположения гномов Курысо увеличились на 10.

Вы получили расположение и доверие гнома Джены.

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

Получив сообщения об успешном окончании задания, стоявшие сзади гномы заголосили от радости. Но Виид не обращал на них никакого внимания, он лишь печально смотрел на Джену.

'Люди никогда не поймут, как больно тому, кто теряет близких... По крайней мере, пока не испытают этого на собственной шкуре'.

Виид думал о своих родителях. О самых близких людях, которые, уходя из жизни и оставляя детей одних, наверняка в последний миг не могли быть спокойными в душе.

Проливавшая слёзы Джена нашла в себе силы встать.

- Я не должна больше рыдать, не буду вести себя так. Гудольф не хотел бы видеть мои слёзы по нему.

- Тогда что вы будете делать?

- Эта брошь - не только доказательство его любви, но и предложение руки и сердца. Так что с этого момента и до конца я буду жить как его жена.

Женщины гномов были весьма категоричны в некоторых вопросах.

В этот миг Джена немного успокоилась и даже улыбнулась.

- А вам... Уверена, Гудольф был бы рад передать найденный им рубиновый рудник. Я буду молиться, чтобы при его разработке вам удалось найти много красивых рубинов.

Вы получили права на разработку рубинового рудника!

\* \* \*

Виид зарегистрировал рудник в административном центре Курысо.

Рубиновый рудник Артхэнда в пещере Шаспен!

В связи с обнаружением нового месторождения в администрации разместили объявление о наборе новых воинов и ремесленников, которые будут добывать находившиеся там рубины. Даже притом, что Вииду придётся отдавать 60% стоимости на обслуживание рудника, прибыль получалась огромной.

К тому же с постепенным возрастанием безопасности в пещере в будущем он сможет сократить количество нанимаемых для охраны воинов, и прибыль ещё больше увеличится.

- Хорошая работа, Артхэнд.

- Ага. Лично для меня это задание получилось самым весёлым и быстро выполненным из всех, что попадались в Курысо. Если будет ещё работа, зови, даже если вознаграждение будет небольшим.

Участвовавшие в сражении гномы тоже разошлись довольными.

## Глава 5. Битва с Рукой смерти

В скульптурах Виид обрёл источник новых заданий.

Статуэтка Девичья слеза!

Он нашёл её закопанной на обочине дороги.

- Идентификация!

Отец целыми днями занят созданием топоров.

Мать шьёт с рассвета до заката.

Никто не играет со мною и братом.

Нет ли того, кто поиграет со мной?

Уровень сложности E!

Виид нашёл ту девочку. Но, как оказалось, с момента создания скульптуры прошло довольно много времени, так что к сегодняшнему дню она уже успела стать взрослой женщиной! И занималась, как и её мама когда-то, шитьём.

- Извините за беспокойство, можно с вами поиграть? - сказал Виид с улыбкой на лице.

Он принёс с собой так любимую всеми гномьими детьми яблочную медовуху и действительно где-то с полчаса играл с женщиной.

- Вы осуществили мою мечту детства. Эту одежду я сделала сама... Возьмите.

Виид получил созданную вручную мантию! Это одеяние небесного цвета предназначалось для магов с 130 уровня. Не слишком высокоуровневое, но тем не менее весьма ценное.

Маги не особенно задумывались о своей защите. Располагая в игре самой большой атакующей мощью, они всецело сосредотачивались на восстановлении маны и уроне. Так что совершенно

не важно, насколько высоки у предмета защита или прибавка к здоровью, главное - чем и обладала эта мантия - это увеличение скорости создания заклинаний и объёма маны, благодаря чему она и стоила примерно семь тысяч золотых.

В отличие от посохов, одежду, влиявшую непосредственно на боевые качества, магам в игре найти было пока довольно трудно, и потому ценилась она высоко.

В общем, получилось просто огромное вознаграждение за такое лёгкое задание.

- Можно сказать, что скульптуры - это цветы истинного искусства!

Теперь Виид не жалел похвал для скульптурного мастерства.

- Добро пожаловать, Артхэнд!

- Приветствую уважаемого стража. Можно войти?

- Тебе всегда здесь рады!

Виид вошёл в дом стражника, с которым подружился благодаря лести и недорогим подаркам. Сделал он это, чтобы получить доступ к скульптуре.

Между людьми и гномами Курысо существовала большая разница. Если первые завешивали свои дома картинами и произведениями искусства, то у последних едва ли можно было обнаружить пару скульптур. Причём порой некоторые из них не несли никакого смысла. Но попадались и такие, что вели к заданиям или же что-то символизировали.

- Похоже на выдающуюся работу...

- А? Эта скульптура досталась мне от предков.

- Можно взглянуть на неё поближе?

- Конечно. Для меня будет честью, если такой великий мастер оценит мою скульптуру.

- Спасибо. Идентификация!

Мало кто знает об омерзительном сверхъестественном существе, живущем в Курысо...

'Сверхъестественное существо...'

По какой-то причине казалось, что сложность задания будет высокой.

Это существо меняет своё обличье и искушает невинных гномов. Его нелегко поймать, так как оно не имеет постоянной внешности. Но как бы оно ни выглядело, ведёт себя обычно как потешающийся гном.

Когда какой-нибудь ремесленник делает выдающуюся вещь, существо сразу стремится сблизиться с ним. Под видом неумехи оно внимательно изучает методы работы мастера, после чего тут же создаёт предмет намного лучшего качества. Тем самым жестоко издеваясь над гномами, считающими ремесло целью своей жизни!

Виид решил, что дело довольно серьёзное.

'На их месте я бы никогда его не простил'.

Если мастер в поте лица зарабатывает один золотой, а тут появляется сосед, который с лёгкостью получает два, а то и три золотых за то же... Меньше, чем моральным шоком и разочарованием в себе, тут не отделаешься!

Нужно отомстить этому существу. Выгнать его с земель гномов.

Но так как гномы защищают всех слабых и беспомощных, действовать силой не выход. В противном случае не получится восстановить гордость расы.

Будет правильнее выявить это существо, вызвать на соревнование и гордо опрокинуть точно таким же способом, каким действует и оно. К счастью, во многих областях существо не особо искусно, так что имеется высокий шанс на успех.

На этот раз трудность задания достигла уровня С!

- Думаю, и на этот раз будет отличное вознаграждение.

Вместо столкновения с существом на мечах предстояло победить его в поединке умений.

Виид довольно быстро нашёл гнома, за внешностью которого с высокой вероятностью и скрывалась 'дьявольская' сущность. Когда игроки производили какой-нибудь хороший предмет, рядом с ними появлялся гном, который создавал что-то ещё лучшее.

Звали его Рукой смерти!

- Кхы-хы-хы!

В отличие от обычных жизнерадостных гномов он часто и противно смеялся и действительно был подкован в создании предметов. И уже успел прославиться в Курысо своими непредсказуемыми действиями.

'Если он не пьёт пиво, то не останется места для сомнений'.

Виид потратил целый день на слежку за Рукой смерти и убедился в своих предположениях. Гном, который не пьёт пиво, точно не мог быть нормальным! Последние же сомнения отпали, когда, встав специально неподалёку, Виид самолично предложил выпить подозрительному гному, и тот не выказал никакого интереса.

- Эй, кажись, таким мечом нельзя даже арбуз перерубить.

- Кхы-хы...

Как раз в этот момент Рука смерти стоял напротив очередного разочарованного гнома-ремесленника. Этот гном потратил все свои сбережения на приобретение качественного материала, из которого мечтал создать прекрасный костяной меч! Используя бедренную кость огра и затратив много времени на работу, ремесленник в конце концов разразился радостным криком:

- Да! Наконец-то я закончил первый огрский костяной меч!

Но перед тем, как он успел разделить радость с остальными гномами, к нему подошёл Рука смерти.

- Хы-хы. Да-а, видимо, было трудно. Как ты сделал такой меч?

Ремесленник потратил на создание меча несколько попыток, из которых лишь последняя оказалась удачной.

'Едва ли...'

Гном с костяным мечом в руках сосредоточил всё своё внимание на Руке смерти.

'Да нет же... Не в этот раз'.

Для создания меча нет материала лучше, чем железо. Меняя его форму посредством

плавления иковки, можно добиться удивительной прочности изделия. Не говоря уже о последующей шлифовке, которая придаст оружию долговечность.

В отличие же от железа в процессе создания костяного меча места для ошибки не оставалось, так как материал сам по себе был достаточно хрупким.

Даже кузнецы с высоким уровнем мастерства не могли вот так запросто, без знания свойств материала, при отсутствии опыта, создать качественное оружие.

Рука смерти сделал несколько попыток с разными костями, а потом взял и вытащил кость огра.

- Хех, а ведь она хранилась в сокровищнице...

После чего он начал быстро работать и через некоторое время завершил своё оружие! Получившийся меч из кости огра был намного лучше и красивей того, что создал ремесленник.

Однако Рука смерти взял и бросил своё оружие на пол, после чего его разломал.

- Вновь очередное неудачное произведение! Таким мечом и арбуз не нарежешь. Да что там арбуз... яблоко!... нет, даже банан нельзя этим никчёмным оружием разрезать!

- Кхы-хы-хы!

Пока Рука смерти смеялся, очередная его жертва горько рыдала.

\* \* \*

Виид без предупреждения присел рядом с Рукой смерти.

- Что бы такое сделать? Пока нету опыта, тяжело что-либо создать.

Внешне он сейчас больше походил на новичка в скульптурном искусстве. Вытащив простейший резак начинающего, на протяжении следующих десяти часов Виид старательно вырезал скульптуру белки. Из них около четырёх часов ушло на хвост, два - на голову, остальные разделились между торсом и лапами, которые он так до конца и не доделал.

В итоге у получившегося животного неизвестно куда подевались миниатюрные щёки, из-за чего мордочка больше подходила ласке или барсуку, а размерами тела оно напоминало дикого кабана. Разглядеть белку в этой работе было, конечно же, невозможно.

Вы создали неудачную скульптуру. Слава понизилась на 23.

- Кхы-хы-хы...

Увидев законченную скульптуру белки, Рука смерти невольно засмеялся. Как и любой другой гном, он не видел в этом 'шедевре' ничего, кроме огромного провала.

Виид снова взялся за резак.

- Ничего страшного, неудача - это этап на пути к созданию великолепных работ!

На этот раз он собирался вырезать послушного и трудолюбивого быка.

Виид приложил ещё больше усилий для создания новой скульптуры, но в результате на получившуюся работу смотреть без слёз было нельзя. Толщина и длина всех ног различались, хвост достигал всего одного сантиметра, а голова с глубокой трещиной, просто чудом держалась на хилой шее. В общем, как и в предыдущем случае, мало кто опознал бы в этом создании быка.

Вдобавок ко всему, когда Виид сделал последние штрихи и поставил работу на землю, её ноги попросту не выдержали веса, и, завалившись на один бок, скульптура разлетелась сразу на несколько кусков. Просто ужасное зрелище для любого творца.

Связанные со скульптурой характеристики начали ещё больше ухудшаться.

Вы создали неудачную скульптуру. Слава понизилась на 39.

- Кхы-хы-хы! Иху-хи-хи!

Рука смерти смеялся пуще прежнего. Более того, обожавшее забавляться над чужими неудачами существо заинтересовалось Виидом.

- В принципе, мне нет необходимости вмешиваться, если посмотреть, как он всё делает, но...

Его взгляд впился в уныло сидящего Виида.

- Я должен стереть его в порошок, чтобы он никогда больше не мог создавать скульптуры!

\* \* \*

Скульптурный поединок между Рукой смерти и Виидом!

Новость мгновенно разлетелась по маленькому Курысо.

Рука смерти до сего времени успел высмеять чуть ли не всех мастеров поселения. Но в этот раз ему впервые предстоял поединок по созданию скульптур, и потому исход было сложно прогнозировать.

Виид моментально стал горячей темой для всех гномов, распивавших пиво в таверне.

- Если рассуждать беспристрастно, как думаешь, кто выиграет?

- Скорее всего, Рука смерти.

- Нет уж. Я верю, что Артхэнд справится и утрёт нос этому прохиндею.

Ходившие в пещеру Шаспен воины были всецело на стороне Виида.

- Думаете, навыки скульптора так легко получить? Он, может, и показал себя хорошим стратегом в невыгодном бою, но опыта создания скульптур это ему не заменит.

- Хочешь поспорить?

- Давай! Проигравший будет покупать победителю выпивку в течение ста дней, начиная с сегодняшнего.

- Как пожелаешь. Две бочки пива сюда!

На какое-то время таверна превратилась в тотализатор, где разгорячённые и заинтригованные гномы заключали между собой пари за другим.

\* \* \*

Для своей скульптуры Рука смерти выбрал Призрачного рыцаря из королевства Валгест.

Свирепого воина, сражавшегося верхом на огромном боевом коне! При появлении этого монстра все окружающие существа начинали дрожать от страха, настолько огромной силой тот обладал.

- Кхы-хы-хы-хы.

Рука смерти весьма споро взялся за работу над Призрачным рыцарем. Так как по размеру скульптура была весьма большой, в качестве материала он использовал обожжённую глину.

- А скульптура - действительно непростое дело, - сказал он и наигранно тяжело вздохнул.

Виид со своей стороны издал страдальческий стон понимания. На его взгляд, пока что у Руки смерти не сильно-то и получалось: ноги лошади имели такую толщину, что больше подходили какому-нибудь быку. Но тут 'гном' сделал несколько быстрых движений, подправив торс и изменив ноги так, что одна из них даже выставочно замерла в воздухе.

- Ох, я не собирался так делать... Мне просто повезло...

Однако при этом его рот то и дело расплывался в злобной ухмылке.

Поработав в таком же темпе ещё некоторое время, противник Виида передал каждую мышцу пышущего жизнью животного, в точности вырезал каждую деталь воина, начиная от булавы и заканчивая кольчужными звеньями в обмундировании. В общем, очень скоро перед собравшимися зрителями будто вживую предстал Призрачный рыцарь Валгеста.

- Фух, кто бы мог подумать, что я могу создать нечто подобное... Сомневаюсь, что на свете есть более никчёмная работа. Но если бы её кто-то создал, наверное, ему стоило бы умереть за свою бездарность. Нет... Он даже смерти бы не заслуживал.

В подтверждение своих слов 'гном' расплакался.

Прекрасная работа! Скульптура Рыцаря из Валгеста.

Призрачный рыцарь из разрушенного королевства передаёт ощущение настоящей войны. Работа выполнена из глины и покрашена чёрной краской.

Художественная ценность: 416

Эффекты: Скорость движения в бою увеличивается на 7%.

Навыки рыцарей увеличиваются на 1 уровень.

- О боже, мне не стоит больше создавать скульптуры. Я не имею право делать это с такими скромными навыками! - горестно выкрикивал Рука смерти.

Гномы, пришедшие поглазеть на состязание, прикусили языки.

- Кажется, появилась ещё одна жертва.

- Ага, сегодня он действует весьма жестоко, не оставляя противнику и крупинки надежды для создания хоть сколько-нибудь сравнимой скульптуры.

Превосходные работы Руки смерти уже разбили гордость не одного гнома.

- Но в этот раз противник - Артхэнд, разве это ничего не меняет?

- Ну, просто так он не сдастся. Это точно.

Конечно, гномы не могли знать, насколько развиты навыки Виида. Но так как он получил

задание сложности В, они предполагали, что у него имеется хотя бы начальный уровень скульптурного мастерства.

Виид достал резак начинающего скульптора.

- ...

Гномы и Рука смерти не отрываясь следили за каждым его движением. Однако, подержав резак на весу и немного подумав, Виид опустил руку.

Отовсюду раздались вздохи.

- Ах!

- Неужели сдался? - выкрикнул кто-то от нетерпения.

Виид посмотрел в сторону крикуна и равнодушно сказал:

- Нет. Просто мне ничего не нужно.

После чего, не доставая материалы и отложив резак, он начал, словно сумасшедший, водить руками по воздуху. Сперва ничего не было, но затем, словно по волшебству, стало появляться слабое свечение!

Виид тихо прошептал:

- Пришла пора для настоящего искусства.

Создание скульптур из материала - довольно простое занятие. Придание им свечения - уже более трудное дело, ведущее к дополнительным бонусам художественной ценности работы. Однако настоящее искусство лунного света предполагало создание скульптур посредством самого света.

Лучи, словно нити, просачивались сквозь пальцы Виида.

- Ого! Что это?

- Кажется, магия... Гном, использующий магию?

Зрители невольно подались вперед. Словно певец на сцене, Виид сейчас стал центром Вселенной, творцом, повелевавшим светом. Потрясённый, как и все, Рука смерти не мог оторвать от происходившего взгляд.

\* \* \*

Тонкие струи света переливались калейдоскопом цветов. Эти глубокие и прекрасные оттенки было сложно описать какими-либо словами.

И среди этого свечения руки Виида танцевали неведомый танец.

'Собрать. Завязать. Распределить. Пролить. Развернуть. Не должно быть... ни единой ошибки'.

Виид полностью погрузился в работу. Впервые со времён получения навыка он решился по-настоящему раскрыть скульптурное искусство лунного света, причём в условиях, когда ошибка непозволительна. Действуя предельно осторожно, изучая новую технику, он старался переосмыслить и применить знания, полученные при создании деревянных и каменных скульптур.

Скульптурное искусство лунного света. Всякий раз, когда Виид напрягал пальцы, оттенки становились насыщеннее, а он терял немного маны. Это была тонкая и нежнейшая работа по регулировке размера и цвета лучей. Тяжёлый труд по созданию скульптуры, которая может по своей сложности превзойти даже Пирамиду в королевстве Розенхайм. Скульптуры, которая, возможно, станет самой невообразимой работой, когда-либо созданной кем-то без обработки.

Виид готовился к этому на протяжении нескольких месяцев. При создании работ мана расходовалась в зависимости от уровня навыка, и именно сейчас, после всех созданных 'лунных' скульптур, после повышения уровня, он мог попытаться это сделать, применить высшую технику скульптора - искусство лунного света!

'Мои навыки не так хороши, как хотелось бы, но...'

Свою работу Виид начал с выбора цвета. И первым стал пылающий красный.

'Нет, не годится. Слишком вызывающий и яркий!'

Столь агрессивный цвет подошёл бы не всякой скульптуре, так что Виид продолжил движения, пока сквозь пальцы не пробился жёлтый свет. Но он тоже не совсем подходил для задуманной работы. Тогда последовали зелёный, оранжевый, синий, чёрный, фиолетовый... Цвета сменялись один за другим. Этот калейдоскоп приковал к себе взгляды всех окружающих.

Виид же от отчаяния погрузился в детские воспоминания.

'Чёрт! Никак не могу понять, какой же мне нужен!'

Он словно опять очутился в младших классах школы, в том времени, когда из-за бедности у него имелось всего восемь цветных мелков. Тогда он тоже не мог выбрать нужный для рисования.

Правда, сейчас цвета постоянно менялись, и определиться стало ещё сложнее. Ведь теперь перед Хэном был не желанный когда-то набор из 48 или 60 мелков, а тысячи, десятки тысяч мягких цветов, отличавшихся насыщенностью и яркостью.

Тогда Виид решил довериться интуиции.

'Нужно выбрать не самый яркий, а тот, что зацепит за душу!'

Перед взором всё так же мелькали тысячи вариантов. Конечно, после выбора могут остаться сожаления, но другого выхода он не видел.

'Всё. Вот этот!'

Окончательно отдавшись чувствам, Виид остановился на ярко-серебристом с синим.

Серебристом цвете, переливавшемся синими оттенками. Именно этими словами использовавший в своей жизни не более восьми цветов Хэн смог объяснить самому себе получившийся цвет.

Клубок из лучей света, проходивших между пальцами Виида до этого мига, тут же пропал. Теперь в его руках остался только нежный серебристо-синий свет.

И это стало началом лунной скульптуры.

'Что же теперь сделать?'

Беспокойство Виида испарилось в тот же миг, как он посмотрел на свет. Скульптурное искусство было целиком завязано на используемом материале, так как не каждый из них подходил для определённых работ. И конечно, у Виида имелось несколько задумок насчёт будущей скульптуры, ведь он изначально хотел использовать в поединке технику лунного света.

'Союн. Я создавал её уже столько раз, но никогда - с использованием лишь света, а ведь в подобном исполнении она предстанет чуть ли не богиней'.

На самом деле Виид прекрасно осознавал, насколько сложно создать скульптуру человека из света. Какого труда потребует передача черт, красоты и особенно реалистичности кожи. Поэтому сейчас делать Союн он не собирался, но когда-нибудь, в будущем, это станет для него достойным вызовом.

'Ледяной дракон и виверны тоже будут неплохо смотреться'.

Использование в работе уже знакомых образов стало бы прекрасной возможностью освежить опыт. Но, всмотревшись в пылающий серебристо-синий свет, Виид в тот же миг принял решение.

'Создам скульптуру, подходящую этому оттенку'.

Вместо воссоздания одной из известных работ Виид решил следовать голосу сердца. Он начал плести в воздухе пальцами. И, следуя его усилиям, свет смещался, расслаивался и колебался.

Впервые Вииду в работе не требовалось что-то вырезать! Скульптуры из света строились по иным принципам, в основе которых лежали такие качества, как внимательность и детальность.

Пальцы Виида двигались с осторожным изяществом, как будто он играл на невидимом музыкальном инструменте. Толщина, оттенок, длина и остальные параметры света полностью зависели от степени интенсивности и длительности его нажатий. Создание лунных скульптур требовало предельной концентрации внимания и эмоций.

Для всех окружающих Виид излучал невероятную харизму. Зрители не могли оторвать глаз от этих движений, от таинства усмирения света скульптором! Казалось, если бы сейчас Виида ударила молния, он бы даже этого не заметил.

Время пролетело незаметно, и наконец, пара крыльев, которые Виид и создавал из серебристо-синего света, была завершена!

Дайте название завершённой скульптуре.

Окинув скульптуру взглядом, Виид вымолвил первое, что пришло в голову:

- Крылья света.

Если бы окружающие узнали, что в эту минуту именно Виид подбирал название для своего творения, они бы расстроились до глубины души. Фантастическая, созданная из прекрасного сияния работа получила столь банальное имя!

Губы Виида невольно расплылись в тёплой улыбке.

- Как всегда, мои названия - самые лучшие.

Подтвердите название: Крылья света. Верно?

- Да.

Вы получили опыт в Скульптурном мастерстве.

Вы получили опыт в Ремесле.

Грандиозная лунная работа! Вы завершили скульптуру 'Крылья света'.

Спустя долгое время на Версальском континенте наконец-то вновь появилась новая лунная скульптура. Лишь немногие мастера и их ученики догадываются о существовании техники создания подобных работ.

Скульптура неизбежно займёт своё место в истории искусства. Даже несмотря на то, что крыльям не хватает симметричности.

Художественная ценность: 17900.

Работа мастера, идущего по пути Вечного скульптора.

Особые эффекты: У всех, кто смотрит на скульптуру, в течение следующих суток:

- Скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 15%.
- Все характеристики увеличиваются на 25.
- Защита от чёрной магии повышается на 35%.
- Полный иммунитет к ослепляющим заклинаниям.
- Если в ночное время Крылья света находятся в поселении, в нем будет поддерживаться спокойствие.
- Сила монстров уменьшается на 3%.
- Эффективность молитв священников увеличивается на 15%.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Грандиозных Лунных скульптур: 2.

Навык Понимание скульптур повысился на 1 уровень.

Слава увеличилась на 332.

Искусство повысилось на 30.

Мудрость увеличилась на 2.

Харизма повысилась на 7.

Крылья света вписаны в историю скульптурного искусства. Взглянув на эту работу, другие талантливые скульпторы смогут найти полезные знания для повышения своих навыков.

В награду за создание Грандиозной работы все характеристики повысились на 4.

Поражающая воображение работа!

До этого момента Виид создал несколько произведений с использованием техники лунного света, но на этот раз он сотворил настоящую лунную скульптуру. Благодаря огромной исторической значимости художественная ценность скульптуры превзошла все прошлые работы.

Но тут, вместо того чтобы радоваться, Виид упал на землю и прокричал:

- Неудачная! Какая ужасная и неудачная работа!

- ...

Собравшиеся вокруг гномы чуть не вспыхнули. Но всё же им хватило рассудительности, чтобы не начать оскорблять крикнувшего подобную глупость Виида.

'Кажись, умом тронулся, сумасшедший гном!'

'Создал такую скульптуру - и кричит, что она неудачная. Он что, издевается?'

Среди собравшихся не было никого, кто бы догадывался о возможности создания подобных работ. Неудивительно, что реакция Виида показалась сумасшествием.

А тот в это время продолжил:

- Бездарность, какая же я бездарность, лучше бы я умер. Хнык-хнык. Как я вообще мог создать настолько паршивую скульптуру?

- ...

- Это всё из-за неискренности. Нужно было ещё больше стараться.

По правде же говоря, эта лунная скульптура стала для Виида самым трудным творением. Поддержание равномерного свечения и оттенка света требовало постоянного контроля ощущений на кончиках пальцев, из-за чего у него не было ни мгновения для колебаний или нерешительности. Каждое движение требовало предельной выверенности. Так что, хоть никто из окружающих и не заметил, как пролетели эти четыре часа, Виид был взмокшим с ног до головы.

- Рука смерти.

- А? Зачем тебе... я? - неуверенно спросил 'гном'.

По его лицу было видно, что он всё ещё пребывал в смятении от произошедшего.

Виид, повернувшись к нему, продолжил:

- Я прошу прощения.

- Чт... Что? Почему у меня?

- Вы были правы. Такой бездарный скульптор, как я, недостойн создавать работы.

- ...

- Сейчас я сделал своими кривыми руками настолько паршивую скульптуру, что мне от стыда хочется удавиться.

На самом деле в работе действительно имелся небольшой дефект. Само по себе строение крыльев предполагало симметричность с обеих сторон, и если приглядеться, можно было заметить, что они немного различались по размеру.

Конечно, этот маленький дефект никто, кроме Виида, сейчас не видел. настолько трудно его было разглядеть невооружённым глазом. Однако учитывая, насколько сложно создать идеальную работу, первая настоящая лунная скульптура была весьма близка к успеху.

В общем-то, её наивысший, Грандиозный статус об этом и говорил.

- Как же мне стыдно. Если бы тут была мышиная дыра, то я бы в неё забился. Такой бездарности, как я, нет места на этом свете.

Уставившись в глаза Руке смерти, Виид начал бить его же словами:

- Вы говорили, что мои скульптуры паршивые. Будет лучше, чтобы такие, как я, больше не

создавали никаких никчёмных работ. Что вы думаете об этом, уважаемый Рука смерти?

- Я... Я...

Известный своими издевательствами над другими Рука смерти был растерян до такой степени, что потерял дар речи.

Очарованные Крыльями света гномы наконец-то осознали случившееся.

Ведь это был поединок между Виидом и Рукой смерти!

'Артхэнд победил'.

'Наконец-то Рука смерти повержен!'

\* \* \*

Перед Виидом и остальными гномами Рука смерти склонил голову.

- Проиграл. Простите за то, что я высокомерно выставил напоказ свои способности.

Вы искоренили сверхъестественное существо в Курысо.

Задание скульптуры стражника было завершено!

- Не думал, что среди гномов есть настолько талантливые личности. Однако знай, однажды я снова вернусь, чтобы проверить твои способности.

Рука смерти вытащил из-за пазухи небольшую статуэтку и протянул её Вииду.

Вы получили подарок от Руки смерти.

- Я надеюсь, ты сохранишь её до нашей следующей встречи.

Рука смерти ещё немного постоял в сторонке, после чего ушёл.

- Это что, он оставил скульптуру, и конец?

- Всё когда-нибудь завершается...

Гномы устало крутили головами. Этот день запомнится им надолго - как прекрасно воссозданной скульптурой Призрачного рыцаря из Валгеста, так и невероятным процессом изготовления Крыльев света.

Но одно все знали наверняка: учитывая способности и репутацию Руки смерти, это был далеко не конец!

## Глава 6. Мечта континента

Юникон\*.

Это название больше подходило какому-нибудь монстру или божеству, но когда люди слышали его, они в первую очередь вспоминали акционерную компанию 'Юникон'. А если ещё точнее, их главное подразделение, которое создало Королевскую дорогу и теперь занималось её управлением.

Не будет преувеличением сказать, что в компанию стекались деньги со всей Земли за счёт открытия нового мира. Хотя и помимо него она владела рядом производств, основными продуктами которых являлись капсулы и портативные компьютеры.

Даже с учётом расходов на обслуживание Королевской дорогой ежемесячная прибыль компании выходила просто астрономической.

Вдобавок к этому Юникон постоянно расширял свои интересы в области создания новейших сетей, анимационного видео, культуры, туризма и развлечений.

Но центром по-прежнему оставалась Королевская дорога. Без сомнения можно сказать, что именно управление ею и привлечение новых игроков оставались основными задачами компании.

В настоящий момент в Юниконе шло заседание, на котором собрались ведущие сотрудники компании. Вела его руководительница группы, ответственной за формирование среднесрочного и долгосрочного планов, Джанг Юнсу.

- Господин Ким, для начала хотелось бы услышать от вас небольшую справочную информацию. Какова скорость повышения уровня игроков в настоящее время?

Начальник отдела Ким Хансо какое-то время перелистывал материалы, затем вытащил

платок, чтобы вытереть пот со лба, после чего быстрым взглядом окинул зал заседания.

- Я, Ким Хансо, начальник отдела управления, ответственного за богиню Версу.

Богиней Версой называли искусственный интеллект, контролировавший Версальский континент.

Семнадцать учёных-гениев, включая Кима Хансо, вместе создали его.

С момента появления материка всё решалось по воле богини Версы. Абсолютного интеллекта, фактически сыгравшего роль создателя Королевской дороги.

В настоящее время она отдыхала, наблюдая за изменениями, происходившими на материке по заложенным правилам.

Получать материалы по игрокам от богини Версы могли только участники отдела управления системой, где и работал начальник Ким Хансо.

- Как вам уже наверняка известно... Вся информация, которую я поведаю, является тайной, и любая её утечка недопустима. Вы не должны даже мимоходом упоминать о ней ни другим руководителям, ни подчинённым внутри фирмы. Прежде чем я продолжу, вы должны обещать это.

Начальники отделов по приходу на заседание уже пообещали сохранять тайну. Так что присутствовавшие в зале слабо кивнули. Они прекрасно понимали, что материалы, о которых пойдёт речь, были настолько важны, что могли перевернуть весь Версальский континент. Эти люди не могли не знать, что случится при утечке такой информации.

- Тогда начну. В настоящее время у самых развитых игроков примерно 430-ый уровень.

- А количество тех, что превысили 400-ый уровень?

- Ровно 890 человек. В настоящее время это ниже нашего прогноза.

В Королевскую дорогу играли люди со всего мира, не только из Кореи. Однако лучше всего развивались всё-таки корейские игроки. Те, что хотели пройти до конца, невзирая на трудности. За счёт их действий уже несколько раз поменялась история игрового мира. Информационный отдел и отдел управления не могли не учитывать тенденции развития таких людей.

Начальница Су Инхё из отдела международного сотрудничества подняла руку.

- У меня вопрос. Какого уровня достигли пользователи за пределами Кореи, например, в США, Китае и Японии?

- Пока ещё достаточно низкого уровня. На первоначальном этапе Королевской дороги они не спешили вступить в игру, поэтому пока их влияние слабо. В основном они копят силы на островах и в пограничных городах.

Появление Королевской дороги США и Китай встретили в штыки. Люди в этих странах просто не могли поверить, что компании Юникон удалось создать настоящую виртуальную реальность. Несмотря даже на то, что компания научно обосновала свой проект, пресса этих стран публиковала только негативные статьи.

'Первая виртуальная реальность. Ещё рано.'

'Корейская компания, технически нереальная публикация.'

'Негативная оценка учёных разных стран. Этот проект не стоит внимания.'

'Наука - не мошенничество.'

В Королевской дороге могли зарегистрироваться люди всего мира, но из-за подобных

публикаций игроки этих стран не спешили начать своё путешествие в игре. Когда же они всё же решились, то оказались в числе отстающих и пока не могли оказать какого-либо значительного влияния.

Большая их часть сейчас находилась в маленьких странах Центрального континента или на островах и, благодаря программе автоматического перевода, не поддавалась определению принадлежности к той или иной стране.

Начальник стратегического отдела Сон Илганг слабо улыбнулся.

- Это успокаивает. По крайней мере, не существует даже и малейшего шанса, что игрок из другой страны сможет стать императором.

- Скорее всего, так и есть, - с улыбкой произнесла Джанг Юнсу.

Императору, впервые объединившему Версальский континент, в качестве награды выплатят десять процентов от месячного дохода игры. И это было не только уникальной привилегией, предназначенной тому, кто сможет стать правителем всех людей, но и главным приключением континента.

Однако пресса сфокусировала внимание только на огромной сумме награды.

Помимо денег существовала и другая привилегия: игрок получал пять процентов акций компании Юникон! Учёные и исследователи, так же как и акционеры, протестовали против подобного шага, но награда была утверждена благодаря усилиям системного и стратегического отделов.

Ведь ставший императором приобретёт абсолютную власть. Он сможет как разрушить все созданные на континенте поселения, так и основать новые. С такой властью игрок станет способен контролировать даже саму компанию Юникон. При этом богиня Верса не сможет тронуть правителя, если, конечно, он достигнет своего положения законным путём.

Император виртуального мира, где живёт несметное количество людей.

Это звание означало даже больше, чем многие думали вне компании.

\* \* \*

Утренняя часть собрания завершилась обсуждением рекламной политики Королевской дороги, поддержки новых технологий и бизнес-партнёров. Однако у присутствовавших не выходили из головы мысли о Бадырее и других сильных игроках, например, главах гильдий.

Тем не менее дневная часть заседания началась с обсуждения ранее отложенных задач.

- Информация из стратегического отдела. В последнее время милая внешность коренных жителей королевства Хорд набирает популярность. Мы отправляли документ в отдел персонажей, вам известно об этом?

- Да, мы работаем над созданием похожих персонажей.

- Увеличилось количество игроков, использующих повозку троче в путешествии. Поступило много хороших отзывов о её высокой скорости, безопасности и доступной цене. Как насчёт

того, чтобы разместить её на курорте?

- Для передвижения по курорту? Вообще, их можно будет использовать в горных экспедициях, лыжном спорте и гольфе. Мы подумаем...

Так проходила 'минутка' обсуждения простых идей.

Обычная беседа глав отделов за поеданием бутербродов.

Трапеза быстро закончилась, и руководительница Джанг Юнсу снова задала рабочий тон:

- Так... Кажется, пора рассмотреть расстановку сил в Королевской дороге.

Сон Илганг поднялся и включил центральный экран.

На нём отобразилась карта с информацией о странах, гильдиях, крепостях и поселениях.

- Если рассмотреть континенты более внимательно, то сила центральной части составляет 66, восточной - 10, западной - 8, южной - 13 и северной - 3.

Джанг Юнсу посмотрела на экран, а затем указала на место скопления множества флагов.

- Сил на Востоке больше, чем я ожидала. Множество гильдий в поселениях и большое количество высокоуровневых игроков.

- Да, королевство Розенхайм быстро растёт за счёт новых игроков, а также замечено развитие орков в Землях отчаяния. Резкое увеличение численности орков привело к установлению баланса между их племенами и королевством.

- На юге игроки в основном занимаются путешествиями и надеются только на свою силу. На западе их не так много из-за постоянных конфликтов, однако по этой причине там появляются и особо сильные игроки. В настоящий момент нужно обратить внимание именно на центр.

Сон Илганг указал на центральную часть Версальского континента. Туда, где располагались традиционно сильные державы, такие как королевства Калламор, Хабен и другие.

- По возможностям развития политики и экономики, росту населения эта область может добиться большего процветания, чем другие. Нам нужно обратить внимание примерно на 149 игроков.

Джанг Юнсу поинтересовалась:

- Как вы выбирали игроков, на которых нужно обратить внимание?

- Если кратко, то опираясь на их популярность, уровень и силу влияния.

- В таком случае среди них, наверное, много глав гильдий и аристократов, владельцев крепостей?

До начала совещания даже такая начальница, как Джанг Юнсу, не могла получить перечисленные сейчас на экране данные. Да и после этого невозможно было забрать материалы из зала. Поэтому информация обсуждалась прямо на заседании по мере её поступления.

- Верно. В доклад включены несколько игроков, действующих самостоятельно, но их влияние ограничено. Сначала рассмотрите данные о силе основных гильдий.

Члены директората какое-то время изучали папку с материалами по 149 игрокам. В зале был слышен только звук перелистывания страниц материалов.

Эта информация абсолютно отличалась от той, которую предоставляли игровые телеканалы. Материалы были тщательно собраны стратегическим и системным отделами, поэтому являлись полностью достоверными.

Из доклада следовало, что гильдии в разных странах изумительно сохраняли баланс по крепостям. Если в какой-то стране появлялась одна очень сильная гильдия, то пять-шесть отстающих заключали союз и боролись с ней. Или, если существовало около десятка схожих по силе гильдий, все враждовали друг с другом.

Каждый раз, когда баланс нарушался, и кто-то вырывался вперёд, он тут же оказывался мишенью ещё большего количества врагов.

Происходили войны, которые меняли расстановку сил в королевствах, но еще не было такой, после которой изменилась бы ситуация на всём континенте.

Руководитель планового отдела главного офиса Ха Юнджи во время чтения материалов с сомнением произнесла:

- Военная сила Бадырея и гильдии Гермес сильно отличается от того, что мне известно. На основании чего делалась эта оценка?

- Вы задали очень важный вопрос.

Взгляды в зале обратились в сторону Сон Илганга.

Само заседание было секретным. До настоящего времени в главном офисе Юникона руководствовались только общеизвестной информацией, включавшей тенденции деятельности игроков и прогрессе заданий. Но на этот раз была возможность обсудить данные, доступные только небольшому числу главных сотрудников компании.

Согласно этой информации гильдия Гермес в пять раз превосходила все другие гильдии королевства Хабен по военной силе, финансам, территории, технике, производству и остальным параметрам.

- Бадырей - выдающийся игрок. В самом начале Королевской дороги он вырвался далеко вперёд и основал гильдию Гермес. После чего, погрязнув в управленческих делах, немного отстал от других лидеров, пока недавно вновь не стал игроком с самым высоким уровнем. Наверное, вы сейчас впервые узнали, что у Бадырея 447 уровень.

Люди в зале заседаний расстроено закивали. Они даже не подозревали, что существует так много людей с уровнем больше четырёхсотого, что уж говорить о знаменитом игроке.

Телекомпании и игроки думали, что у Бадырея где-то 410 уровень. На самом же деле даже уровни его конкурентов были выше этой цифры. Конечно, не настолько, как у Бадырея, но всё равно и этого бы хватило, чтобы обычные игроки отчаялись от одного осознания разницы.

Даже люди в зале заседания были потрясены тем, что они видели на экране.

- Высокоуровневые игроки действительно поражают. Не только их сила и уровень, но и умение сражаться на основе навыков настоящего боя намного превосходят таковые у обычных игроков.

Видеоролики от топовых игроков пользовались популярностью в связи со своей оригинальностью. Там можно было увидеть быстрое и точное ведение боя, напоминавшее техники воинов времён Чосон и Корё, уникальные собственные стили сражения и неизвестные ранее способы охоты на монстров.

Сцены, в которых игроки разрушали крепости или сражались с монстрами, были сродни самым лучшим фантастическим фильмам.

Например, некий игрок-убийца в одиночку проник в известную переполненную монстрами крепость в королевстве Баймар, где каждую ночь отнимал порядка десяти жизней. Запуганные до ужаса его действиями враги спустя несколько дней закончились, и он водрузил свой флаг на самой высокой башне. Данное событие ознаменовало появление нового владельца, а благодаря видео в Зале славы к победителю присоединилось много сторонников.

Это случилось не спонтанно, а было запланировано заранее и приведено в действие в мгновение ока.

- Однако самая страшная их сила в другом. Конечно, есть высокоуровневые игроки, которые предпочитают путешествовать и управлять поселениями самостоятельно. Но большинство из них основывает собственные гильдии, набирает сторонников и сосредотачивается на политических играх с целью повысить своё влияние. Самым ярким примером подобного может служить гильдия Гермес: она не пренебрегает никакими методами, чтобы увеличить свою силу. Во время текущего сбора данных мы узнали, что в союзе "Анти-Гермес", который борется за главенство в королевстве Хабен, есть три-четыре гильдии, имеющие крепкую связь с самой Гермес.

- ...

Гильдии основывались не на дружеских отношениях, а на главенстве. Версальский континент имел великую ценность, и многие игроки хотели бы обладать властью над ним.

Члены директората схватились за головы.

- Действительно много выдающихся людей.

- Аж мурашки по коже. Как они могут такое делать?

Начальник отдела Ким Хансо стал успокаивать коллег:

- В этом нет ничего удивительного. Подобное мы предполагали с самого открытия Королевской дороги.

- ...

- Это же виртуальная реальность. Разве вы не ожидали, что люди в ней будут планировать заполучить власть?

Присутствующие, конечно, ожидали, но растерялись из-за недооценки деятельности игроков.

В этот момент на экране показали битвы нескольких высокоуровневых игроков. Сражения были такими динамичными, как будто люди боролись в реальном мире с настоящими монстрами. Мастерство применения навыков, отвага, отточенные действия вызывали уважение у всех в зале.

Первоначально ожидалось, что появится всего лишь несколько особенно мощных и целенаправленно идущих к награде людей, но на самом деле игра привлекла целую кучу чрезвычайно талантливых, амбициозных игроков, вполне способных в конце заполучить власть над Версальским континентом!

Руководители компании почувствовали трепет от созданной ими игры.

- Это новый мир. Только так стоит рассматривать Королевскую дорогу. И нужно внимательно следить, кто же станет правителем: этот человек в любом случае будет сильно связан с нами. Это и есть цель текущего заседания.

Эту речь Кима Хансо все участники встретили согласными кивками.

Слово вновь взял Сон Илганг.

- Бадырей и другие высокоуровневые игроки не раскрывают сведения о себе телекомпаниям и другой прессе. На основе приведённых данных можно понять, что они используют пропаганду, обнажая лишь малую долю информации, чтобы другие игроки не насторожились.

Руководительница Джанг Юнсу простионала:

- Мудрое решение, настолько, что хочется нанять их в рекламный отдел.

Мир считал Бадырея быстро развивавшимся игроком, слава которого напрямую зависела от стоявшей за его спиной гильдии. Но даже этот факт был ложным.

У собравшихся на заседании пересохло в горле.

- Нам нужно обратить внимание на 149 игроков, имеющих выдающиеся способности, посредством которых они и контролируют более десяти тысяч людей. Тем не менее, если разделить их по силе, из этой массы выделяются тринадцать особенно интересных личностей. Такие как Штормовой Роам или Гунт Созвездие Льва, весьма сильные и хитрые игроки. В будущем, возможно, многое изменится, но на данный момент, исходя из нашего анализа, есть 70%-ая вероятность того, что из вышеупомянутого списка кто-то станет императором.

\* \* \*

Заседание продолжалось до позднего вечера.

Главными темами обсуждения всё так же оставались баланс сил на Версальском континенте и влияние гильдий. Изменения, произведённые некоторыми игроками, были настолько невероятны, что многим из присутствовавших стало не по себе.

После окончания совещания в зале задержалось только несколько руководителей - в частности, Джанг Юнсу, Сон Илганг и Ким Хансо.

- Фу! Всё закончилось. Господин Сон, хорошая работа.

- Нет, что вы, наоборот, это вы провели отличное заседание.

Простой обмен любезностями за чашечкой заслуженного кофе.

Пару следующих минут они сидели в тишине, пока Джанг Юнсу не вскинула руку, как будто её только что осенила интересная мысль, и не произнесла:

- Господин Сон, кстати говоря...

- Да?

- Есть один игрок, которым я лично интересуюсь, но оценочного материала о нём не было.

- Не может такого быть! Я доложил обо всех, кто может стать императором... Как его зовут?

- Виид.

- Тот Виид, что победил Армию бессмертных?

Сон Илганг вместе с Джанг Юнсу просмотрел видеозапись этого приключения.

Имя Виида в связи с этим событием было на слуху у многих.

- Виид... не был включён в список из-за уровня и силы влияния.

- Я так и думала...

Джанг Юнсу расстроилась.

Видя это, Ким Хансо сказал, улыбаясь:

- Но даже если бы он был в списке, то имел бы самую маленькую вероятность стать императором.

- Да? Почему?

Ким Хансо спокойным, но резким тоном ответил:

- Потому что у него нет цели.

Джанг Юнсу непонимающе переспросила:

- Нет цели? Виид выполняет задания, поражающие мир. И знаете ли вы, как мало времени прошло с начала его игры в Королевской дороге?

Однако тут уже и Сон Илганг встал на сторону Ким Хансо.

- Я тоже не ставлю на Виида.

- ...

- На самом деле наш стратегический отдел внимательно следил за ним. Как мы знаем, недавно он участвовал в исторической битве Палланка, а также побывал в королевстве вампиров.

Ким Хансо кивнул.

- Это заинтересовало и меня. Я ведь тоже был игроком Земли Магии.

На самом деле задания Виида просмотрели все учёные системного отдела.

Сон Илганг продолжил:

- Но в этом как раз и вся суть. Может, он и выполняет будоражащие мир задания... но не более. К тому же если серьёзно изучить выполнение этих заданий, в частности, принципы деятельности, применённые навыки и способности в сражениях, то, скорее всего, он и правитель Моры - один и тот же человек.

- Что? Виид и есть правитель Моры? Скульптор?!

- Достоверность информации - 99%.

Джанг Юнсу пришла в сильное замешательство. Она даже и не предполагала, что Виид может оказаться Скульптором. Очень тяжело было поверить в то, что меньше, чем за год, он как Скульптор смог попасть в Зал славы и выполнил задания, связанные с Армией бессмертных.

- Скорее всего, так и есть. Продемонстрированные им навыки ближнего боя и магические способности слишком слабы, чтобы считать, что у него боевой класс. Он одерживает победы при помощи смекалки и ремесленного мастерства.

Джанг Юнсу никак не могла поверить в это. Но Ким Хансо кивком дал понять, что всё сказанное - правда. А ему невозможно не верить. Ким Хансо был практически единственным человеком среди сотрудников компании, имевшим полный доступ к данным игры.

- Вы не надеетесь на него из-за его класса Скульптора?

- Нет, конечно же, нет.

Вопреки ожиданиям, Ким Хансо не считал, что этот класс являлся препятствием к тому, чтобы стать императором.

- Даже в нашем системном отделе у него много поклонников. Виид, легендарный тёмный геймер... Как видите, он показал своё мастерство, выполняя сложные задания. Я тоже наблюдал за ним с интересом, но сейчас разочаровался.

- Почему?

- Он... можно сказать, что рос, подобно растению в теплице.

- ...

- Виид охотится только с несколькими знакомыми, выполняет задания и не афиширует себя перед другими. Питается просто и дёшево, живёт скромно. Это обычная ошибка тёмных геймеров. Как вы думаете, почему мы обеспечили в игре полную свободу действий?

Джанг Юнсу вспомнила первоначальный план Королевской дороги и ответила:

- Потому что игроки - это жители Версальского континента? Законы и правила должны

устанавливать именно они...

- Правильно. Мы не считаем их источником прибыли. Поэтому не важно, куда они двигаются. Пока у них есть честолюбие и амбиции, мы не будем вставлять палки в колёса.

Разработчики открыли игрокам путь на вершину Королевской дороги, к возможности стать императором континента. Они дали свободу и шанс воплотить неосуществимую в реальности мечту.

Однако большое количество тёмных геймеров хорошо зарабатывало за счёт продажи предметов или работы наёмниками при выполнении заданий. Они довольствовались этим и большего не желали. Были среди них и такие, что увеличивали доходы ещё и с помощью передач телеканалов или Зала славы. Причём зарабатывали так много, что именно это и считалось успехом в организации тёмных геймеров.

- Только основываясь на количестве просмотров в Зале славы, можно понять, что некоторые игроки получают больше, чем руководители среднестатистической фирмы... - произнёс Ким Хансо не оставлявшим места для спора тоном. - Что касается Виيدا. Тайна его личности не может быть скрыта навсегда. Я достаточно долго наблюдал за ним, чтобы это понять. К тому же если стратегический отдел смог связать его и графа Моры, то и другие люди рано или поздно догадаются.

Ким Хансо был полностью уверен, что при всей той осторожности, скрытности, с какой вёл себя Виид, тайна его личности в конце концов всплывёт на поверхность. Причём случится это уже в ближайшем будущем.

- Но ведь это удивительно, что он достиг подобных результатов, будучи Скульптором? - воскликнула Джанг Юнсу, как будто защищая своего героя.

Однако Ким Хансо отреагировал весьма резко:

- Виид - великий Скульптор. Сложно даже сказать, насколько. Но почему вы думаете, что мы или его противники должны относиться к нему с жалостью?

- Я не это имею в виду...

- Знаю. Но подумайте, Мора сейчас развивается невероятными темпами, не так ли?

- Да. Поселение становится опорным городом Севера. Оттуда отправляются все северные экспедиции, к тому же в последнее время в него была инвестирована огромная сумма.

- Когда прекратится защита ордена Фрей, и количество игроков увеличится, среди окружающих людей появится много желающих прибрать Мору к рукам. Как вы думаете, враги, которые вторгнутся в поселение, сделают скидку на то, что правитель является Скульптором?

- ...

- Конечно, его известность как Бога войны велика. Однако, чтобы сохранить это звание и репутацию, придётся сильно потрудиться. Так как, если Виид будет почивать на лаврах, не за горами тот день, когда всё отберут.

Тут уже даже и Джанг Юнсу стало нечего возразить.

- Путешествуя по Версальскому континенту, он, наверное, получает тот минимум, что желает. Вот только ничего не выйдет, если топтаться на месте и не бросать вызовы миру. Если его не будет вести мечта, он умрёт, будучи растоптанным другими, имеющими её. Ну, или закончит в итоге обычным, среднестатистическим игроком... Версальский континент не даёт поблажек людям.

Впервые Ким Хансо говорил с таким жаром, что Джанг Юнсу аж подавилась.

Член директората Юникона, имевший склонность к науке и выдающийся ум. В своей области Кима Хансо считали великим учёным, его слова были для всех абсолютной истиной.

- А что, если... Виид всё же поставит своей целью покорить Версальский континент? Что тогда произойдёт? - спросил Сон Илганг, чтобы немного разрядить атмосферу.

Это был обычный вопрос, не имевший какого-либо скрытого смысла.

Начальник Ким Хансо закрыл глаза и долго молчал.

Когда же все подумали, что он уснул из-за долгого заседания, он открыл глаза и сказал:

- Тогда, возможно, он получит власть над Версальским континентом...

- ...

- Если только он начнёт мечтать, всё изменится. Скрытая в нём сила раскроется, его известность заработает в полную силу, и тогда желание Бога войны Виида... исполнится, а Версальский континент преобразится.

\* \* \*

Дэймонд и гильдия Грабители земель всё так же вели охоту на монстров-боссов Севера в поисках частей карты, указывавшей путь к ордену Смерти.

- Нам не страшна даже смерть! Это наша последняя надежда, нужно добиться успеха во что бы то ни стало!

Окружающие высмеивали их, говоря, что это безумная затея. Боссы были опасны из-за своей силы и отсутствия у игроков знаний об их повадках или стиле ведения боя.

И люди были правы. Нехватка информации порождала большие потери! Некоторые участники гильдии уже успели погибнуть по десятку раз лишь для того, чтобы, наконец, понять, как действует тот или иной монстр.

Однако, заполучив все данные, с помощью новичков, вызвавшихся помочь настолько понравившейся им гильдии, в конце концов они опрокидывали одного непобедимого босса за другим.

- Ура Грабителям земель!

- Они показали себя как самая лучшая охотничья гильдия на континенте.

- Гильдия воинов, охотящихся только на боссов.

После победы над двенадцатью сильнейшими боссами Севера популярность гильдии достигла невиданных ранее высот. Однако в этот момент Дэймонд и его люди без сожаления ото всех скрылись.

Это случилось после того, как они собрали все семь кусков карты, что и являлось целью.

Приобретённая же слава победителей монстров для них ничего не стоила. Каждый из присутствующих за время охоты не раз терял свою жизнь, так что и победа над боссами фактически ничего не приносила.

Дэймонд во главе гильдии вошёл в мрачный подвал.

- Кэп.

- Что?

- Почему мы пришли именно сюда? - спросила ведьма Нардо.

Дэймонд встретился с нею взглядом.

- Так мы больше похожи на планирующих тёмные дела злодеев.

- Ха! Ты слишком переигрываешь.

На что Дэймонд усмехнулся и вытащил куски карты из-за пазухи.

- Пора, наконец, это сделать.

В его голосе явно чувствовалось напряжение. Но больше не тратя времени на пустую болтовню, он начал соединять собранные обрывки, словно какой-нибудь пазл. Когда последний кусок встал на место, карта вдруг вспыхнула.

- Ах!

Дэймонд и члены его гильдии замерли.

В пламени возникали какие-то видения. Карта показывала путь, который им предстояло пройти: большую пустошь, кладбище монстров со множеством разбросанных костей, горы, поля, непролазные овраги, утонувший в тумане лес, полный иссохших деревьев, которые и служили указателями. За лесом находилась резиденция ордена Смерти, сокрытая ото всех в течение нескольких сотен лет. Последним видением стали её громоздкие ворота.

Карта исчезла, оставив после себя лишь пепел.

Дэймонд поднял вспыхнувшие глаза.

- Все это ясно видели?

- Да, мы запомнили всё.

- Тогда сейчас же направляемся туда.

Гильдия выдвинулась к отмеченному месту, которое располагалось неподалёку от Моры. По выходе из города им предстояло в течение четырёх дней на спорых лошадях следовать на юг, а затем обойти пустошь с севера. И хотя в этой местности имелось несколько подземелий, путешественники сюда почти не заходили.

- Пустошь Дэриам. Не думал, что нужно её перейти.

- Это же то самое место, где мы охотились на монстра-босса.

- Ага. Помню, как мы настрадались, ища, где же он залёг.

Северные экспедиции и одинокие путешественники уже исследовали многие земли. Но обычно они просто обходили стороной такие места, как Пустошь или Туманный лес.

Территория Версальского континента настолько огромна, что можно было запросто пройти мимо какого-нибудь подземелья, если не знать его точного местоположения. Так что первые исследователи Пустоши смогли обнаружить только несколько опаснейших обиталищ монстров, а на остальное им не хватило терпения и времени.

Чтобы найти место, показанное в видениях, гильдия Грабители земель прошла Пустошь и овраги. В Туманном лесу они чуть не заблудились, но всё же смогли найти дорогу благодаря помощи иссохших деревьев.

В конце концов они преодолели все трудности и достигли обители ордена Смерти. Она встретила их высокими стенами и мощными воротами, на которых был выгравирован похожий на лошадь зверь с серпом в руке.

Без сомнения, это великое открытие оставит свой след в истории Версальского континента.

Дэймонд с восхищением рассматривал видимую часть церкви, которая хоть и покрылась слоем пыли, но нисколько не пострадала за долгое время.

- Что написано на воротах?

Маг гильдии пояснил:

- Надпись сделана на древнем языке и переводится как 'Врата Ада'.

- Значит ли это, что их нельзя открывать?

Дэймонд ненадолго впал в глубокие раздумья. Его страшило то, что могло случиться, когда эти ворота откроются. Чем дольше он смотрел на них, тем сильнее чувствовал, что их нельзя трогать.

- Однако не можем же мы после всего сдаться.

Дэймонд стиснул зубы.

Задание не закончится, если просто найти церковь.

- Не важно, что нас ждёт, я пойду до конца.

С этими словами Дэймонд, наконец, распахнул железные ворота.

За ними оказалось огромное количество отвратительных монстров, представить которых можно было разве что в кошмарах! Присутствовали тут и боссы, на которых они охотились до этого.

- Д-дэймонд, осторожно!

Даже в голосе бесстрашного варвара Сувана слышались нотки страха.

В то же время Нардо спокойно осматривала монстров.

- Не атакуют.

- А?

- Даже увидев нас, они не нападают.

Каждый раз, когда Нардо двигалась от одной створки ворот к другой, монстры лишь следили за нею глазами. Не проявляя желаний напасть, они молча стояли по сторонам прохода, достаточно широкого для одного человека. Тогда, храбро шагнув вперёд, ведьма оказалась на таком расстоянии, что монстры могли в любой миг вытянуть морды и вцепиться в неё. Однако они всё так же молча стояли и ничего не предпринимали.

- Ну что, идём по этому пути?

- Хорошо. Вперёд.

Дэймонду и Грабителям Земель пришлось решиться на этот тяжёлый выбор. Когда они только взялись за сбор кусков карты, никто из них и предположить не мог, к чему приведёт задание сложности S. Теперь же, шагая по дороге, они стали ощущать тяжесть возложенной на плечи задачи, прочувствовали бремя полностью.

Дэймонд расправил плечи и зашагал вперёд.

"Жизнь... Лучше считать, что отсюда живым уже не уйти".

Желание бороться теплится тогда, когда количество противников достаточно, чтобы оставались хоть какие-то шансы на победу. Монстры, собравшиеся в обители Смерти, в большинстве своём были Дэймонду неизвестны, но и тех, что он знал, хватило, чтобы понять, что все участники гильдии для них - не более чем ходячие куски мяса.

"Мы уже здесь, и страшнее смерти ничего не случится".

Монстр с барельефа, что они видели на воротах, присутствовал в виде скульптуры и возле алтаря, к которому участники гильдии дошли по проходу среди монстров. На самом алтаре имелись символы и фразы на древнем языке.

Несправедливо умершие тоскуют по мгновению потери жизни.

Сила воскрешения - власть одиннадцатого прихода Эмбиню.

Чем больше смертей, тем больше последователей у ордена.

Долг каждого - убить многих, спасти многих.

Понять прочитанное было трудно, поэтому Дэймонд решил сильно не задумываться.

- Приход Эмбиню? Впервые слышу о нём. Нужно будет узнать, что всё это значит.

Пока же игроки осматривались. И хотя вокруг имелось много интересного: закрытые двери, украшения и прочие вещи, - участники гильдии старались не действовать легкомысленно.

- Мы нашли орден Смерти, и теперь нужно узнать про священника. Вперёд.

Все двинулись вслед за Дэймондом, в любой момент ожидая нападения монстров.

Покои священника Возрождения.

Предполагалось, что это орден Смерти, но внезапно участники гильдии столкнулись с противоположным понятием для этого места - "возрождением".

- Ну что, может, есть ещё что-то подходящее?

- Нет, не видно, только эта комната.

- Тогда заходим. Не теряйте бдительность.

Открыв дверь, они вошли в наполненное паутиной и пылью помещение. Внутри не оказалось никого живого, зато имелся сидевший за столом иссохший до состояния мумии труп. На столе перед ним лежала книга.

"Библия Возрождения".

Украшенная золотым шитьём, она сразу притягивала к себе взгляд.

Полученное задание заключалось в раскрытии тайны священников ордена Смерти. Для этого нужно было с предельной осторожностью исследовать труп и окружавшие его вещи, но Дэймонд не смог перебороть искушения и коснулся книги.

"Идентификация!"

Книга Возрождения.

Прочность 58/60.

Священная реликвия одиннадцатого прихода ордена Эмбиню.

Здесь записаны все заклинания, включая обычное Возрождение, Чуму и Бессмертие.

Данная книга является самым злым и еретическим источником знаний среди тёмных книг, в которых говорится о воскрешении.

Если некромантия даёт подобие жизни умершим и делает из них зомби, то сила возрождения с помощью больших жертв возвращает души из ада. Но это не абсолютное воскрешение. Оно больше похоже на тёмный договор контроля над монстрами и другими возвращёнными, пробуждающий их насильно.

Запрещённая книга, абсолютно отличающаяся от магии создания зомби на основе науки! Она является основой существования ордена Возрождения.

Ограничения: Можно использовать, только став священником Возрождения, отказавшись от имеющегося класса. Использование заклинаний требует жизней других существ.

Параметры: Сопrotивляемость ко всем видам магии +50.

Все характеристики +10

Скорость восстановления маны увеличивается на 25%.

В процессе действия магии бессмертия здоровье не убывает.

Возможность контролировать воскресших.

\* Возрождение: требует 20 жизней. Забирает жизни врагов и воскрешает умерших послушными слугами.

\* Чума: требует 150 жизней. Используя ману, заражает противников инфекционной болезнью. Действует на определённом расстоянии. В зависимости от цели наложения скорость распространения меняется.

\* Бессмертие: возможно одноразовое использование. Невозможно отменить. Даёт бесконечное здоровье. Но с прекращением отъёма чужих жизней магия бессмертия заканчивается, и цель умирает.

Неудивительно, что орден Эмбиню прозвали орденом Смерти, ведь его одиннадцатый приход, который предали забвению, забирал чужие жизни, воскрешая умерших и управляя ими.

Дзынь!

Получено право стать 'Священником Возрождения'.

Желаете сделать это прямо сейчас?

При принятии текущие навыки и характеристики сохраняются.

Появится возможность читать магическую книгу Возрождения.

Священники Возрождения обязаны наполнить Версальский континент воскресшими. Однако из-за противоестественного договора со смертью при смертельном ранении посвящённый покинет этот мир навсегда.

Возможность стать священником Возрождения...

Если под их подчинением будут все монстры, последователи ордена, то Грабители земель мигом поднимутся на уровень сильнейших гильдий. Не будет больше проблем с союзниками или воинами, нанятыми за деньги, исчезнут все неурядицы, связанные с часто отсутствовавшими членами собственной гильдии. Монстры будут подчиняться любым приказам. Также у последователей ордена появится возможность пользоваться магией Возрождения.

Однако плата за такие возможности была огромной: в случае смерти более нельзя воскреснуть, и игра будет окончена.

Короткая, но яркая и опасная дорога для отважного игрока.

Перед Дэймондом было два выбора: либо заставить всех в Королевской дороге обратить внимание на него и его гильдию, либо продолжать раскрывать тайну священника, чтобы выполнить задание.

- Хочу стать Священником Возрождения.

Он выбрал первое.

\* \* \*

Члены гильдии также оставили свои классы и стали священниками Возрождения.

В их руки попало всё имущество и монстры ордена Возрождения. Конечно, там не нашлось гор сокровищ, но было множество священных книг и предметов, используемых в магии.

- Это может стать нашим последним развлечением.

Дэймонд слабо улыбнулся.

Священникам Возрождения приходится непрерывно убивать кого-то и воскрешать умерших из своих жертв, чтобы иметь силу и могущество. И из этого становилось ясно, что теперь им предстоит нести хаос и разрушения на Версальском континенте.

Однако пути назад уже не было.

- Повеселимся на славу! - с улыбкой воскликнул Суван, став священником.

Одёргивавшая неудобную после ведьминского наряда одежду Нардо кивнула.

- Нигде не говорится, что наша смерть будет скорой. Мы проживём долго. Нет, не так, мы обязательно выживем и водрузим наше знамя над просторами всего континента.

Дэймонд кивнул головой.

- А это хорошая идея.

Задание по раскрытию тайны священников Смерти было отменено.

Взамен появилось задание прославить орден Возрождения на Версальском континенте.

Виид посредством статуи лунного света победил Руку смерти. И хотя в качестве награды была лишь одна статуэтка Смерти, он сильно от этого не расстроился.

- Задорого продам!

Все предметы связаны с деньгами. Причём хорошую сумму можно получить не только за оружие, доспехи или драгоценности. Если посмотреть на статуэтку более внимательно, на мастерство резчика, качество материала - чёрного янтаря, можно сделать вывод, что это необычная вещь. Она изображала похожее на лошадь существо, которое не только по названию, но и по ощущениям, по всплывающему при взгляде на него образу напоминала Смерть.

- В любом случае сейчас это не важно.

Глубокой ночью, когда на улицах уже трудно встретить гномов, Виид направился к месту нахождения Крыльев света. К загадочному и очаровательному серебристо-синему сиянию, своими всполохами напоминавшему дрожание листьев на ветру.

Эта скульптура была создана благодаря искусству лунного света. Если бы это творение увидели пять великих мастеров гномов, без сомнения, оно бы вдохновило их на новые свершения.

Виид аккуратно погладил свою работу. На миг ему даже показалось, что свет отозвался и, окутав его руку, заиграл собственной жизнью.

- Сестрёнке понравилось бы. В любом случае нужно завершить дело. Дорогая моя скульптура, я делюсь с тобой жизнью. Созданная возвышенным искусством, пробудись от долгого сна и пребудь со мной. Оживление скульптуры!

Вииду было жалко оставлять скульптуру лунного света просто для декорации Курысо. Так что он решил подарить ей жизнь, чтобы сделать полностью своей.

Неподходящая форма для оживления.

Из-за несовершенства формы создание не сможет действовать самостоятельно, но, найдя носителя, всё же обретёт жизнь. Желаете оживить скульптуру?

- Оживить скульптуру.

Вы оживили скульптуру!

Исходя из значения характеристики Искусство (1196), Ваше создание получает 406 уровень. Статус Грандиозной работы добавляет 20% к этому значению, и уровень вырастает до 487. Однако поскольку создание может летать, оно получает штраф - снижение уровня на 10%.

Создание имеет мало Здоровья, но зато обладает невероятной скоростью.

Оживлённому существу добавлены 3 способности, уровень и значение которых соответствуют уровню и облику статуи.

Свойство света (100%), свойство огня (100%), свойство веры (100%).

Огонь никому не подчиняется. Благодаря чему существо обладает сильным боевым духом, высокой Защитой и сопротивляемостью к магии.

Может сжигать огнём врагов. Обладает иммунитетом к проклятиям и сильной сопротивляемостью к чёрной магии. Имеет небольшие способности к священной магии.

Так как это Грандиозная скульптура лунного света, существо получает уникальную способность - снятие всех проклятий на поле битвы и ослабление нежити или тёмных монстров.

Расходы маны: 5000

Увеличивает эффективность заклинаний восстановления здоровья до 20% в зависимости от уровня и характеристик.

Искусство уменьшено на 6. Для повышения Искусства создавайте новые статуи и другие художественные работы. Уровень уменьшен на 1. Все характеристики, увеличенные потерянном уровнем, снижаются и будут восстановлены при очередном повышении уровня.

Берегите Ваше создание. Умершую статую придётся оживлять заново. Воскресить разрушенную полностью - невозможно.

Крылья света взлетели и прилипли к спине Виида. Так как они не имели тела, для существования им требовался кто-то другой. Так что теперь несколько десятков метров прекрасного света, покачиваясь из стороны в сторону в полной тишине, рассеивали тьму. Всего за мгновение обычный человек превратился в крылатого воина Света.

Неожиданно Виид плавно поднялся в воздух.

- Отпусти сейчас же!

Эти резкие слова никак не вязались с волшебством момента.

Крылья света ещё шире раскрылись. Серебристо-синий свет засиял сильнее, раскрашивая окружающую местность своим благородством. Действие, направленное порадовать своего хозяина, показать ему силу!

Виид нахмурился.

- Убери свет.

- ...

- И опускайся. Я кучу раз летал.

Крылья света уменьшились в пятнадцать раз, и тело Виида тихо опустилось на землю.

- Хозяин, дай мне имя, - слышался почтительный голос.

В отличие от наглой интонации виверн или холодной - Ледяного дракона, голос Крыльев света был чистым, словно у ангельского дитя.

- Твоё имя... Будешь Крыльями света.

- ...

Если бы рядом присутствовали Ваиль, Золотой человек или Ледяной дракон, то они бы поделились своими соблезнованиями с новым собратом по несчастью.

\* \* \*

Виид решил пока оставить статуэтку Смерти у себя.

- По-моему, в ней тоже есть какая-то тайна...

Он почувствовал это сразу же. Для этого не требовалось никаких исследований - стоило только взглянуть на сложность скульптуры и необычность задания, связанного с Рукой смерти. Несомненно, его ждало какое-то продолжение.

- Ладно, пока это можно оставить на потом.

Виид решил подождать. В Курысо имелось ещё множество скульптур, которых он не исследовал. Не говоря уже о самом важном - найти след гнома Кендэла!

Найдите гнома, потерявшегося в детстве. Ключ для поиска - внешность ребёнка.

Новое задание, по условиям которого требовалось найти взрослого гнома по статуе ребёнка. Но так как жители подземного королевства обычно не сохраняют своих детских изображений, можно было сказать, что задача не из простых.

Однако Вииду удалось найти подходящего гнома в одной из пещер Курысо.

- Верно. Моё имя Номан. Откуда вы знаете меня?

- Не так много гномов, выглядящих столь же глупо, как ты. Что в детстве, что сейчас ты совершенно не изменился.

- Уа-а-а-а!

Номан разревелся, словно маленький ребёнок.

Скульптура из неизвестного минерала.

В этом задании требовалось проанализировать материал скульптуры и найти потерянную пещеру, в которой его добыли. Виид опросил всех кузнецов и рудокопов, после чего, вооружившись их подсказками, блестяще выполнил задание. Пещеру, названную кем-то ранее 'Твиттер', он зарегистрировал на своё имя. Теперь, учитывая ранее найденную рубиновую шахту, в будущем можно будет ожидать ещё большую прибыль!

Вот только, выполнив в подобном ключе ещё с десятков заданий, след Кендэла он так и не обнаружил. К сожалению, не все скульптуры обладали памятью. Те же, что имели её, Виид обошёл все, и ничего нового они принести не смогли.

- Всё же задание оказалось действительно не из лёгких.

Другие гномы, бравшиеся за задание инструктора Зорбида, не были глупцами.

- Что-то я делаю не так...

Вииду было жалко возвращаться назад с пустыми руками, поэтому он решил остаться в Курысо ещё на десять дней.

\* \* \*

- Артхэнд, ты так стараешься.

Герман вместе с Фин устроился неподалёку от Виيدا. Они пришли посмотреть, над чем же с утра до вечера трудится молодой скульптор. Причём ради этого выбрали не только они - порядка ещё пятидесяти гномов столпилось вокруг в ожидании нового 'великого' творения. В основном это были знакомые по заданию игроки, которые в нетерпении ждали, когда же мастер создаст очередную призрачную скульптуру.

Но Виид не использовал технику лунного света.

'Мои навыки ещё далеки от совершенства'.

Несмотря на полученный статус Грандиозной работы, Крыльями света Виид оставался недоволен.

Историческое произведение искусства!

Особенность таких работ заключалась в том, что их ценность увеличивалась при наличии отличительной черты. Однако достигнуть такого эффекта в каждой работе невероятно сложно.

Нужно пытаться стать первым, но невозможно идти всегда впереди!

Даже в процессе создания Крыльев света были допущены незначительные ошибки, так что прежде, чем браться за новую работу подобного плана, требовалось всё хорошенько обдумать.

'До того, как управлять светом, делать что-то из него, применять все его особенности, нужно проникнуть в его суть как в ни во что другое'.

Основа любой работы - это понимание материала. Пока же его не было, Виид использовал технику лунного света, игрался с ней, истрачивая полностью ману, после чего отдыхал, создавая обычные деревянные работы.

Перебиваясь лишь хлебом, на протяжении этих дней он занимался одной скульптурой.

- ...

Виид ничего не ответил на высказывание Германа. Он, конечно, уважал старших, но всему был предел. Когда человека на протяжении недели расспрашивают обо всём, что он делает, это не может не достать.

Не обращая внимания на молчание, Герман и Фин продолжили разговор между собой.

- С таким упорством, как у него, можно добиться всего по жизни. Фин, ты должна найти себе именно такого надёжного молодого человека.

- Конечно. Но где можно найти подобных в жизни?

- А зачем искать в жизни, если он уже есть рядом?

- Ой, ну что ты, дедушка...

Разговоры этой парочки уже вызывали у Виида стресс. Но даже когда не было этих двоих, другие гномы не отставали со своими просьбами.

Благодаря выполненным заданиям с Виидом стали общаться многие жители Курысо, и в какой-то момент он начал помогать им в гравировке созданного оружия и доспехов. Причём вылилось всё это в то, что практически все предметы, созданные гномами Курысо, теперь выпускались только после обработки Виида. Сам же он стал невольным знатоком уровней и мастерства окружающих кузнецов, которые день за днём состязались в совершенстве своих навыков.

'Доспехи Фабио отличаются невероятным качеством. Если другие параметры порой и не слишком хороши, то Защита всегда на высшем уровне'.

Фабио никогда не жалел материалов и не хитрил со сплавами при работе.

'По предметам подобного уровня... можно сделать вывод, что он обладает высшим уровнем навыка кузнеца'.

Виид окончательно утвердился в этом, смотря на Радужные доспехи.

- Идентификация!

Радужные доспехи.

Прочность: 150/150. Защита: 159.

Творение гнома, которого монстры больше всего ненавидят.

Доспехи созданы из сплава семи редких металлов. Полный пластинчатый доспех охватывает всё тело и требует определённого опыта ношения, из-за чего не подойдёт низкоуровневым рыцарям.

Предмет создан совсем недавно и ещё не использовался, поэтому пребывает в идеальном состоянии.

Требования: Только для Рыцарей и Воинов, уровень 350.

Эффекты: Физическая защита: +30%

Магическая защита: +20%

Ловкость: -50

Элегантность: +80

Обаяние: +60

Усиление навыков, связанных с лидерством.

С высокой вероятностью полностью блокирует урон от слабых ударов.

Эти доспехи имели просто превосходные защитные параметры.

Даже притом, что прочность была низкой, вероятно, из-за отсутствия у создателя высокого Ремесла, и доспехи пришлось бы периодически чинить, носить их не отказался бы даже Виид.

'Хорошо бы узнать, из чего они сделаны'.

Кузнечный навык Виида был ниже, чем у Фабио, поэтому он не мог посредством идентификации посмотреть названия и количество применённых материалов. Но даже без этого у Виида получилось узнать некоторые из используемых им ранее, такие как мифрил или чёрное железо. Хотя, конечно, многого это не дало.

Фабио был символом кузнецов. Как настоящий мастер он собирал все известные материалы высшего ранга, благодаря которым и создавал превосходные защитные предметы.

'Сейчас конкуренцию Фабио, пожалуй, могут составить только Экборин и Герман'.

Тоже два известных кузнеца, правда, сосредоточенные уже на копьях и мечах соответственно. Их способности были ненамного ниже, чем у Фабио. Однако из-за конкуренции и чувства собственного достоинства они старались не обнародовать данный факт в открытую. Но Виид, имевший возможность оценить их работы, мог сделать вывод, что, скорее всего, они тоже обладали высшим уровнем кузнечного мастерства.

'Если эти трое имеют столь высокие навыки, то с большой вероятностью все пять великих мастеров, включая тех двоих, кого я ещё не видел, обладают высшим уровнем кузнечного мастерства'.

Виид смог оценить копьё Экборина во время его гравировки. Меч же показывал сам Герман. Это была ещё не завершённая работа, но уже по ней были видны мастерство и увлечённость, которые гном испытывал к мечам. То, как он рассказывал о закалке, то, как другие гномы описывали процесс его работы, указывало на глубокую любовь Германа к этому виду оружия.

Если Фабио и Экборин гнались за обладанием высшими уровнями навыка, то Герман трудился только для создания самого лучшего на свете оружия. Как и в жизни, характерами все кузнецы отличались.

'Пожалуй... самым первым вершин мастерства достигнет именно Фабио'.

Он считался самым лучшим кузнецом Версальского континента и имел большую поддержку. Если посмотреть на предметы, которыми он обеспечивал других, можно было понять, что он знаком с самыми высокоуровневыми игроками. А уже это в свою очередь позволяло получать от них для работы самые высококачественные материалы, благодаря которым и развивалось его мастерство.

Поэтому казалось, что именно честлюбивый Фабио раньше всех станет мастером.

'Гномы в Курысо действительно обладают выдающимися способностями'.

Вот так Виид перезнакомился практически со всеми в поселении.

Воины, побывавшие с ним на задании и добавившиеся в друзья, то и дело спрашивали, не

появилось ли чего новенького. Кузнецы пытались подружиться из-за скульптурного мастерства. Доходило даже до того, что время от времени некоторые гномы приносили Вииду рисовые шарики, поэтому умереть от голода ему не грозило.

\* \* \*

На протяжении этих десяти дней значительную часть времени Виид потратил на ознакомление с техникой лунного света. Благодаря этому упорному труду он не только начал лучше управляться со светом, но и практически достиг следующего уровня в скульптурном мастерстве.

Виид решил так сосредоточиться на скульптурах не только из-за того, что у него имелось множество задумок, которые он хотел воплотить с помощью света, но и потому, что из-за недавнего оживления скульптуры нужно было восстановить потерянные баллы Искусства.

Последний день, как и все предыдущие, проходил за созданием очередной скульптуры в окружении уже немалой толпы гномов.

- Скульптор так старается. Пожалуй, пойду-ка и я создам меч.

Трудолюбие Виида на некоторых производило такое сильное впечатление, что давало им толчок для усовершенствования собственного мастерства.

- Красиво.

Как и ранее, Фин и Герман устроились рядом и наблюдали за процессом создания скульптуры.

Для Виида подобная работа уже стала привычным делом. Да и как могло быть по-другому, если он посвятил ей уже несколько сотен дней. Благодаря повышению скульптурного мастерства, Ремесла и простого опыта созданные им деревянные работы выглядели практически естественными. Дерево как будто оживало после его рук.

- Как ты думаешь, что такое искусство?

Очередной неожиданный вопрос Германа Виид встретил равнодушно.

- Мастерство, которое не приносит денег.

- Но некоторые художники весьма богаты. В новостях показывают продажи картин стоимостью в несколько сотен тысяч.

- Обычно это цены на творчество уже мёртвых мастеров.

Какая разница художнику, что его картины продаются за несколько сотен тысяч или даже миллионов долларов? Всё равно это происходит после его смерти.

Виид продолжил весьма резко:

- Только один художник знает, сколько ему пришлось голодать, пока создавалась картина. И нет прощения тому, кто решил пройти эти испытания вместе с семьёй.

- Но благодаря подобному 'голоду' появились величайшие шедевры мира!

- Какой в этом смысл, если картина или скульптура не могут заменить тарелку с едой?..

Герман поцокал языком, как бы показывая, что Виид не совсем прав.

- Стандарты, конечно, у каждого человека свои... Но, может, смысл жизни в том, чтобы за время пребывания в этом мире сделать что-то отличающееся от других.

- Мне подобного не понять.

- А я только в этом возрасте начал более-менее понимать. В жизни есть не только проблемы с проживанием и питанием. Каждому человеку нужно иметь хотя бы одно дело, которое он может делать лучше всего, и тогда жизнь будет приятней...

Выслушав эту, казалось бы, глубокомысленную речь, Виид ничего не почувствовал.

И это было естественно, так как всего десять минут назад Герман доставал его тем, чтобы он приготовил котлеты из свежепойманной рыбы. Ну, а так как во время разговора кузнец с аппетитом уплетал приготовленное блюдо, это никак не настраивало на серьёзный лад.

- М-м-м, вкусно, только из хорошей рыбы получается такое объедение.

В этот момент Виид замер.

- Информация о задании 'Поручение инструктора Зорвида'.

Просьба гнома-наставника Зорвида.

В гильдии скульпторов уже долгие годы ходило одно неправдоподобное предание о великом скульпторе, способном огранить как огонь с водой, так свет с тьмой. Но мало кто из живущих сейчас в него уже верил.

Люди находили всё это глупыми сказками.

- Вы, гномы, конечно, можете посоревноваться с нашими мастерами в производстве оружия и доспехов высокого качества и даже частенько выиграть. Но если сравнивать наше мастерство в плане искусства, то вы невежественны, как дети. Сколько знаний о необъятном может поместиться в таком маленьком теле? Ха-ха-ха!

Эльфийские же оскорбления разносились эхом по лесу.

- Вы, гномы, ещё не познали всё таинство и красоту природы, чтобы с вами что-либо обсуждать...

Обе расы говорили много унижительных гадостей, и гномам нечего было на это возразить.

Найдите следы работ скульптора Кендэла, чтобы раз и навсегда восстановить славу гномов в

искусстве.

Сложность: Только для гномов-скульпторов.

Награда: Почёт гномов.

Ограничения: Только для гномов-скульпторов.

Если вам не удастся завершить задание, то гномы так и останутся посмешищем в глазах людей и эльфов.

Скульптор Кендэл, имевший власть над огнём и водой, светом и тьмой!

Ключ к разгадке был в описании самого задания.

'Основа любой скульптуры - материал. Что нужно, чтобы творить огнём и водой?'

Естественно, огонь и вода. Ровно так же, как при создании лунных скульптур нужен свет.

Виид резко побежал в сторону озера. Наблюдавшие этот сумасшедший рывок, это забавное передёргивание коротких ног Фин и Герман невольно и сами кинулись за ним.

- Что случилось?

- Бежим, узнаем.

Виид остановился перед озером и несколько раз глубоко вздохнул.

'Неизвестно, верна моя догадка или нет. Но Кендэл был скульптором. И, как настоящий мастер, он не мог не творить. Его творчество есть в Курысо, просто гномы не смогли его найти'.

И Виид прыгнул в озеро. После чего, словно камень, сразу же ушёл на самое дно.

Достигшие к этому моменту места его прыжка гномы замерли в нерешительности.

- Кто умеет плавать?

- Как гном вообще может плавать?

Из-за своего телосложения гномы плавали не лучше пивной бутылки.

Виид же, достигнув дна озера, начал быстро перемещаться и шарить по песку руками. Благодаря кристально чистой воде собравшиеся на берегу гномы могли совершенно ясно наблюдать это странное поведение.

- Не похоже на тонущего.

- Кажется... он что-то ищет.

Пока Виид шарил по дну, вокруг него проплывали крупные сазаны и пиленгасы. Порой они делали это так близко, что их можно было бы схватить руками, но Вииду было явно не до этого.

'Где-то тут. Если в Курысо и можно что-то найти, то только тут'.

С каждой секундой давление в груди всё сильнее нарастало, но Виид не сдавался и, широко раскинув руки, продолжал исследовать один метр дна озера за другим. Никогда ранее, как сейчас, Виид не жалел о том, что у гномов настолько короткие руки.

'Задыхаюсь'.

Положившись на свою выдержку, он практически достиг предела.

Внезапно с резким звуком что-то устремилось в озеро. Это была стрела, выпущенная Идель, которой не так давно Виид помог при покупке лука. Рядом стоящая Фин из племени фей привязала к ней духа воздуха.

Виид подошёл к стреле и вдохнул живительного воздуха.

- Быстро выходите!

И хотя крик Идель достиг дна полностью неразборчивым, Виид смог примерно понять смысл и отрицательно покачал головой, после чего продолжил свои поиски.

В течение следующих минут Идель ещё несколько раз стреляла зачарованными стрелами, обеспечивая Вииду воздухом, пока в какой-то момент он не оказался так глубоко, что стрелы просто не могли достичь дна.

'Скорее всего, скульптура находится в самом глубоком месте'.

Виид уверенно двинулся вперёд. Сейчас, чувствуя, что цель совсем близко, он был даже готов умереть и с помощью силы, способной обмануть смерть, продолжить свой путь уже в образе нежити.

Как скульптор он был полностью уверен, что скульптура находится где-то здесь!

И в самом глубоком месте озера, там, где, казалось, невозможно даже двигать рукой, Виид прикоснулся к чему-то. Не к предмету, а к странному для этого места течению.

Вы нашли водную скульптуру Кендэла.

Благодаря находке слава повышается на 200

Восстановить водную скульптуру Кендэла?

Требуется 20000 маны и наличие характеристики Искусство выше 500.

Виид кивнул.

-Буль-буль. В-в-во... Восста...новить.

Каждый раз, когда он открывал рот, вода из озера устремлялась внутрь, из-за чего произношение вышло просто ужасным, но Виид смог выразить смысл.

И тогда вода в озере пришла в волнение. Игнорируя гравитацию, она взлетела и закружилась. В воздухе появились звёзды, парящие птицы, бабочки и танцующие дети. Озеро ожило и преобразилось в целую группу водных скульптур, покрывшую всё Курысо.

- Вау!

- Озеро превратилось в скульптуру!

От места, где находился Виид, шла новая дорога. Несколько десятков водяных потоков расходилось в стороны, поднималось ввысь и обрушивалось вниз, продолжая свой быстрый путь со звуком журчащего ручья. А по этой своеобразной дороге неторопливо плыло небольшое судно. Его мачта, экипаж и носовая фигура в виде дельфина - всё тоже было создано из воды.

При взгляде на эту невероятную постановку душу переполняло прекрасное, полное спокойствия и счастья настроение. Удивительная по сложности работа полностью передавала невероятную красоту водной стихии!

Восстановив скульптуры, вы получили новый уровень в скульптурном мастерстве.

Искусство, Харизма, Обаяние, Удача увеличиваются на 10.

Слава повысилась на 50.

Вы наблюдали Водные игры Кендэла для детей.

Скульптура передаёт размышления великого мастера о свойствах воды, а также его по-детски чистый взгляд на мир.

От обилия эмоций Ваша Мудрость повышается на 3.

Водными играми Кендэла для детей можно насладиться и самому.

Виид, не раздумывая бросился в потоки воды.

Течение тут же подхватило его, закружило, подняло ввысь и стремительно спустило, словно по горке. Виид проплыл мимо корабля и настоящего острова. Смешные дельфины прыгали, приветствуя его, и при столкновении обрызгивали каплями воды.

Вы наслаждаетесь Водными играми для детей.

Здоровье, Мана и Выносливость быстро восстанавливаются.

Выносливость возвращается к максимальному уровню.

Отношения со стихией, заклинаниями и духами воды улучшаются.

- Кажется, выглядит весело!

- Пошли попробуем!

И присутствующие на берегу гномы, эльфийка и фея тоже бросились в воду.

- А-а-а-а!

- Супер!

Не виданная в мире водная горка протекала практически через всё Курысо. В некоторых местах, таких как кузницы, потоки воды шли медленно и осторожно, но в других, например, под часовней, неслись с невероятной скоростью.

- Ура!

- Ох, это так весело!

Все наслаждались, крича, как сумасшедшие.

Прохладные потоки воды приятно охлаждали лицо и тело. Они крутили и носили прыгнувших в них, словно опытных водных лыжников или стремительных как, акулы, созданий.

Обнаруженное произведение складывалось в сказочную картину, выходящую за грань воображения.

И в дополнение к этому, пока гномы наслаждались полётом по воде, в самом верху пещеры вспыхнула настоящая радуга.

Вы насладились Радугой чудес Кендэла.

Гномам, всю жизнь проводящим в сырых пещерах за добычей руды или плавкой металла, практически невозможно увидеть это замечательное явление. Не говоря уже о том, что дождливые дни они обычно проводят в трактирах за кружкой пива.

Тем гномам, что не любят, когда дождь течёт по их усам и бороде, радуга станет чудесным и редким подарком.

Максимальный объём Здоровья повышается на один день.

Удача навсегда увеличивается на 6.

В течение месяца вы получаете повышенные наблюдательность и обзор в дождливые дни.

- Ох, как красиво!

Порой радуга была так близко, что казалось, её можно коснуться руками.

А в какой-то момент все находившиеся в воде оказались в полной темноте и тишине.

Вы насладились Днём отдыха Кендэла.

Гном Кендэл очень любил сон! Как самый настоящий скульптор, он был невероятно ленивым. Много спал по утрам, а если выпивал пива, то вставал только вечером.

Ведь именно хороший отдых нужен для восстановления сил. И именно его Кендэл считал по-настоящему незаменимым.

Скорость восстановления Здоровья, Маны и Выносливости увеличивается на 30%. Однако если наслаждаться Днём отдыха регулярно в течение четырёх и более дней, эффект уменьшается наполовину.

Повышается скорость произношения заклинаний. Общее их количество, доступное для сохранения в памяти, увеличивается на 40%.

Гармония света и тьмы. Движение со скоростью черепахи, нет, даже улитки. Под звуки чистого и прохладного течения воды. Казалось, люди очутились в настоящих облаках.

Так Виид нашёл скульптуры Кендэла.

## Глава 8. Создание духов

Первым делом Дэймонд и гильдия Грабители земель оценили приобретенные силы.

Под их командованием оказалось около пятидесяти огромных демонических созданий, размерами не уступающих драконам! А так же более десяти тысяч средних монстров и несколько десятков тысяч малых.

- Давайте сперва их испытаем, - задумчиво произнесла Нардо.

С этим предложением Дэймонд был полностью согласен.

- Нужно понять, какими силами мы теперь обладаем.

Внешне армия демонических созданий производила весьма сильное впечатление, но нужно было убедиться в ее действенности в реальном бою. Так что во главе монстров Дэймонд вместе со своими друзьями покинул церковь Возрождения и направился в пустоши для проведения испытаний.

Первой их жертвой стала стая мантикор, на свою беду, проходившая в этот момент мимо. Эти огромные, похожие на львов монстры обладали такими большими скоростью и силой, что Грабители земель сами по себе не решились бы на схватку. Даже в прошлом, когда их гильдия была более могущественна, они смогли бы победить только со значительными потерями.

- Атакуйте их.

По приказу Дэймонда огромные демоны двинулись вперед. С каждым шагом они набирали все большую скорость, оставляя позади себя глубокие следы на земле. Достигнув противника, они использовали свои тела как таран. От столкновения мантикор просто сносило, после чего дело завершали когти, рога и лапы. В свою очередь, ответные удары мантикор не наносили хоть какого-нибудь вреда этим демонам.

Все больше особей в стае гибло, в то время как Дэймонд и его товарищи приобретали силу Возрождения.

Забирая жизни других существ, вы получили 35 энергии Возрождения

Возросла преданность ордену Эмбию.

Ваш вклад в орден Эмбию увеличивается.

Получена должность низшего верующего.

После каждого побежденного демонами противника игроки получали энергию Возрождения и определенный вклад в неизвестный для них орден Эмбию.

Армия Дэймонда возрастала каждый раз, когда использовалось могущество Возрождения!

Нардо засмеялась и зааплодировала.

- С такой силой мы сможем разрушить стены любых крепостей.

Теперь им не требовалось специального оружия для захвата поселений. Нужно было только послать огромных демонов вперед и наслаждаться представлением.

Почувствовав, наконец, истинную силу ордена Возрождения, мощь, теперь полностью принадлежавшую им, Дэймонд и его товарищи ощутили настоящий трепет.

Даже силы средних и маленьких демонов оказались весьма впечатляющими. Не говоря уже о том, что с помощью могущества Возрождения можно оживлять погибших солдат и рыцарей. И эти обделенные сознанием существа будут яростно и безжалостно сражаться с любыми указанными врагами.

\* \* \*

- Теперь нужно решить, куда нам идти, - произнес Дэймонд.

В руках он задумчиво вертел костяную трость, которой периодически постукивал по угрожающе выглядящему костяному шлему. Оба предмета относились к категории редких и были получены вследствие недавней охоты в пустошах!

- Сперва уйдем отсюда, - предложил Суван. - А вообще, думаю, пришло время для завоевания людских или эльфийских королевств.

За последние дни армия Возрождения значительно пополнилась, из-за чего в пустоши стало довольно сложно найти подходящее для охоты место. Они так хорошо ее зачистили, что не осталось противников даже для средних демонов. А так как у Грабителей земель был воинственный характер, и всю игру они занимались охотой или грабежами, находиться и дальше в пустоши им стало очень скучно.

- Пора уже двигаться, - согласился бывший вор Мабин.

В нем горела уверенность, что грех будет не воспользоваться такой мощью.

Сейчас все они обладали силой, превосходившей многие королевства. Конечно, весьма вероятно, эта сила приведёт мир в хаос, но имевшим ее не было никакого смысла переживать об этом или что-то выжидать.

- Какое самое ближнее отсюда поселение? - спросила Нардо.

- В этой пустоши есть пара мелких развивающихся деревень.

Путешествуя с армией Возрождения, они несколько раз проходили мимо деревень охотников или крестьян.

- Они слишком малы для наших сил. Если встретим подобные по дороге, тогда и разрушим. Целью же стоит сделать что-то наподобие Моря, где собирается много людей.

Мабин предлагал Мору. Самое ближайшее к ним сейчас крупное поселение!

Но Суван думал иначе.

- В Море расположился орден Фреи. Да и уровень игроков там достаточно высок. Мы понесем большие потери при атаке.

- Ну, потери в первом сражении всегда будут. К тому же умерших демонов всегда можно оживить силой Возрождения.

- С этим не поспоришь. Однако вокруг Моря нет других королевств или крупных поселений, которые мы могли бы в дальнейшем захватить.

- Так и есть, только вот к чему...

- Значит, пока мы будем завоёвывать Мору и зачищать окружающие мелкие деревни Севера, королевства на центральном континенте успеют подготовиться. Поэтому я считаю, что пока люди о нас ещё не знают, мы должны атаковать эти королевства и быстро наращивать силу.

При такой постановке вопроса Нардо всецело поддержала Сувана.

- Вести маленькие бои, в которых нельзя проиграть, забавно. Но пока мы будем тратить на это время, можем потерять больше, чем приобрести. Возможно, действительно лучше сразу направиться на Центральный континент и развернуться уже по-серьезному?

Участники гильдии разделились на тех, кто был за завоевание Моря и окружающих поселений, и тех, кто хотел немедленно отправиться на большую землю.

Как всегда, последнее слово осталось за Дэймондом.

- Я решил. Мы идем на Центральный континент. В первую очередь ради того, чтобы отомстить всем тем, кто отобрал нашу землю и убивал наших братьев. У нас хватает силы, и нет причин тянуть. С этого момента мы оставляем имя гильдии Грабители земель. Теперь мы 'Орден Возрождения'!

Вот так новообразованный орден Возрождения выдвинулся на юг.

- Демоны вторгаются!

- Сюда направляются ужасные монстры!

Ушедшие на охоту игроки в спешке возвращались к северным воротам столицы королевства Итсор.

- Что такое?

- Монстры атакуют?

Желавшие узнать, что случилось, игроки столпились на крепостной стене. Обычные монстры не могли пробиться через эту внушительную преграду, но если бы даже попытались, стали бы легкой мишенью для стрел и магии.

- Охотничья группа задела стаю монстров и вернулась назад?

- Что это за монстры, раз они с такой скоростью улепетывают?

Собравшиеся на стенах игроки расслабленно перекидывались словами, ожидая, когда же появится то, от чего бежали к воротам запуганные охотники.

- Готовьтесь к бегству!

- Выжить можно, только покинув королевство!

- К нам приближается армия монстров!

Но истерические нотки в голосах паникеров только разжигали интерес в дремавших на центральной площади торговцах и солдатах. Все они вместо того, чтобы убежать, направились на стены узнать, что же на самом деле случилось.

- Потом будете жалеть, и я не виноват!

- Мы вас предупреждали!

Игроки, быстро вбежавшие через северные ворота, точно с такой же скоростью вылетели через южные. Их знакомые и друзья все же последовали за ними, хотя в глубине души и не верили в эти рассказы.

В этот момент на северных стенах выстроились рыцари и солдаты королевства Итсор. Причем даже маги, обычно не участвовавшие в подобных боях, взяли за посохи и приготовились воевать.

Только тогда собравшиеся игроки поняли, что дело серьезно.

Однако пока они решали, стоит ли теперь покинуть крепость, с севера приблизилась огромная демоническая армия. Ужасные монстры, среди которых присутствовал даже один, размерами не уступающий всей крепости.

Это был Орден Возрождения со своим легионом в несколько десятков тысяч демонов.

Когда монстры выстроились в ровный строй, Дэймонд на лошади выдвинулся вперед.

- Меня зовут Дэймонд!

Он находился в нескольких десятках метров от крепости, так что игроки на стенах могли абсолютно ясно слышать каждое его слово.

- Дэймонд, игрок?

- Кажется, это тот самый игрок, что известен охотой на северных боссов...

- Тогда какое задание он выполнил, раз сейчас объявился с целой армией монстров?

Со страхом в сердце люди ждали следующих слов Дэймонда. Его требований, при которых королевству Итсор придется распрощаться со значительным количеством имущества или же вообще полностью перейти под контроль новых сил. Ведь иного и не могло быть, раз сюда пришла столь огромная армия монстров.

И они не могли не ужаснуться, услышав продолжение речи.

- Мы объявляем войну королевству Итсор. Тем, кому не хочется воевать, мы даем десять минут для того, чтобы покинуть город через южные крепостные ворота. Остальные же, кто отнесется с пренебрежением к этому щедрому предложению и останется, умрут.

Это было не просто смелое, а безумно наглое заявление!

Но видя армию монстров, которую привел Дэймонд, большая часть игроков тихо ушла из крепости. Правда, некоторые из них королевство не покинули, а просто поднялись на ближайший склон, чтобы понаблюдать битву собравшихся сил.

Орден Возрождения не трогал этих наблюдателей.

- Десять минут прошло. Теперь все оставшиеся в крепости - наши враги.

Дэймонд и другие священники Возрождения начали творить заклинания, и крепость охватил серый туман. Он быстро распространился по стенам, после чего лица части солдат и рыцарей позеленели. Очень скоро они ослабли настолько, что не могли выдержать вес собственной брони, из-за чего падали на землю!

- Земляные драконы, вперед!

Огромные демоны, которым Нардо дала это имя, сделали первые увесистые шаги. Поначалу их движения казались неловкими и комичными, но стоило монстрам разогнаться, как они с огромной скоростью столкнулись с крепостной стеной. Последняя не выдержала такого напора, и очень скоро во многих местах появились крупные трещины.

Земляные драконы продолжили свое грязное дело по разрушению стены, в то время как средние демоны начали атаковать ворота крепости или, используя спины и 'труды' своих собратьев, взбираться наверх, к воинам.

Защитники королевства Итсор стреляли из луков и использовали разрушительные заклинания, но даже после попаданий десятка стрел демоны тут же снова вставали. Все потому, что священники Возрождения непрерывно их воскрешали.

Очень скоро под натиском огромных монстров стены крепости были полностью разрушены. Собравшиеся на холме игроки с ужасом наблюдали за развернувшейся после этого резней.

Дэймонд был верен своим словам до последнего.

В то же время армия монстров стала еще мощнее. Демоны, как и игроки, получили опыт за убийство противников, к тому же их ряды пополнили оживленные солдаты и рыцари.

Вот так армия Возрождения захватила королевство Итсор.

Страшный ветер перемен пришёл на Версальский континент.

\* \* \*

Гномы Курысо вовсю наслаждались появившимися Водными играми.

- Уха-ха-ха!

- Пиво в такой поездке просто великолепное.

Все жители поселения, невзирая на пол и возраст, начали кататься на водном аттракционе, так что неудивительно, что в какой-то момент стало популярным одновременно с этим пить пиво.

Герман и Финн подошли к Вииду.

- Скульптура Кендэла! Это же расовое задание, которое выдает наставник в гильдии скульпторов. Не думал, что именно мой знакомый сможет завершить его. Просто невероятно...

- Поздравляю вас! Вы завершили задание, которое долгое время никому не давалось.

Для всех гномов обнаружение творения легендарного Кендэла стало весьма значимым событием. У Виида же изменился статус задания. Теперь там было написано, что можно получить награду, обратившись к наставнику Зорвиду. И видя эти заветные строчки текста, он прекрасно понимал, чему завидуют Герман и другие гномы.

Виид скромно произнес:

- Что вы. Я просто хорошенько всё обыскал.

- ...

- Перевернул весь Курысо, пока не осталось лишь одно место.

- ...

- В этом нет ничего особенного, думаю другим не хватило воли и стараний.

Просто отталкивающая манера разговора!

Восхищение окружающих только заставляло Виида чувствовать неловкость, так что он пытался побыстрее обратить все в шутку. Делал он это из-за давно выработанного и проверенного жизнью принципа:

'Ни в коем случае нельзя принимать комплименты'.

Когда он впервые устраивался на работу, еще несовершеннолетним, многое не получалось, и его часто ругали. Это были времена, когда ругани Хэн получал больше, чем оплаты. Тем не менее со временем, благодаря своему трудолюбию, он набирал нужную физическую силу и мастерство, после чего работал не хуже других. А в какой-то момент начал перевозить кирпичей, пришивать глаза куклам или разносить газет больше, чем все остальные.

- У тебя просто талант к этому делу.

- Ты тот, кто нам определенно необходим.

Чем больше Хэн слышал подобные комплименты от окружающих его тогда людей, тем больше увеличивалась его нагрузка.

Верхом этого процесса стала работа в пивном баре.

- Превосходно! Совершенная комбинация вкусов! Впредь ты, Ли Хэн, будешь выполнять всю работу в нашем заведении.

Так что, хоть похвала и радовала уши, Виид прекрасно понимал, что вскоре за нее потребуются заплатить усталостью в теле.

Конечно, в данном случае Герман не имел никаких скрытых намерений, но Виид отреагировал уже подсознательно. К тому же он не врал. Любые поиски казались тяжелыми только до их завершения, а после, предпринятые шаги виделись вполне естественными.

- Просто скульптор должен сосредоточиться на скульптуре. Причем не важно, что изображено, главное - погрузиться в материал, его особенности, представить место, которое больше всего ему подойдет.

- Почувствовать особенности материала... Не просто создавать меч, а погрузиться в процесс?

Хоть Виид ничего особенного не подразумевал, его слова навели Германа на новые идеи, и он впал в раздумья. Молчание затянулось, и тогда долго колебавшаяся до этого Финн все же решилась осторожно спросить.

- Раз вы выполнили задание, значит, скоро покинете Курысо?

Она знала, что практически все задания, связанные со скульптурой, выполнены, а теперь ещё найден и след Кендэла.

На самом же деле Виид мог попытаться выполнить еще много заданий. Практически все, что было связано с разведкой, зачисткой, шитьем или кузнечным мастерством, не говоря уже о создании скульптур, оставалось доступно ему в этот момент.

Как разносторонний герой в Курысо он имел просто прорву различных возможностей.

Местные жители, лишь увидев его, сразу же просили выполнить какое-нибудь задание.

- Одна из восточных шахт кишит красными червями. Прошу, разделайся с ними.

Красные черви были монстрами с трехсотым и более уровнем. Виид вполне мог бы на них охотиться, если бы владел заклинаниями. К сожалению, без них достать спрятавшихся под землю и испускавших трудно нейтрализуемый яд червей было весьма сложно.

- Ходят слухи, что где-то в нашем королевстве спрятан легендарный меч, способный рассечь сталь с одного удара. Представляешь, от него невозможно защититься даже щитом! Хочу, чтобы ты его искал.

Задание на добычу легендарного меча. Оно имело уровень сложности А, и в Курысо, скорее всего, не было никого, кто бы решился взяться за него. Информации об оружии было крайне мало, так что для завершения его пришлось бы второй раз осмотреть все окрестности и переговорить со всеми жителями Курысо.

Вииду, лезть у которого, казалось, была в крови, задание, в принципе, подходило более чем полностью. Однако ему пришлось отказаться, так как в процессе выполнения требовалось кузнечное мастерство высшего уровня.

- Говорят, что в заболоченной местности на юге от Курысо растут фрукты, которые продлевает жизнь гномов. Правда, никто не смог их достать. Хочешь попробовать найти?

Задание уровня В, по условиям которого требовалось, заручившись поддержкой священников, исследовать все подземелья на южных болотах.

И вот подобные задания сложности А и В сыпались на голову Виида одно за другим. Можно сказать, для него тут был настоящий Клондайк.

Виид посмотрел на Финн.

- Полагаю, и вправду придется покинуть Курысо.

- Тогда...

- Но ещё не время. Кажется, я наконец-то могу получить то, зачем сюда пришёл.

\* \* \*

Виид все еще не до конца представлял уровень Кендэла, но ему казалось, что гном-скульптор не достиг звания Великого мастера.

- Но все же если дело обстоит иначе, он должен был оставить после себя секретную технику.

Благодаря найденным скульптурам Виид теперь знал, в каком направлении нужно копать. Если предположить, что Кендэл был скульптором, который достиг невероятной близости с материалами, в частности, такого родства с водой, что мог обращаться с ней, как со своим телом, значит, именно где-то тут и покоилась новая скульптурная тайна!

Скульптор, который мог создать работу из чего угодно, после того как полностью 'сдружится' с материалом.

Подобно тому, как Виид освоил Технику лунного света, по всему миру существовали другие скульпторы, которые достигли удивительных вершин мастерства. Благодаря любви к скульптуре, порывам творческой души они проторили свои пути в скульптурном мастерстве.

После осознания всего этого у Виида появилась уверенность в том, что теперь он сможет извлекать неизвестных существ, голоса которых постоянно звучали в его голове.

'Эй! Скульптор, используй, наконец, свои никчемные руки и голову и создай меня'.

'Назови причину, почему ты еще не творишь? Я буду верно служить, только создай'.

Голоса возвращались каждый раз, как Виид работал над очередной скульптурой.

'Мне нужно понять их. Отдаться своим чувствам и ощущениям и, наконец, понять'.

Каждая капля воды имеет свои свечение и форму, ветер пышет свободой, а радуга - калейдоскопом фантастических цветов.

Среди творений Кендэла именно радуга казалась особенно живой. Видимая неясно, словно во сне, она пробуждала, казалось бы, давно забытые чувства и заставляла взрослых снова стать детьми.

Виид взял по скульпторскому ножу в каждую руку.

'Надо стать ими. Окунуться в ощущения, творить, отдавшись велению сердца'.

'Скульптор, ты создаешь меня?' - раздался в голове вежливый и солидный голос, казалось, несший тепло и поддержку.

В этот момент Виид полностью отдался ощущениям. Он заранее не представлял, что за существо перед ним. Голос вел его. Ведь уже по нему можно понять чувства и характер хозяина, представить габариты и внешность.

'Глаза, наполненные добром, большие длинные руки, широкие мускулистые плечи и массивное тело. И все это пропитано уверенностью и теплом'.

Полностью отдавшись чувствам, Виид не осознавал, кого творит.

И только завершив скульптуру и открыв глаза, смог уже оценить результат. У получившегося существа были длинные ноги и руки, нехарактерные для людей. Но все же оно напоминало не мерзкого монстра, а доброго дядюшку, полного отеческой любви.

- Это и есть та скульптура, которую я создал для вас.

Дзынь!

Вы освоили Технику создания духов.

Техника создания духов - мастерство, позволяющее подарить духу тело.

Неисчислимо количество духов пребывает на Версальском континенте со времен его создания. Обычно они неосязаемы и невидимы, и лишь у единиц имеются собственное тело или имя.

Если вы создадите тело духу, то, вселившись в него, он сможет ходить по континенту. Наделив же его именем, вы станете для него отцом, ради которого он пойдет хоть на войну.

Вызванные духи постоянно потребляют немного маны, но зато вы можете с самого начала призывать средних духов. Сила призванного зависит от удовлетворенности им телом, со временем он может достигнуть статуса Высшего духа или даже Короля духов.

Уровень и количество последующих призванных духов зависят от скульптурного навыка и от близости к стихии, к которой дух относится.

При достижении наивысшего уровня в скульптурном мастерстве можно овладеть способностью создавать новую расу.

Ограничение: Технику можно использовать, только имея высший уровень скульптурного мастерства.

Требования: Каждое использование техники требует одновременной траты до 200 очков Искусства.

Внимание: Духи быстрее всего обучаются в первый день их создания.

Их характер напрямую зависит от скульптора, создавшего им тело.

Если одновременно призвать двух непримиримых духов, то они начнут борьбу между собой.

При создании большого числа злых духов можно получить плохую славу.

При уничтожении Короля духов, у которого есть завершённое тело и имя, все аналогичные духи ослабевают до момента появления нового короля.

При совершенном овладении техникой можно будет создавать существ, неотличимых от людей, однако при оживлении их, помимо Искусства, на 20 очков сократятся и все остальные характеристики.

Вы создали нового духа.

Использовано 160 очков Искусства

Скульптурное мастерство перешло на 6-й высший уровень.

Техника становится изумительно тонкой и детальной.

Вы получили опыт в Ремесле.

Слава увеличилась на 260

Обаяние повысилось на 60.

До этого момента Виид изучил технику секущего ножа, оживление скульптуры и скульптурную трансформацию. Теперь же он овладел способностью создания духов.

Секретной техникой скульптора, относившейся к жителям стихий.

Рядом с завершенной деревянной скульптурой зашевелилась земля, которая через несколько мгновений приобрела форму скульптуры. Тогда этот ком из земли открыл рот и вежливо произнес:

- Скульптор, ты создал моё тело, теперь дай мне имя.

Виид, хорошенько подумав, ответил:

- Земляной.

- Хорошо.

При взгляде на него в голове Виида всплывало только две ассоциации: земля и человек. Но давать имя 'Земляной человек' было слишком, поэтому он решил его сократить.

'Всё-таки нет никого, кто бы придумывал имена лучше, чем я!'

Виид перевел взгляд на Земляного.

- Ну как, тебе нравится тело?

- Кажется, немного тяжеловато двигаться, но нравится.

В каком-то смысле духа можно было считать новым типом оживленной скульптуры, поэтому, чтобы быть уверенным наверняка, Виид решил получить всю доступную информацию.

- Идентификация.

Земляной.

Дух земли.

Создан скульптором, возомнившим о себе слишком многое. Имеет спокойный и уравновешенный характер. Но из-за неподходящего тела способен проявить свою силу только на 35%. По силе является Средним духом.

После призыва мастера, в зависимости от количества окружающих соратников, может выполнять различные задачи.

Способности: землетрясение, раскопка земли, поиск древесного сока, ускорение роста сельскохозяйственных культур.

Так как это была первая попытка, Вииду так до конца и не удалось прочувствовать нужные черты будущего создания, и оно получилось не самым сильным.

'Чертов скульптор! Как ты можешь создавать кого-то прежде, чем меня! Я зол. Так зол, что, если ты сейчас же не исправишь эту оплошность, сожгу все вокруг'.

Виид почувствовал, что угроза нешуточная, и взял в руку резец.

- Это духи. Необязательно придавать им форму человека.

Отдавшись чувствам, он создал новую скульптуру, существо с телом, похожим на мощное пламя, но только с длинными руками и ногами.

Вы создали нового духа.

Использовано 160 очков Искусства

Вы получили опыт в Скульптурном мастерстве.

Вы получили опыт в Ремесле.

Слава увеличилась на 260

Обаяние повысилось на 60.

Созданную Виидом скульптуру охватил огонь. Довольно быстро дерево превратилось в пепел, а на его месте осталось бушевать живое пламя.

- Мне нравится это тело. Я очень доволен. Теперь назови моё имя!

Пока дух радовался, Виид произнёс первое, что пришло ему в голову:

- Огонёк.

- Огонёк?! Просто прекрасное имя.

- Идентификация!

Огонёк.

Дух огня высокой температуры.

Создан скульптором, расширяющим границы собственного мастерства. Имеет нетерпеливый и жестокий характер. Хотя ему и недостает шарма, благодаря подходящему телу, весьма силен и способен использовать до 62% своих сил. По силе является Высшим духом.

После призыва мастера, в зависимости от количества окружающих соратников, может выполнять различные задачи.

Способности: огненное копье, поджог, сожжение.

- Вызываю Земляного, вызываю Огонька.

Глаза Виида заблестели от появившегося света, а мана утекала, словно ручей. Земля вокруг задрожала и зашевелилась, поднялся сильный огонь. Своей командой Виид вызвал несколько сотен Земляных и Огоньков. Средних и Высших духов. Это и была истинная мощь скульптурного мастерства высшего уровня!

Обычно заклинатели стараются вызвать не более шести духов одновременно. Ведь если превысить это число, становилось слишком тяжело командовать.

- Ах, мы смогли появиться на свет! Это точно реальность, или нам снится?

- Смотри. Настоящее тело. Оно реальное и может двигаться, как мы захотим.

Новорожденные духи были наивными, как дети. Восхищаясь телом, они топтались на месте, рассматривая себя. От их действий земля вокруг то поднималась, то освещалась сильными вспышками пламени.

Радуюсь обретенной жизни, духи вскоре поворачивались к замеченному ими Вииду. К нему они чувствовали близость, подсознательно узнав в нём хозяина, создавшего их.

Попав под прицел столь многочисленных взглядов у Виида сами собой пробудились ораторские и руководящие способности. А через пару мгновений он уже начал горячую речь:

- Эххм! Я ваш хозяин. Будьте покорны мне, ведь я подарил вам жизнь.

Земляной и Огонёк отличались между собой характерами при создании. Все же остальные аналогичные призванные духи копировали черты своих первых товарищей.

Духи поклонились Вииду.

- Последуем за вами, хозяин, поддержим силой земли.

- Мы сожжем ваших врагов, всех, кто угрожает вам.

Выстроившиеся в строй духи клялись в своей преданности.

Виид, словно лидер секты, воздел руки вверх и закричал:

- ВЕРЬТЕ И СЛЕДУЙТЕ ЗА МНОЙ!

- Слушаемся, хозяин.

- Мы верим вам. Удача тем, кто верит.

- КТО Я?

- Всемогущий наш хозяин и создатель.

- Не знающий границ скульптор, герой, который делает невозможное возможным.

В своей лести Земляные и Огоньки как будто соревновались. Так как духи были созданы Виидом, они быстро учились 'плохому'.

- МОЙ УМ?

- Самый лучший на всем континенте.

- Вы гений!

- ДА. КОГДА МНЕ БЫЛ ГОД, Я ПРОБЕГАЛ СТОМЕТРОВКУ ЗА ДЕСЯТУЮ ДОЛЮ СЕКУНДЫ. А В ДВА МОГ УЖЕ ЛЕТАТЬ С ПОМОЩЬЮ КРЫЛЬЕВ.

- О-оу-оу!

В подтверждение его слов за спиной Виида раскрылись Крылья света. Все вокруг охватило ослепительное сияние. Использованная для вранья оживлённая Грандиозная лунная

скульптура!

При виде абсолютного доверия духов сердце Виида забилося сильнее.

- Моё лицо самое прекрасное в мире. Нет никого красивее меня! Ни одна девушка не устоит перед моей улыбкой.

- ...

- ...

Выражения лиц Земляных изменились, будто у съевших вяжущую хурму людей.

- Это уже слишком...

Виид инстинктивно посмотрел на Огоньков. Те в это время сушили и жгли редкие поросли прораставшей вокруг травы.

- Хотел выслушать всё, но конца его речи нет.

- И не говори. Почему мы должны выдерживать всё это, получив тело.

- Теперь мне кажется, что существовать чистым духом не так уж и плохо...

Хоть Огоньки и старались тихо перешептываться, Виид все услышал.

Тогда он громко кашлянул.

- Кхе-кхем! Прискорбное дело. С таким трудом созданные духи недовольны этим миром... Может, мне стоит уничтожить всех разрушительной силой скульптурного мастерства?

Почувствовав реальную угрозу жизни, Земляные и Огоньки вскинули руки.

- Да здравствует Виид!

- Наш хозяин, навечно!

Но радостный момент длился недолго: Земляные и Огоньки начали медленно бледнеть, становиться прозрачными и потом исчезать. Постепенно их оставалось все меньше и меньше, так как мана у Виида заканчивалась, и он больше не мог поддерживать их существование.

- Вызывай нас в любое время, хозяин!

- Не забывай нас.

Это были смутные голоса последних исчезающих духов.

Очень скоро вокруг никого не осталось, и Виид погрузился в размышления, ожидая восстановления маны. Техника создания духов. Перед глазами пролетали те дни, когда он старался найти этот секрет. Все то время, когда, занимаясь скульптурой, он получал многочисленные проклятья.

Когда мана полностью восстановилась, он встал с места.

- Вызываю Земляного, вызов Огонька.

Из земли вновь поднялись сотни духов!

Тогда Виид высоко поднял две руки.

- Да здравствует хозяин!

- Ура! Хозяину!

На протяжении этого дня Виид продолжал промывку их мозгов. Практически непрекращавшуюся муштру, после которой духи не могли не проникнуться уважением.

- КТО Я?!

- Наш абсолютно бессмертный создатель, сжалившийся над нами и давший нам жизнь.

- А МОИ СЛОВА?

- Безоговорочный приказ, который нужно выполнить даже ценой жизни!

- Для нас будет честью умереть за вас, выполнить любую работу для вас!

На следующий день духи земли были отправлены на рубиновый рудник.

- Действуйте осторожно. Чтобы ни одной трещинки не появилось!

Заклинатели относились к духам с уважением, как к друзьям. Ведь вместе с этими милыми созданиями они путешествовали по Версальскому континенту все время.

Но это не относилось к Вииду.

Словно дешевые работяги, день и ночь духи вкалывали, добывая для него рубины.

## Глава 9. Разговор тёмных геймеров

Ли Хэн подключился к чату Ассоциации темных геймеров. Эта возможность появилась у него совсем недавно, после повышения уровня доступа за раскрытые сведения о Северном континенте, ответы на вопросы и продажу предметов.

Обычные люди заходили в чат, чтобы скоротать время, но это не относилось к темным геймерам. Те как постоянно искавшие выгоду игроки круглосуточно обменивались информацией о королевствах, особенностях своих классов и секретах заданий.

Но не стоило считать это место еще одним видом форума, где игроки могли читать определенную информацию в зависимости от своего уровня доступа. Совсем нет, это было местом для небольшого числа избранных.

Естественно, что все услышанное в чате требовало сохранить в тайне.

- Хуни: Приветствую, Хэн.

- Хэн: Ага, рад снова тебя увидеть.

- Хуни: И я тебя, приятель.

- Порочный дьявол: Рад познакомиться с тобой, Хэн.

В данный момент в чате находилось семь человек. Однако все остальные, не считая Хуни и Порочного дьявола, в переписке не участвовали, предпочитая быть сторонними наблюдателями.

- Хуни: Хэн, ты в последнее время заходишь только поздно вечером, да и то ненадолго. Чем сейчас занимаешься?

- Хэн: Просто... осваиваю профессиональные навыки.

- Хуни: Что ж, навыки действительно важны. Обычно, подключаясь к чату, ты не слишком разговорчив. Проверяешь в это время расценки на предметы, я прав?

- Хэн: Да.

- Порочный дьявол: Я тоже частенько этим занимаюсь.

- Хуни: Наверное, все тёмные геймеры так делают. Нет настолько занятой работы, как наша.

Регулярная проверка цен, заданий и мест охоты - вот ежедневное времяпровождение каждого тёмного геймера. Причем делали они это не столько ради заработка, сколько ради информации. Как люди, жизнь которых зависела от игры, они не могли расслабиться и просто наслаждаться приключениями, им всегда нужно было быть впереди всех.

- Хуни: Я среди тёмных геймеров уже седьмой год. А вы по сколько?

- Порочный дьявол: Три. Хотя если прям совсем, то около двух.

- Хуни: Получается, я старше тебя. Хотя, конечно, это ничего не значит. Два года... Выходит, жизнь темного геймера ты начал уже в Королевской дороге?

- Порочный дьявол: Так и есть. Начал, когда Королевская дорога только появилась. Развивался чуть быстрее других, поэтому смог сколотить денег.

- Хуни: Завидую. А что насчет тебя, Хэн?

- Хэн: По-настоящему вступил на путь тёмного геймера около года назад.

- Хуни: Удивительно!

- Порочный дьявол: Что, правда? У тебя, должно быть, необычные способности, раз ты получил доступ к этому чату... Ведь здесь считают важным не только уровень, но и качество предоставляемой информации, полезность ответов на вопросы других.

- Хуни: Действительно невероятно, всего год... Не поделишься, в чём твой секрет?

- Хэн: Просто старался изо всех сил. Да и как тёмный геймер начал зарабатывать гораздо раньше, плюс готовился к игре.

- Порочный дьявол: Я так и думал. А ведь тёмным геймером в Королевской дороге быть весьма трудно.

- Сорёнки: Здравствуйте. Я тут другим занимался и невольно стал свидетелем вашего интересного разговора. Я шестой год тёмный геймер.

В чате стало шумнее с появлением других игроков, которые до этого молчали. Сообщения быстро сменялись, передавая приветствия и высказывания людей.

Но не прошло и десяти минут, как всё опять стихло. Игроки снова ушли искать нужную информацию или отдохнуть, из-за чего в чате находились весьма номинально.

Ли Хэн тоже отлучился ненадолго для поиска, а когда вернулся, беседу опять вели только Хуни и Порочный дьявол.

- Хуни: Эй, Хэн, ты еще с нами?

- Хэн: Ага.

- Хуни: Я тут недавно взялся за одно задание... В общем, хочу кое о чём с вами посоветоваться.

- Порочный дьявол: А что за задание?

- Хуни: Ну, в первую очередь, поймите, что я не могу раскрывать все детали.

- Порочный дьявол: Это естественно.

- Хэн: Мы понимаем.

- Хуни: Спасибо. На самом деле я выполняю немного необычное задание.

- Порочный дьявол: Опасное?

- Хуни: Можно сказать и так. У него весьма высокий уровень сложности... И если в процессе выполнения я умру, то уже не смогу возродиться.

- Порочный дьявол: В каком смысле 'не сможешь возродиться'? Что это значит?

- Хэн: Имеется в виду, что персонаж после смерти навсегда потеряян?

- Хуни: Да. Все правильно.

Абсолютная смерть персонажа.

Обычно это происходило после освоения игроком запретной магии или отдачи души каким-либо силам. Одного намёка на подобное условие хватало, чтобы любой тёмный геймер отказался от такого задания. Даже самые сильные проклятия можно снять со временем, но когда терялся персонаж, приходилось начинать весь путь с начала.

Ли Хэн был многим недоволен при получении класса Лунного скульптора, но даже при этом он не стал бы от него отказываться, так как прекрасно представлял, сколько времени придется потратить на прокладывание новой дороги.

- Хэн: Как ты получил это задание?

- Хуни: Я лидер одной гильдии, и это было задание, данной всем нам.

- Порочный дьявол: Раз ты добился звания лидера, значит, персонаж у тебя весьма выдающийся. Жаль такого терять.

- Хуни: Да. Я сам уже чуть-чуть жалею. Даже ради друзей и братьев решиться согласиться было достаточно трудно, правда и итоговая награда весьма велика.

- Порочный дьявол: Настолько, что тёмный геймер готов начать всё сначала?

- Хуни: Я понимаю, что задание весьма непростое, но на тот момент ситуация складывалась таким образом, что стоило взяться, так как даже в случае провала за время выполнения можно отхватить большую награду.

- Порочный дьявол: Я лично бы переживал. Всё-таки тяжело развивать нового персонажа с нуля.

- Хуни: За семь лет деятельности в качестве тёмного геймера это самый большой шанс и вызов, что мне выпадали. К тому же за прошедшее время я успел накопить денег и, думаю, в случае провала смогу начать всё сначала.

Между строк чувствовалось, что Хуни старается приободриться и относиться положительно к сложившимся обстоятельствам, однако полностью отогнать плохие мысли у него не получалось.

Все потому, что для тёмного геймера страх потери персонажа равносителен страху потери работы! И это не могло не пугать, особенно когда нужно как-то платить по счетам, а компенсации при увольнении или пенсии не предвидится.

Если бы Ли Хэн попал в положение, когда его персонаж Виид мог исчезнуть навсегда, он бы не смог спать от беспокойства.

'Я ещё не успел ничего заработать!'

Хэну казалось, что он не смог бы взяться за такое задание хотя бы из-за сожалений о проделанной работе. Не говоря уже о сильном беспокойстве. Конечно, он успел отложить немного денег, но пока этой суммы не хватало даже для собственного успокоения.

После смерти в игре персонажи теряли уровень и опыт в навыках, и уже одно это для темных геймеров было весьма тяжелым событием.

- Порочный дьявол: Тогда советую сосредоточиться на сборе предметов. Если что, останутся хотя бы они.

- Хуни: Разумеется. Все предметы, полученные в процессе выполнения задания, лежат на балансе аккаунта или продаются. Но абсолютное исчезновение персонажа, к которому я так сильно привязался... Конечно, это еще не произошло, но всё равно сердце болит.

- Хэн: Должно быть, ты сильно беспокоишься.

- Хуни: Тут уже ничего не поделать, остается лишь двигаться вперед.

- Хэн: У тебя есть опыт для быстрого роста, да и задание...

Руки Ли Хэна зависли над клавиатурой.

Конечно, это было только предположением, но при окончании таких заданий угроза окончательной смерти вполне могла исчезнуть. Потому как в любом другом случае никто бы не взялся за их выполнение.

Тем не менее Хуни концентрировался на самом плохом из возможных вариантов.

'Кажется, действительно трудное задание'.

Возможно, оно даже сложнее поиска иголки в стоге сена.

- Хэн: Желаю тебе удачи в выполнении задания. Мне больше нечего сказать.

- Хуни: Спасибо. Буду стараться изо всех сил. Мне кажется, именно такой поддержки мне и не хватало.

- Порочный дьявол: Я очень рад видеть, как вы двое общаетесь.

- Хуни: Порочный дьявол, Хэн... Может, будем друзьями? Хотя я и не знаю ваших возрастов и адресов, но думаю, было бы неплохо дружить, пускай лишь даже в чате темных геймеров.

- Хэн: Я согласен.

- Хуни: Тогда позвольте начать первому. Мне 28 лет.

- Хэн: Мне 23 года.

- Хуни: Хэн, ты мне как младший брат.

- Хэн: Брат. Можно и так.

- Хуни: Ты не против? Порочный дьявол, а сколько тебе лет?

- Порочный дьявол: Братья! Мне 15. Так как я самый младший среди вас, прошу сильно не обижать.

- Хуни: ...

- Хэн: ...

- Хуни: Дьявол...

- Порочный дьявол: Да?!

- Хуни: Уже 11 часов. Тебе пора ложиться спать.

- Порочный дьявол: Ах! Так время летит. Скоро мама придет... Пора сделать вид, что делал уроки, и готовиться ко сну. Всем пока.

- Хэн: ...

- Хуни: ...

\* \* \*

Студенческая жизнь у Ли Хэна тоже оказалась весьма загруженной. Даже притом, что он успевал сдавать все зачеты, ежедневные занятия не давали расслабиться.

К тому же все еще требовалось выполнить экспедиционное задание в Королевской дороге. Информацию о подходящих для него подземельях собирали Чхве Сангжун и Пак Сунджо, и в этом плане у них все складывалось нормально.

- Не переживай, Хэн, главное, хорошенько подготовься и покажи свои скульптуры, - великодушно предложил Чхве Сангжун.

Он понимал, что задание придется выполнять в группе, куда Ли Хэн уже принят, и многого от скульптора ожидать не стоит. Поэтому участники заранее договорились, что за время путешествия он продемонстрирует свое скульптурное мастерство, наигранно восхитившись которым, группа сможет получить хорошую оценку от профессора.

'Будет огромным успехом, если мы сможем пройти сложное подземелье со скульптором в отряде'.

Чхве Сангжун намеревался сделать будущий поход местом своего триумфа. Все последние дни с поддержкой гильдии и одолженными у брата предметами он ускоренными темпами поднимал свой уровень

Сейчас Чхве Сангжуна волновал только Пак Сунджо, являвшийся в игре высокоуровневым вором!

'В подземельях от воров мало проку. Но, в принципе, будет неплохо иметь его в команде. Немного помочь он все же сможет'.

Так как тот был вором, то по крайней мере от него можно было ожидать обезвреживания ловушек и вскрытия дверей.

Очередное совещание группы произошло во время обеда уже без присутствия Ли Хэна.

- Ну что, ребята, кого мы доберем на два оставшихся места? Скоро состоится фестиваль, и всем будет не до этого, так что стоит заранее определиться и подготовиться, - произнесла Мин Сора, поедая сэндвич в школьной столовой.

В группе 'С', в которую входили все присутствующие, сейчас было только пять человек. А для начала выполнения работы им требовалось добрать еще двоих.

Чхве Сангжун прокручивал этот вопрос в голове уже миллион раз. Так как в предстоящем путешествии он намеревался выделиться, ему не хотелось брать кого-то сильнее себя. В то же время требовались игроки, которые хотя бы немного смогут помочь.

'Хорошо бы добрать священника или шамана... Так, кто еще у нас не определился с командой? Или, может, даже переманить кого-то из других групп?'

Чхве Сангжун прикидывал разные варианты.

В этот момент к столику и подошли Джу Юнхи и Хонг Сонге, которые были членами их команды в недавней поездке на остров Сильмидо.

- Всем привет! Слушайте, если вы еще не определились с группой, может, объединим усилия?

Чхве Сангжуна столь неожиданное предложение весьма обрадовало.

- Конечно. А какие у вас класс и уровень? - спросил он.

- Стихийный маг 266-го уровня. В настоящее время нахожусь в королевстве Дейл.

- А я Рейнджер 285-го уровня. Сейчас в Некане, охочусь вместе с Юнхи.

Маг связанный со стихиями и рейнджер. Оба класса были весьма далеки от священника или шамана, которых так хотел Чхве Сангжун.

- Тогда добро пожаловать! - с улыбкой на лице сказал он.

Даже притом, что девушки обладали не самыми подходящими классами, он решил принять их предложение. Джу Юнхи и Хонг Сонге были красавицами, за которыми на факультете гонялись многие парни.

'Юнхи просто обворожительна'.

Ну, и кроме того, Джу Юнхи была идеалом Сангжуна, и поэтому он никак не мог ей отказать.

- Правда? Спасибо, Сангжун, - сказала Юнхи и улыбнулась, показывая милые ямочки на щеках.

- А... Ага.

Ли Южон расстроенным взглядом окинула Чхве Сангжуна.

- Королевство Дейл... Мы сейчас тоже там. До крепости Некан сможем добраться за день.

- Южон, а какой у тебя уровень?

- Я Мечник 237-го уровня. И со мной Мин Сора, Чародей 144-го уровня.

- Вот как?

Джу Юнхи и Хонг Сонге выглядели растерянными. Даже у мечника, по их мнению, был слишком низкий уровень, что уж говорить о чародее, от которого не было никакого проку в исследовании подземелий.

Их смятение было настолько явным, что Мин Сора решила на всякий случай переспросить:

- Вы уверены, что наша группа вам подходит?

- Да. Хотя, конечно, это необычно. Но, кстати, а... - Хонг Сонге чуть запнулась и покраснела, но все же продолжила: - А почему здесь нет Ли Хэна? Он разве не в вашей группе?

- Он не участвует в совещании.

- Но... почему?

- Сказал, что сильно занят. Да и в этом нет смысла, все равно он Скульптор.

- ...

- Эй. Вы точно не передумали быть в нашей группе?

- Д-да.

Так как отказываться сейчас было бы уже глупо, девушкам волей-неволей пришлось соглашаться. Но узнав классы и уровни новых соратников, они чувствовали только одно.

'Кошмар...'

'Я в такой группе...'

'Это конец!'

'Придется снова посещать все эти лекции!'

\* \* \*

Каждый обеденный перерыв в университете Ли Хэн проводил во дворе на газоне.

'И сегодня она здесь!'

Женская красная рисовая коробка. Вот уже на протяжении последних девяти дней она

лежала рядом с тем местом, где он обедал. Естественно, Ли Хэн не притрагивался к ней.

'Чужой же обед'.

Он предполагал, что за ней придет хозяйка, и поэтому даже не думал открывать.

Но на следующий день коробка лежала все там же. Только на этот раз она была желтого цвета и обернута в белый платок. Рядом лежала записка.

Пожалуйста, попробуйте.

Весьма изящный и красивый почерк.

Полюбовавшись им, Ли Хэн тихо пробормотал:

- Не знаю, для кого это, но завидую.

Рисовая коробка, которую можно было сравнить с букетом цветов!

- Издавна нет лучшего подарка, чем еда. Как, наверное, хорошо тому парню, у которого есть такая девушка. Деньги на еду тратить совершенно не приходится.

Ли Хэн грустно улыбнулся и съел собственноручно приготовленный обед. Он был уверен, что чуть позже придет другой парень и съест рис из этой коробки. И даже на миг не мог допустить того, что этот обед предназначен ему, человеку, у которого никогда в жизни не было отношений с девушкой.

Наступил следующий день.

Ли Хэн, пожалуйста, попробуйте.

В этот раз текст записки не оставлял повода для сомнений.

Возможно, из-за того, что писавший человек волновался, почерк оказался не столь изящен как прежде, но Ли Хэн этого и не заметил.

- Так этот обед для меня!

Он быстро открыл коробку. Внутри неё плотными рядами лежали кимпабы!

- Ну почему именно они?..

Ли Хэну хотелось ругаться.

Каждый раз, приходя в университет, он брал с собой именно кимпабы. Хэн готовил их, потому как рецепт был простым, и весь процесс не занимал много времени. Хотя частенько ему хотелось попробовать чего-нибудь другого.

- Ну что ж... Кимпабы тоже неплохи, если они вкусные.

Ли Хэн подцепил одну штучку и осторожно откусил. В тот же миг во рту вспыхнул целый букет вкусов. Самых разных, не поддававшихся описанию какими-либо словами!

Блюдо сильно отличалось от уже привычного ему кимпаба из сладкой редьки, крабовых палочек и шпината. Присмотревшись к надкусанной части, он увидел икру белуги и ножки морского краба!

И хотя у Ли Хэна имелись обширные знания в кулинарии, он ни разу не видел рецепт приготовления этого блюда с такими ингредиентами.

- Икра совсем свежая... И откуда эти крабы, да еще такие вкусные?

Это был самый лучший и дорогой кимпаб, что он пробовал!

Ли Хэн с удовольствием смел все подчистую, после чего оставил записку в пустой коробке.

Очень вкусно, можно ещё...

Он оставил записку со слабой надеждой в сердце.

И на следующий день на газоне снова лежала коробка.

Спасибо, приятно, что вам понравилось. Покушайте и сегодня.

Ли Хэн открыл рисовую коробку.

На этот раз там тоже лежал кимпаб, но состоял он из акульих плавников, речного угря и лосося. А на десерт был приготовлен салат из свежих фруктов.

- Вкусно.

С того дня, идя в университет, Ли Хэн перестал брать с собой еду. Ведь всякий раз приходя на обед во двор, он находил новую рисовую коробку.

\* \* \*

Союн издали наблюдала, как Ли Хэн поедает её обед. Каждый раз, когда он с радостью съедал кимпаб, она чувствовала себя сытой, даже если за день у неё не было и крошки во рту.

'Друг...'

Самое дорогое существо, единственное в мире. Союн была благодарна только за то, что он не отказывался от еды и съедал всё без остатка.

Поначалу из-за её недостаточного кулинарного таланта все ингредиенты выпячивались сбоку кимпаба. Но со временем, благодаря учебе у повара пятизвездочной гостиницы, у нее получалось делать все более вкусные и изящные кимпабы.

Видя, с каким удовольствием Ли Хэн ест приготовленные блюда, Союн невольно краснела. В этот миг она казалась стеснительной богиней.

\* \* \*

Желая восстановить потраченную характеристику, Виид вновь включился в работу.

'Самый быстрый способ повысить Искусство - это использовать ремесло'.

Хорошо сделанная, получившая уникальный статус скульптура может стать источником множества очков Искусства. И хотя на словах всё звучало красиво, добиться этого было весьма трудно. Как и любой другой человек, даже обладая безграничным воображением и высоким мастерством, Виид не мог каждый раз создавать абсолютно уникальные скульптуры.

Но все же, если работа не получала особого статуса, а при этом в нее было вложено много труда, она все равно имела шанс повысить Искусство на один или два балла. Так что, создав десяток подобных работ, можно было практически гарантированно получить хотя бы один балл Искусства, и даже такой неэффективный метод устраивал Вииду.

- Упорный труд никогда не подводит. Даже без создания Грандиозных работ можно всегда добиться своего.

Вдобавок к этому видео с Водными играми Кендэла было опубликовано на сайте Королевской дороги. Игроки-гномы, попробовавшие такую великолепную забаву, спешили поделиться своими приключениями.

И если до этого момента о тайне существования Курысо даже среди гномов знало лишь весьма небольшое число игроков, с появлением записей в интернете люди начали интересоваться местонахождением аттракциона. И очень скоро секрет прохода туда был раскрыт.

- Это здесь!

- Ух ты! Подземное королевство гномов!

Большое число людей и эльфов устремилось в ранее скрытое королевство, из-за чего количество игроков в Курысо выросло более чем в пять раз. А вместе с ними поселение пополнили и ненамеренно захваченные скульптуры! В руки Вииду сами собой шли статуэтки, которые игроки получили на поверхности за выполнение различных заданий.

- Господин Артхэнд, я слышал, что вы проводите оценку скульптур.

- Хм-м. Да, но я делаю это не для всех работ... Хотя сейчас у меня как раз имеется свободное время, так что показывайте, что там у вас.

- Спасибо!

Как Артхэнд Виид уже успел прослыть лучшим скульптором в Курысо, в месте, где собрались самые талантливые гномьи мастера. А битва в пещере Шаспен и борьба с Рукой смерти, в свою очередь, превратились в головокружительные истории. Так что, благодаря болтовне воинов в трактире, эти замечательные подвиги успели дойти и до ушей новых игроков.

Вот так скульптуры теперь сами шли в руки Вииду.

- Идентификация.

Птица раскаяния.

Глиняный голубь, стоящий на одной ноге. Работа выполнена неизвестным, загадочным скульптором. Хотя эта скульптура создана мастером, способным необычайно точно передавать детали, ее значение остается нераскрытым.

Художественная ценность: 30.

Благодаря идентификации скульптуры Искусство увеличивается на 1.

Неожиданно для себя Виид обнаружил еще один способ повышения Искусства! Будь то оценка картин, прекрасного меча или же легендарного доспеха, теперь он мог получить немного очков и через идентификацию.

'Кажется, Искусство отличается от других характеристик'.

Всякий раз, когда Виид тратил очки Искусства на оживление скульптур или использование других навыков, при последующей работе потерянное получалось восстанавливать на удивление быстро.

Обычно идентификацией скульптур невозможно получить какие-либо характеристики. Однако сейчас, после создания духов, Искусство повышалось минимум в два раза легче, чем раньше. Примерно так же, как кузнечное или портняжное дело повышались при использовании редких материалов.

'Тем не менее этот способ не получится использовать часто'.

Подобное ускоренное повышение характеристики работало только при восстановлении потраченного Искусства! И если заниматься только тратой и последующим возвратом очков, достичь более высокого уровня характеристики никогда не получится.

Но все же, пока усиление действовало, Виид решил остаться в Курысо и сосредоточиться на создании скульптур и встречах с новыми игроками, с помощью которых он намеревался полностью восстановить всё потраченное.

- Эй, Артхэнд, будешь пиво? Я плачу.

- Кстати, ты же еще ни к кому не присоединился?

Довольно часто игроки различных гильдий пытались сманить талантливую скульптора на свою сторону. Однако Виид всякий раз отнекивался.

И вот во время одного из таких отказов, дождавшись окончания разговора, стоявший рядом Герман вежливо обратился к Вииду:

- На самом деле было бы неплохо, если бы ты подумал о вступлении в гильдию. Как полезный ремесленник... Ох! Ну, пускай относительно полезный... В общем, таким мастерам, как ты и я, лучше иметь гильдию.

- Ну, с этим не поспоришь...

- Тогда, видимо, есть какая-то особая причина, почему ты ещё никуда не вступил?

Вопрос камнем лег на непростую душу тёмного геймера. Ведь даже во времена игры в Землю Магии Виид предпочитал одиночество, потому как со временем пребывание в гильдии для него всегда оборачивалось лишь бременем.

Не дождавшись ответа, Герман улыбнулся.

- Кажется, у тебя есть причина, которую нельзя озвучить. Ну что ж, нахождение в гильдии не означает, что нужно начисто выкладывать всё о себе.

- ...

- Если ты не хочешь чего-то рассказывать, то можешь этого и не делать. Да и никто же не запрещает тебе покинуть гильдию, если она вдруг тебе разонравится?

- Все правильно, но...

- Знаешь, в моём возрасте больше всего жалеют об упущенных в молодости возможностях. Но ведь ты можешь этого избежать, просто попробовав? Да и глупо тратить свою молодость на какие-то переживания.

Эти слова заставили Вииду задуматься.

'А ведь, и вправду, было бы неплохо присоединиться к какой-нибудь гильдии, которая не ограничивает тебя в действиях'.

Во многих отношениях Виид предпочитал одиночество, но это не значило, что он автоматом исключал собственную возможность участия в гильдии.

Даже его братья МЕЧи, только начав игру, основали свою собственную гильдию. Правда, после того, как они отправились путешествовать по королевству Розенхайм, это событие стало чисто номинальным, и МЕЧи сами уже забыли о нем

'Но ведь необязательно присоединяться к гильдии братьев'.

Виид и так находился в близких отношениях со всеми, включая Первого МЕЧа. Они виделись каждый день на тренировках в школе и, будучи записанными в друзья, постоянно общались в игре. Так что присоединяться к их гильдии никакого смысла не было.

Герман, как будто почувствовав колебания Виида, продолжил говорить:

- Кстати, ты, случаем, не слышал о гильдии 'Пустынные странники'?

- Нет, впервые слышу.

- Это гильдия, в которой состою я. Там много тех, кто предпочитает просто охотиться или путешествовать... В общем, гильдия, созданная людьми, желающими жить по-своему.

- И сколько вас там?

- Хм, сейчас 25. Но активность участников довольно высокая. Если говорить про возраст... Есть пара стариков, таких как я, ну, и много тех, кому за 20, 30 и даже 40 лет. Мы не связаны ни с каким королевством и не требуем ничего при вступлении. Не хочешь присоединиться к нашей гильдии?

- Ну, а если нахождение у вас станет для меня неудобным?

- Тогда можешь просто уйти.

И Виид решил, что предложение Германа весьма привлекательно.

'Да и, вроде, они не те, кто будет требовать от меня многого'.

Почти все подходившие до этого к Вииду представители гильдий делали это из-за желания заполучить к себе высокоуровневого скульптора. Того, кто сотворит для них какую-нибудь гильдийскую скульптуру, и лучше не одну.

Но в случае с Германом казалось, что этого не случится.

- Хорошо. Что мне нужно сделать для вступления?

- Принять от меня приглашение. Каждый игрок, продержавшийся в гильдии более года, имеет право на рекомендацию новых участников.

Дзынь!

Герман приглашает вас вступить в гильдию 'Пустынные странники'.

Информация о гильдии Пустынные странники:

Количество участников: 25.

Глава гильдии: Отсутствует.

Приверженность: Добро.

Враждебные гильдии: Отсутствуют.

Враждебные королевства: Отсутствуют.

Более подробную информацию вы сможете получить через какое-то время после вступления в гильдию.

Вы хотите принять приглашение?

Если бы у гильдии имелись какие-либо враги, то вступить в нее решился бы не всякий игрок. Но так как информация ясно говорила об обратном, никакого вреда от принятия этого решения не предвиделось.

- Я согласен.

Дзынь!

Вы вступили в гильдию 'Пустынные странники'.

В тот же миг в игровом чате Виида появились новые сообщения.

- Сабина: А вот и наш новичок. Поздравляю со вступлением!

- Фин: Добро пожаловать.

- Эдвин: Приятно познакомиться.

Гильдия приветствовала своего нового собрата!

В списке игравших сейчас значилось подключенными 24 из 26 игроков гильдии, включая Виيدا. И хотя активность можно было назвать отличной, свои приветствия написали только трое из них.

- Виид: Здравствуйте. Я Виид, новый участник гильдии, приятно познакомиться.

- Герман: Остальные, похоже, заняты охотой или заданиями. У нас много тех, кто путешествует, отключив окно сообщений гильдии. Поэтому, если что-то нужно, тебе лучше будет потом добавить людей в друзья, дабы проще общаться.

- Виид: Буду иметь в виду.

- Фин: Но, дедушка Герман, вы разве не говорили, что и Артхэнд вступит?

- Герман: Что ты говоришь? Как раз Артхэнд сейчас и вступил.

- Фин: Совсем нет. К нам присоединился господин Виид. Сами проверьте.

- Герман: Не может быть, чтобы я ошибался. Я лично встретил и пригласил Артхэнда... Ха, как это случилось? Действительно, сейчас присоединился Виид, как ты и сказала, Фин.

Только вступив в гильдию, Виид первым делом засекретил свой уровень и класс в списке участников. Он не хотел раскрываться перед людьми, которым еще полностью не доверял.

Но настоящее имя всё равно показывалось.

- Виид: Я и есть Артхэнд.

- Герман: Правда? Артхэнд, гном-скульптор?

- Виид: Да. Но я не гном.

- Герман: Как не гном?

- Виид: Из-за сложившихся обстоятельств я притворяюсь гномом.

- Фин: Артхэнд, приятно тебя видеть. Но как это не гном? Ты же стопроцентный коротышка-гном... Ах! Наверное, нетактично называть гнома коротышкой, прости. В общем, ты не одной расы с дедушкой Германом?

- Виид: Нет.

- Фин: Тогда кто ты?

- Виид: Я человек.

Лицо Германа, молча читавшего всю эту переписку рядом с Артхэндом, окаменело.

Невероятно детальные изделия, выполненные скульптурные задания, сотворённые из сияния удивительные Крылья света - все сложилось в единую картину.

В голове Германа крутилась лишь одна мысль.

- Герман: Человек, скульптор, Виид. Неужели... Правитель Моры?

- Виид: Да. Это я.

## Глава 10. Гильдия 'Пустынные странники'

После того, как выяснилось, что Виид является графом провинции Морта, окно чата ненадолго оживилось. Несколько доселе молчавших игроков поздоровалось, а изумлённые Фин и Герман принялись всех убеждать, что ничего подобного даже не подозревали.

- В принципе, не многие игроки обладают подобными навыками искусства, - улыбаясь, сказал Герман, уже вслух, стоявшему рядом Вииду.

Если задуматься, то появление настолько выдающегося гнома-скульптора было само по себе странным. Ремесленный мир гномов тесен, и про обладавших подобными способностями мастеров быстро разносились слухи.

Герман прекрасно это понимал, потому как был одним из таких игроков. Кузнецом, который входил в десятку лучших не только в Курысо, но и на всём Версальском континенте! Изготовленные им предметы встречались редко, так как в продажу поступали только самые качественные, но его имя было широко известно.

Своей славой он немногим уступал скульптору Вииду.

- Лицо и внешность ты изменил в церкви?

- Если судить по результату, то можно и так сказать.

В церкви возможно получить и такое благословение, как кратковременное принятие внешности другой расы. Но для этого требовалось пожертвовать весьма крупную сумму и преподнести особые подарки священникам.

- В любом случае, забавно получилось.

От души рассмеявшись, Герман больше не стал продолжать эту тему.

И хотя участникам гильдии было весьма любопытно, они тоже не стали развивать тему. Присутствующие, не сговариваясь, решили просто оставить все в тайне.

Но на этом разговоры не закончились, и теперь настала очередь удивляться Вииду.

- Сабина: Эдвин.

- Эдвин: Да, сестренка.

- Сабина: Ты когда-нибудь ловил крольда в одиночку?

- Эдвин: Было пару раз. Их древесный сок помогает создавать лечебные средства для ран.

Крольды были монстрами приблизительно 380-го уровня, а лечебное средство представляло собой мазь, помогавшую даже в случае серьезного ранения. Ее эффективность, конечно, не сравнится с целительной магией священников, но всё же, несмотря на дороговизну, она имела определенный спрос.

В случае смерти или серьезного ранения священника в бою, считалось хорошим тоном игрокам в группе иметь с собой хотя бы по одному такому действенному средству.

- Сабина: Смогу ли я победить его одна?

- Эдвин: Проще простого. Здоровья у них мало, поэтому на них легко охотиться. Где ты сейчас?

- Сабина: Пещера Эха.

- Эдвин: Ага. В том месте добраться до крольдов немного сложновато, но победить их нетрудно. Просто двигайся в глубь пещеры.

- Сабина: Спасибо.

Можно было догадаться про высокий уровень Германа, но вот уровни других членов гильдии оказались полной неожиданностью. Неудивительно, что в чате отсутствовали постоянные вопросы, которые обычно задавали начинающие. Не говоря уже о том, что факт раскрытия личности Виида был центром внимания лишь недолгое время.

'Это явно непростая гильдия'.

\* \* \*

Ли Хэн подключился к сайту тёмных геймеров. Чуть помедлив, он всё же ввёл в строке поиска гильдию Пустынные странники.

- В любом случае нужно быть уверенным в своём выборе и изучить всё в деталях.

Как тёмный геймер, он не мог позволить себе расслабиться и просто так наслаждаться игрой. Вот почему он был обязан поискать информацию о гильдии, в которую вступил.

Гильдия 'Пустынные странники'.

Создана в королевстве Армен в начальный период Королевской дороги.

Примечательна отсутствием какого-либо опорного пункта внутри королевства на протяжении всего времени существования. Состоит из небольшого числа игроков, но информации об их возможностях и точном количестве нет.

Не участвовала ни в каких войнах и не демонстрировала ничего выдающегося. Замечена при охоте на сильных монстров-боссов, что говорит о немалом военном потенциале.

Дополнительные сведения: Хотя гильдия создана в большей степени для общения, уровень её членов, похоже, очень высок.

Надежность: Высокая.

Размер казны: Предположительно, выше среднего.

Постоянный источник дохода не определён.

Отсутствие информации на сайте темных геймеров означало, что активность гильдии не очень высока.

- Какое облегчение, что нет ничего плохого.

Разобравшись с последними сомнениями, Ли Хэн заглянул на доску заявок тёмных геймеров. Как всегда, там имелось множество различных объявлений: на сопровождение других игроков, совместную охоту, сражение в крупных гильдийских войнах и многое-многое другое.

Хотя привлечение тёмного геймера в качестве наёмника стоило немалых денег, большая часть объявлений имела статус принятых.

Обычно Ли Хэн просматривал доску заявок лишь для того, чтобы узнать об общей ситуации на Версальском континенте или извлечь какую-либо полезную информацию из поручений, но

сегодняшний визит был особенным.

Ли Хэн собирался сам разместить объявление!

'Действительно ли нужно так поступать?'

Он немного поколебался, а затем начал писать:

Название: Запрос на сбор данных об игроках.

Ранг исполнителя: В

Класс: ассасин, авантюрист, вор.

Необходимо собрать подробную информацию о Мандоле и его жене, проживающих в городе Селизиум королевства Литн. А именно: сведения о внешности, характере и точном месте жительства на протяжении более четырех дней наблюдения.

Оплата: 5000 золотых.

Как тёмный геймер прошу вас выполнить этот заказ со скидкой в 20%.

Еда и дополнительные расходы не оплачиваются.

Официальная плата воина с рангом В, обладавшего скрытностью, составляла как раз 5000 золотых. Но Ли Хэн не забыл в конце попросить о скидке.

- Задание неопасное, так что, скорее всего, его примут.

Поскольку в объявлении определены ранг тёмного геймера и его класс, то не обладавшие подобными характеристиками игроки его не увидят.

И несмотря на ожидаемые траты минимум в 4000 золотых, Ли Хэн намеревался сделать всё возможное, чтобы создать скульптуру дочери для Мандола и его жены.

Деньги в жизни крайне важны, но их всегда можно заработать вновь. А вот если не поступать

так, чтобы твоя совесть оставалась чиста, то будет невозможно жить со спокойной душой.

- Я бы предпочел питаться бесплатными образцами в супермаркете, чем есть в чужом ресторане не заплатив.

Лев никогда не позволит себе есть траву, независимо от того, насколько он голоден. Ли Хэн руководствовался этой же логикой, когда помогал человеку, не потерять свою семью.

\* \* \*

Орден Возрождения захватил королевство Итсор.

И на его территории началось строительство огромных храмов Возрождения.

Чем больше строилось храмов, тем больше росли могущество ордена и сила его священников, в том числе и Дэймонда. Вместе с этим росла и армия Возрождения.

С этого момента во всех прочих религиозных орденах возникло новое задание:

На севере материка появились существа, готовые покрыть мир кровью.

Остановите их продвижение.

После чего повсеместно стали формироваться экспедиционные войска, состоявшие из паладинов и священников.

- Мы хотим исполнить свой долг и спасти братьев королевства Итсор.

- Для нас, рыцарей, будет большой честью отправиться в освободительный поход.

Правители разных королевств и главы гильдий решались помочь, руководствуясь при этом своими скрытыми мотивами. Они собрали войска с намерением уничтожить орден Возрождения и после присвоить королевство Итсор как ничейную территорию.

Численность собранной экспедиционной армии составила 90 тысяч человек!

Уверенные в своих силах, игроки смело направились в Итсор, но были вынуждены остановиться перед огромной крепостью, которой раньше не существовало.

Каменная крепость, которую Дэймонд насильно заставил строить жителей королевства!

Расположенная в ущелье, в центре горной цепи, она не позволяла никому просто так ее обойти. А высота стен, на которых располагались лучники, была ненамного меньше тридцати метров.

- Давайте обойдем крепость.

- Нет. На это потребуется слишком много времени.

- У нас достаточно солдат, так что незачем обходить.

Игроки-наёмники хотели избежать тяжелого штурма, но представители аристократии думали по-другому.

'Защита построенной в спешке крепости не может быть выдающейся'.

'Они боятся нас? Или же столь масштабное сооружение возведено для чего-то другого?'

Обычно постройка крепости требует значительных денежных и временных затрат. Именно поэтому во время осады ремонт и поддержание укреплений были весьма непростыми задачами.

'Всё же думаю, боятся. Разве возведение такого укрепления не показывает их страх перед нашими силами?!'

Очень скоро подобное мнение укоренилось в головах большинства окружающих, ведь если бы Дэймонд был уверен в своей победе, то даже не подумал бы о строительстве крепости.

Напрашивалось достаточно простое решение.

- Нужно идти напрямик.

- Боги поддержат нас при штурме.

Таково было решение совета генералов.

Они передали его главам каждой гильдии и священникам.

На самом деле экспедиции всё ещё продолжали формироваться. Даже в далеких от королевства Итсор краях гильдии в содействии со священными орденами и королевскими силами объединялись, чтобы отхватить свой кусок. Поэтому спешка собравшихся перед крепостью игроков была вполне понятна.

С учётом принятого решения войска начали готовиться к осаде.

- За дело!

- Приготовьте достаточно стрел и осадных лестниц. Какой длины предстоит копать туннель?

Экспедиционные войска заняли позиции и приготовились к осаде. Игроки не сомневались в своей победе, но и не теряли бдительности по отношению к армии Возрождения, захватившей целое королевство.

НИПы-солдаты, которыми они командовали, тоже являлись ценной боевой силой. И желательно было сберечь как можно больше воинов, которые прошли через долгие тренировки. Каменная крепость казалась очень высокой и прочной, поэтому представлялось тяжёлым делом пробиться через её стены.

Маги подкреплялись, подготовка шла неторопливо до глубокой ночи. До начала последнего рассвета месяца оставалось несколько часов, и никто не заметил, что наступило время, когда сила монстров становилась наибольшей!

Армия Возрождения Дэймонда внезапно напала на собравшиеся под стенами войска.

Массивные крепостные ворота разлетелись в щепки, и оттуда вылезли огромные демонические монстры. Каждый их шаг сотрясал землю.

Простые воины, отдохавшие перед будущей атакой, повскакивали со своих мест.

- Враги!

- Они первыми напали!

На лицах аристократов, командовавших войсками, читалась только растерянность. Обычно осадные войны, которые они видели, начинались утром и заканчивались вечером.

Никто не воевал после заката.

Защитникам не нужно было напрягаться, так как можно спрятаться за стенами. К тому же мало какой игрок захотел бы пойти в ночное нападение, зная, насколько это опасно. Особенно в составе передового отряда, вероятность смерти в котором была весьма велика.

В королевствах Калламор и Хабен ночные нападения на отряды снабжения стали уже обыденностью, но в других регионах материка ещё мало кто участвовал в настоящей войне.

- Построение, защитить тыл!

- Воины! Приготовьтесь сражаться!

Из палаток начали выбегать игроки.

Большая их часть отдыхала, играя в покер и выпивая, поэтому они не были подготовлены к столкновению. К тому же, приняв лишнего перед предстоящим долгим и ожесточенным сражением, когда никто из них не сможет позволить себе и капли спиртного, они попали в глупое положение и теперь не могли полностью контролировать свои движения, из-за чего многих из них ждала смерть.

- До прибытия под стены крепости на складе одной из деревень королевства Итсор мы нашли очень много алкоголя. Неужели они этого добивались?

Это казалось слишком явным ходом, чтобы являться частью стратегии. Но, несмотря на простоту, это сработало, так как пришёлся по самому слабому месту армии, которое легко упустить из виду.

Обнаруженный алкоголь воины взяли с собой и распивали перед сражением, будто

соревнуясь. Из-за чего быстро опьянели.

- Эх, не ожидал такой хитрости!

Игроки шатались из-за выпитого, но всё же были способны держать оружие.

В принципе, больше половины войска составляли паладины или священники, и они в большинстве своем не пили, поэтому другим можно было спрятаться за их спинами и хоть кое-как прикрывать тылы.

Но это не объясняло того, почему оружие казалось намного тяжелее, чем раньше.

Вы заболели.

Уменьшается Здоровье и Мана.

Вам тяжело дышать, и появился кашель.

Болезнь ухудшится, если в скором времени не получить лечение.

В лагере распространилась эпидемия.

Её принесла стая крыс, которая бегала вокруг палаток.

- Священники, паладины! Где вы?

- Сюда, вылечите болезнь!

Игроки кинулись искать помощи. Но месторасположения священников, способных остановить эпидемию, было атаковано с неба армией летающих демонов.

После чего началась масштабная атака армии Возрождения.

Это была не просто ночная вылазка, а полноценное наступление, в котором всё было поставлено на карту, и брошены в бой все имевшиеся в наличии монстры.

- А-а-а-а!

- Сражайтесь с врагами. Куда все делись?!

- Бежим!

- Не убегайте, сражайтесь!

Эта внезапная ночная атака практически полностью разрушила экспедиционные войска.

Армия Возрождения же не только не понесла существенных потерь, но и получила в свои ряды ещё больше демонов и братьев из тел побеждённых. Каждый раз, одерживая победу, будь то уничтожение армии, разрушение крепости или церквей других орденов, она обретала ещё большую силу и власть!

Теперь Дэймонд собрал такое количество войск, которого хватало не только на защиту королевства Итсор, но и на захват других земель, поэтому он решил продвигаться на юг. Новой целью должна была стать область, которой гильдия Грабители земель управляла в прошлом.

Вновь и вновь создавались экспедиционные армии: все аристократы, по чьим территориям пролегал путь ордена, старались собрать как можно большее количество солдат.

Но места, по которым проходила армия Возрождения, становились раем для монстров.

\* \* \*

Благодаря упорной работе Вииду удалось восстановить сто очков Искусства.

- Возвращать характеристики - тоже тяжёлый труд.

Несмотря на то, что исходных значений удавалось достигать быстрее, на деле это было не так-то и просто. Но, трудясь, Виид не только увеличил опыт в скульптурном мастерстве до 70%, но и довел Ремесло до высшего шестого уровня.

Столь развитое Ремесло можно было назвать доказательством его тяжёлой работы!

Однако и после достижения цели Виид продолжил старательно вырезать серьги.

Искусство повысилось на 1.

Вы получили опыт в Скульптурном мастерстве.

Вы получили опыт в Ремесле.

Вы изучили навык: Создание ювелирных украшений.

Создание ювелирных украшений: мастерство создания колец, ожерелий, серёжек. Чем выше уровень мастерства, тем красивее изготовленные аксессуары и имеющуюся у них бонусы, такие как Очарование.

Сто и одно очко Искусства.

Виид выдохнул от облегчения. Своим упорным трудом он смог не только вернуть характеристики, но и изучить навык, которым владели Ювелиры.

- Для трудящихся людей нет ничего невозможного.

Сейчас Виид не переживал даже о том, что ещё не выучил зачарование предметов.

- В любом случае не так уж много осталось до титула мастера.

В то время, как участники его гильдии общались друг с другом в чате, Виид полностью

сосредоточился на создании украшений.

'Мне ещё предстоит сделать очень много скульптур'.

Виид намеренно отложил все мысли о создании скульптур до полного восстановления потерянных очков Искусства. Ему было жаль тратить силы на создание уникальных работ для простого восстановления характеристики.

Трудное решение для всех тех, кто не умел упорно трудиться. Ли Хэн же научился своему упорству за время работы с одним прорабом на стройке, который заставлял всех носить кирпичи на двадцать пятый этаж строившегося дома, используя лестницы, а не лифт, только потому, что ему не хотелось тратить электричество.

И вот, во время работы Виид услышал 'шёпот' Хварён.

- Привет, Виид. Чем занимаешься?

- Создаю ювелирные изделия в Курысо.

- Ювелирные изделия?

- Да, я изучил навык создания украшений.

- Я знала, что скульптор может освоить дополнительные навыки, но разве возможно выучить настолько уникальные?

- Да, я получил его после создания тысячи украшений. На самом деле работа скульптора мало чем отличается от того, что делают обладатели других ремесленных профессий.

- Ух ты! Так ты стараешься ради меня. Для танцовщицы украшения важны как воздух... Большое спасибо!

- ...

С тех пор, как Виид создал статую богини Фрей, у Хварён повысился интерес к профессии скульптора. Ну, а теперь, если судить по прозвучавшим словам, она ошибочно решила, будто он изучил ювелирное дело только ради неё.

Но тут и Вииду нечего было скрывать.

- Я сделал и для тебя несколько украшений.

Естественно, хорошие изделия он откладывал для Хварён. В этом не было ничего странного: он намеревался их продать, ведь у неё имелось много денег.

- Спасибо. Хотелось бы побыстрее их увидеть.

Виид продолжил изготавливать украшения, болтая с Хварён.

В этот момент он и услышал, как кузнецы Курысо тревожно перешёптывались.

- Говорят, что вчера армия Дэймонда заполучила равнину Нофнем.

- Получается, он захватил двадцатую часть всего Версальского континента?

- Без преувеличения можно сказать, что в данный момент он обладает самой большой военной силой на континенте. Не говоря уже о том, что из королевства Итсор идёт постоянное пополнение его армии новыми демонами.

- Да, страшное дело.

Виид слушал этот разговор, продолжая работать.

На самом деле даже тут, в Курысо, игроки уже успели почувствовать грядущие изменения. За несколько последних дней цены на предметы просто взлетели. После нападения армии Возрождения правители королевств и игроки гильдий перестали жалеть деньги на самозащиту.

В то же время отсутствие единого союза не могло не беспокоить простых людей.

Всё больше игроки говорили о том, что нужно остановить армию Возрождения, которая с каждым днем становилась всё могущественнее. Но правители королевств не спешили объединяться, и всё так же вели жесточайшую конкуренцию.

Так что пока от всего этого выигрывали только наёмники из числа тёмных геймеров.

'Армия Возрождения. Эх, как же мне поступить?'

Виид просмотрел записи, демонстрировавшие армию Возрождения.

Сила демонов поражала! Не говоря уже об их количестве, которое возросло настолько, что армия монстров могла полностью растоптать военную силу целого королевства.

В то же время Дэймонд обеспечивал безопасность обычным игрокам, которые желали находиться на захваченных им территориях. Благодаря этому записанные ими видео смогли попасть на телевидение.

В том числе и кадры с церковью Возрождения, своей формой напоминавшей существо, чем-то похожее на лошадь, державшую серп. В записи демонстрировалось, как армия Возрождения в этот момент возводила его огромную копию.

Проблема же была в том, что форма храма была известна Вииду.

'Оставленная Рукой смерти статуэтка в точности такая...!'

Виид подозревал, что она была продолжением очередной цепочки заданий. В одном из которых эту статуэтку придется применять для содействия Дэймонду или, наоборот, для противостояния. Но для чего бы в итоге она не пригодилась, в любом случае не было никаких сомнений, что статуэтка связана с орденом Возрождения.

'Проблема в том... стоит ли мне принять задание или нет!'

Если его принять, то это может обернуться очередной тяжёлой борьбой.

Виид впал в серьезные размышления во время создания ювелирных изделий.

'Может, эту статуэтку просто продать?'

Несмотря на то, что это стало бы идеальным решением, найти покупателя казалось

невозможным, так как её использование предполагало высокий уровень скульптурного мастерства и обладание классом Скульптора.

## Глава 11. Ожидания Дайни

Начальник Ким Хансо смотрел на Юн Бенджуна, своего учителя, ученого-гения, человека, которого даровали миру небеса. Его голову покрывала густая седина, а покрасневшие глаза прятались за толстыми стеклами очков. Внешне Юн Бенджун казался раздражительным, но для человека его ума даже слово 'гений' было оскорблением.

'В мире думают, что Королевскую дорогу создали семнадцать ученых во главе со мной...'

Ким Хансо покачал головой. То, что знали люди, и настоящая правда сильно различались между собой.

'На самом деле именно Учитель разработал концепцию и создал все основные навыки. Я же и другие ученые просто разнообразили все, что осталось'.

Но даже при этом Киму Хансо и другим ученым было сложно развивать ту часть Королевской дороги, за которую они отвечали. Часто казалось, что виртуальная реальность, над которой они каждодневно упорно работали, просто неосуществима и на самом деле не более чем иллюзия. Ким Хансо уже затруднялся сказать, сколько раз просыпался от кошмаров, в которых его преследовал провал проекта.

Благо еще, что каждый раз, когда что-то совершенно не получалось, на помощь приходил Юн Бенджун. Ведь только он полностью понимал всю механику работы Королевской дороги. В то время как другие ученые, включая Кима Хансо, работали с концепцией мира, имея лишь ограниченный доступ к богине Версе для решения своих текущих задач.

Ким Хансо, стараясь не шуметь, тихо прошел и встал рядом с Юн Бенджуном.

- Я пришёл.

- Ага, вижу. О чем говорили в главном офисе?

- Обо всем. Но больше всего беспокойства из-за армии Возрождения.

- Хе-хе. Что поделаешь.

- Еще заместитель стратегического отдела Сон Илганг жаловался на начавшуюся из-за этого ежедневную ночную работу.

- Хе-хе-хе.

Юн Бенджун смеялся так, как будто все это предвидел.

- Игрок по имени Дэймонд. Что вы о нем думаете, Учитель?

- Даже и не знаю. Ну, он неплох.

Казалось, ответ не понравился самому Юн Бенджуну, и он продолжил:

- Задание на армию Возрождения... Ну, это один из способов, через который можно получить огромную силу.

Учёные, которые обрабатывали в той же комнате за главным компьютером свои данные, наостригли уши, стараясь ничего не пропустить из слов их кумира.

Юн Бенджун, который внутри корпорации приобрел невиданный авторитет и власть, намеренно не раскрывал миру свои способности. Ведь даже за пределами этого кабинета мало кто знал, что здесь всем управлял именно он.

Но что действительно поражало, нет, даже ужасало до мурашек ученых, так это совершенство богини Версы. С момента ее создания не было никаких исправлений программы или правок каких-либо ее решений. Этот уникальный Искусственный интеллект абсолютно безупречно работал с момента запуска Королевской дороги.

Совершенная система, которая по праву носила звание богини.

При этом она управляла не только Королевской дорогой, но и всей административной деятельностью корпорации Юникон. И для обоих этих задач задействовала лишь двадцать процентов от изначально заложенных возможностей!

Для работавших в корпорации ученых это было чем-то невероятным.

Если бы кто-то сказал, что все это разработал лишь один человек, никто на свете бы не поверил таким словам. Уж в этом были уверены все, кто работал рядом с Юн Бенджуном.

- Ученый, жизнь которого ценится выше, чем жизни десяти миллионов людей.

- Ученый, который мог бы ускорить развитие мировых технологий на 30 лет вперед, если бы создал не Королевскую дорогу, а что-нибудь другое.

Этот человек не мог не стать предметом обожания и уважения других ученых, которым одно лишь то, что они родились и работают вместе с ним в одно время, придавало чувство значимости.

- Так вот... - продолжил говорить Юн Бенджун. - Скорее всего, Дэймонд испортит все, поддавшись своей алчности. Сейчас он победоносно крушит врагов благодаря неожиданности и хитрости... Но в итоге займет так много противников, что не сможет справиться.

Ни один ученый не сомневался в словах Юн Бенджуна.

Еще ни разу гений этого века не ошибался в своих предположениях. Раз он так сказал, значит, когда-нибудь все так и будет. Да и сами люди, которые работали напрямую с богиней Версой, не считали армию Возрождения такой уж великой угрозой.

Королевская дорога представляла собой настоящую виртуальную реальность. И на самом деле имела просто неисчислимое количество скрытых возможностей и направлений развития, во многом зависевших только от игроков.

И уж присутствовавшие в этом кабинете ученые прекрасно представляли, как люди проводят время в игре. Сколько времени они тратят, чтобы набрать силу или прославиться в качестве великого воина или рыцаря. Нет, в таком невообразимо великом мире, заселенном не менее удивительными игроками, не было места беспокойству об армии Возрождения.

Ученые не скрывали своих улыбок.

Они участвовали в создании Королевской дороги, ставшей настоящей виртуальной реальностью. Уже даже сейчас во многих новостных источниках курсировала информация, что после открытия игры человечество стало на 40% счастливее. С гордостью в сердцах из-за причастия к открытию двери в этот новый мир ученые вернулись к своей повседневной работе.

\* \* \*

Юн Бенджун пробормотал про себя:

- Люди в этом мире слишком легко обманываются.

На экране, на который он сейчас смотрел, показывались искатели приключений, действовавшие на Версальском континенте. Игроки, набравшие силу, охотясь в джунглях, куда многие не решились бы и шагнуть. Игроки, развивавшие Выносливость подъемом на самую высокую и обрывистую гору континента. Игроки, становившиеся сильнее посредством выживания на заполненном лишь ордами монстров острове.

У Юн Бенджуна поднималось настроение при взгляде на таких людей. Способные жить на грани своих возможностей, они испытывали то, чего не могли уже найти на Земле.

- Королевская дорога - игра...

После открытия Королевской дороги пресса не переставала восторгаться совершенством технологии игры. Передовыми разработками, позволившими реализовать настоящую виртуальную реальность! Безграничную для людей и одновременно ведущую к краху всех существовавших до той поры игр.

С появлением нового мира даже те, кто раньше никогда не увлекался играми, начинал своё путешествие в Королевской дороге, из-за чего пресса то и дело возносила корпорацию в новые лидеры индустрии развлечений. Люди же просто получали удовольствие: директора фирм в реальности могли торговать фруктами в средневековых замках или путешествовать по миру с мечами за спиной. Они тратили огромные деньги и хвастались, что являются новыми звездами в следующем поколении индустрии развлечений.

Юн Бенджун мог только усмехаться, читая подобные статьи.

- Слабые и ленивые люди. Они даже не подозревают, что их будущее решается здесь.

Поэтому Юн Бенджун никого из них не жалел.

Он потратил всю свою жизнь на разработку Королевской дороги. Выложился как душевно, так и физически, отдал все, лишь бы завершить своё творение, которое для него было сродни собственному ребенку.

Юн Бенджун давно бы сдался, если бы хотел создать только игру.

\* \* \*

Группа игроков выслеживала Скелета зари в течение целой недели. В конце концов им удалось окружить его около кладбища и сразить с помощью священной магии.

- Мы сделали это!

- Отличная работа, ребята.

Больше всего радовались Священник и Копейщик.

- Дайни, без тебя мы бы точно не справились. Спасибо.

Даже для самых искусных охотников Скелет зари не самая простая добыча. Когда кто-либо замечал этого уникального монстра, тот тут же бросался в горы, где не только обитало много других врагов, но и имелось подземелье, в котором можно хорошенько затеряться. Если бы не заклинания Шамана, повышавшие скорость передвижения, то поимка монстра стала бы для группы настоящим испытанием.

Дайни слегка улыбнулась.

- Пустяки. В сражении я же практически не помогала.

- Неправда. Как шаман ты прекрасно исцеляла, не говоря уже о других заклинаниях... Так что если бы не твоя помощь, нам пришлось бы хорошенько попотеть, чтобы завершить это задание.

- Дайни, ты истинный шаман.

За недолгую совместную игру девушка успела заполучить крепкое доверие всех участников отряда.

- Дайни, а давай и дальше с нами?

- Пойдешь выполнять следующее задание?

- Конечно, я согласна.

В течение нескольких следующих месяцев Дайни наслаждалась путешествием в составе самых разных групп. В то же время ее слава как Шамана распространялась.

Спустя какое-то время, когда в провинции Морта практически не осталось игроков, не знавших Дайни, её пригласили в экспедицию в Тёмные проклятые земли. Отряд из двадцати лучших игроков Моря, которые бросили вызов неизведанной опасности!

И вот спустя месяцы путешествий, повидав много новых монстров и подземелий и выполнив уйму различных заданий, Дайни со славой вернулась назад в поселение.

\* \* \*

- Фу! Наконец-то я снова тут.

Дайни широко улыбнулась.

Вернувшись в Мору после долгого отсутствия... Она не могла описать словами, как соскучилась по поселению. Словно в противоположность наслаждению одиночеством в Лавиасе, она приобрела здесь множество друзей и родной дом.

- Кстати, нужно что-то делать с проклятием... - задумчиво произнесла она и озабоченно огляделась.

Во время недавнего путешествия все в экспедиции получили сильное проклятие. Оно не только сделало кожу черной, словно у тёмных эльфов, и добавило первобытные татуировки, но и вдвое сократило эффективность используемой магии и навыков!

И ни заклинания Шамана, ни молитвы Священника не смогли его убрать.

'Нужно будет пойти в церковь'.

Пускай игроки экспедиции не смогли ничего сделать с проклятием, все же найти спасение можно было лишь у священников.

Дайни вошла в церковь ордена Фрей. Она была переполнена как участниками экспедиций, так и игроками, которые желали получить благословения.

Спустя достаточно продолжительное время, дождавшись своей очереди, Дайни встретилась с представителем ордена.

- Здравствуйте. Я хочу снять с себя проклятье.

- Так, я смотрю, на вас наложены чары древнего зла?

- Да.

- Это плата за то, что вы вступили в запретные земли. Проклятье получено в процессе путешествия по местности, которая не любит чужаков. Для его снятия нужно сделать порошок из платины, моркови и крови Белого кролика. Если вы смешаете эти ингредиенты и выпьете полученную смесь, то сможете освободиться от проклятия.

В общем-то, среди перечисленного не имелось ничего, что было бы сложно достать. Так что, внутренне порадовавшись, что решить эту проблему оказалась проще, чем ожидалось, Дайни слегка поклонилась священнику.

- Спасибо.

- Не за что. Вся гармония по воле богини.

\* \* \*

- Покупаю и продаю разные товары!

- Обращайтесь, достану все что угодно.

Выйдя из церкви ордена Фреи, Дайни направилась на главную площадь, на которой, как всегда, зазывали во все горло торговцы. Подобное поведение игроков уже стало традицией, которую можно наблюдать в любом месте Версальского континента.

Распродав накопленные за поход вещи, она принялась неспешно бродить по площади.

'Попробую на этот раз подождать'.

Дайни пришла в Мору встретиться с Виидом. Но тот как раз отправился в какое-то путешествие, и тогда, устав от ожидания, она тоже ушла выполнять задания.

По возвращении же назад оказалось, что в поселении возведена скульптура богини Фреи и другие работы, не говоря уже о том, что крепость была восстановлена, а вместе с ней появились и различные постройки.

И если верить слухам, завершив все это, граф Мору опять куда-то исчез. Отправился в новое путешествие, в котором его просто невозможно найти.

И почему-то именно тогда, когда она тут.

Дайни одиноко шагала по городской дороге, рассматривая новые здания.

'Богиня Фрея...'

Когда она увидела скульптуру, в ней невольно вспыхнула зависть. Дайни прекрасно понимала, что является обычной, чуть симпатичной девушкой, которая никогда не сможет конкурировать с подобной красавицей. Ей захотелось вернуться в подземелье Лавиаса, туда, где хранились дорогие сердцу воспоминания, но тогда будет еще сложнее встретиться с Виидом.

Так что она продолжила прогуливаться по городу.

- Извините.

Дайни обернулась на голос.

К ней обращалась худенькая, невысокая девушка с добрым взглядом. Облаченная в белую мантию, она, скорее всего, была Священником или Жрецом.

- Вы это мне?

- Да.

- Чем я могу помочь?

- Ох, извиняюсь за беспокойство... Но вы, случайно, не Дайни, Шаман?

- Верно.

- Фух! Наконец-то нашла. Меня зовут Ирен.

Было заметно, что Ирен сильно смущалась, заговорив с незнакомым человеком, но в то же время она и не скрывала радости, что нашла Дайни.

- Наш отряд собирается выполнить одно задание. Но для этого предстоит преодолеть большое расстояние, поэтому мы решили, что неплохо бы заполнить в свою группу хорошего шамана.

Название задания, которое получил Пэйл: 'Секрет создания древнего нагрудника'. В его описании было указано, что секретный метод спрятан где-то в северных землях, поэтому для поисков друзья решили взять к себе в отряд Авантюриста и Шамана. Как раз в это время они случайно и услышали, что в город вернулась одна знаменитая шаманка.

В голосе Ирен опять появилась напряженность.

- Задание уровня сложности С. Если вы не заняты, может, присоединитесь к нам?

Дайни не спеша рассматривала лицо Ирен.

'Кажется, она добрый человек. И, по-моему, даже моего возраста...'

Однако Дайни сейчас не хотела отправляться в новое путешествие. Ведь она собиралась дожидаться Виида. Конечно, ожидание могло бы затянуться надолго, но и без этого, только вернувшись из длительной экспедиции, ей хотелось передохнуть некоторое время.

- Извините. Но я планировала отдохнуть...

Стоило Дайни только заговорить, как со стороны магазинов к ним подошла еще одна девушка, одетая в роскошное платье, увитое множеством драгоценностей. Стоило только ей появиться, как взгляды всех присутствующих на площади людей стали сопровождать каждый ее шаг. Ступая легко, с каким-то неземным изяществом, она одним своим видом вселяла в души жизнерадостность и веселье.

'Танцовщица'.

Только обладатели классов Танцора или Барда могли позволить себе путешествовать по миру в таком виде. Но браслеты и ожерелья, серьги и туфли с низким каблуком больше подходят именно для танцев. К тому же у девушки не было никаких музыкальных инструментов, поэтому Дайни и сделала такой вывод.

- Хварён. Где ты была?

- Обедала в ресторане. А это кто?

- Это Дайни. Знаменитый Шаман...

- Ах, та самая!

С удивлением Хварён посмотрела на Дайни. Особенно сильно ее впечатлила черная кожа девушки, превращавшая ту в какую-то драгоценность.

- Ты узнала насчет участия?

- Да. Но, к сожалению, она сказала, что не сможет с нами пойти.

Но тут до этого молчаливо стоявшая Дайни вмешалась в разговор:

- Ну, я передумала.

- Что?

- Я решила отправиться вместе с вами в путешествие.

- Честно? Это просто прекрасно! Большое спасибо.

- Нет, что вы. Это вам спасибо за приглашение.

В последний момент Дайни решила принять предложение Ирен. Все потому, что совсем недавно она видела статую богини, которую создал Виид. Статую, лицо которой чудесным образом возникало при взгляде на Хварён.

\* \* \*

Каждый день Ли Хэн тренировался в школе Ан Хён-До.

Отчетливый рельеф мышц, возросшие физическая сила и выносливость уже стали видимыми плодами этого труда. Четыре наставника, каждый на протяжении получаса, брались за Ли Хэна и проводили единую, адскую по сложности тренировку. Проходя через неё изо дня в день, тело Ли Хэна превращалось в оружие.

- Даже острый меч становится бесполезным в медленных руках. Если ты не умеешь контролировать свое тело, то можешь забыть и о мече. Пускай тренировки весьма тяжелы, но это важный этап перед тем, как всерьез взяться за оружие.

Ли Хэн преданно следовал строгим наставлениям Чонг Ильхуна. Ежедневно выполняя адский по сложности комплекс упражнений, он и на секунду не проявлял какого-либо недовольства.

Это было до такой степени необычно, что наставники даже собрали совещание.

- Интенсивность тренировок не слишком высока?

- Если мы продолжим в том же духе, не решит ли он все бросить?

- Даже и не знаю. Учитель просил его загрузить, думаю, не без причины.

- Скорее всего, так и есть, ведь правда?

- Ну, иногда, бывает, он действует без какого-либо плана...

- ...

Выполняя упражнения, Ли Хэн чувствовал, что помимо тела креп и разум. В самые тяжелые, напряженные моменты, когда силы практически истощены, на помощь всегда приходил разум. Развить настоящую силу воли можно, только преодолев тяжелые испытания!

После тренировок с наставниками Ли Хэн отдыхал за кружкой чая в компании Ан Хён-До.

- Сегодня женьшеневый чай.

- Спасибо, учитель.

Ли Хэн опустошал свою кружку быстро, даже с какой-то жадностью. Делал он это не столько из-за жажды, сколько чтобы не упустить ни капельки этого полезнейшего для тела нектара!

Ан Хён-До вновь наполнил кружку, после чего спросил:

- Обучение не слишком трудное?

- Терпимо.

- Хорошо. Это похвально. С таким настроением ты сможешь достигнуть еще больших высот. Что насчёт остальной жизни?

- В смысле?

- Твоя личная жизнь. Все нормально?

Ли Хэн ненадолго задумался, затем кивнул головой.

- Все хорошо.

- Хорошо? А что именно?

- Ну... Бабушка проходит лечение, сестренка поступила в университет. Да и я... - Хэн чуть заколебался, но затем решительно завершил: - Никаких проблем нет.

В детстве самым тяжелым испытанием было прожить еще один день. Тогда у них не то что не имелось денег на больницу - их порой не хватало, чтобы питаться. Однако сейчас они даже что-то откладывали на черный день.

Играя в Королевскую дорогу, Хэн сумел обеспечить семью всем самым необходимым, так что, в его представлении, никаких проблем действительно не было.

Ан Хён-До покачал головой.

- Всё, о чем ты говорил, это твоя обыденная жизнь.

- ...

- Я же имею в виду личную. Ты доволен своей жизнью?

- Да.

Ли Хэн ответил не задумываясь. Занятия в институте казались несколько надоедливими и скучными, но помимо этого все складывалось хорошо, поэтому он был доволен жизнью.

- Но я об этом и говорил. Я хожу в институт, сестренка хорошо учится, к бабушке возвращается здоровье...

Тогда Ан Хён-До неожиданно зашел с другой стороны.

- А чем ты хочешь заниматься?

- Чем я хочу заниматься?..

- В детстве у тебя, наверное, имелась мечта, то, что ты хотел делать больше всего.

Вот тут Ли Хэн уже хорошенько задумался.

Все детство он посвятил своей сестрёнке. Это было время, когда, лежа ночью в кровати, он боялся наступления следующего дня. Время, когда, хорошенько наевшись, он уже боялся наступления голода.

И не было никакой надежды, вокруг витало лишь отчаяние.

Если бы не страх за свою семью, то Ли Хэн уже давно бы решился на крайние меры.

Но это время прошло, сейчас сестрёнка выросла, поступила в университет и даже получала стипендию. Бабушка же прошла через несколько операций и теперь благополучно выздоравливала.

Целью жизни Ли Хэна была именно семья. И ни разу за все время он не думал о том, что будет делать после того, как в его помощи отпадет надобность.

Ли Хэн вздохнул.

-У меня нет мечты.

\* \* \*

Преодолев Земли отчаяния и горы Юрокина, МЕЧи прибыли в деревню орков. В поселение, заселенное игроками со свиной внешностью и необычайной плодовитостью.

Многие из только появившихся орков уже имели собственные семьи. Ведь стоило новообразованной паре уединиться на ужин, как вокруг уже сами собой бегали маленькие детишки.

Пятый МЕЧ схватился за голову.

- Это конец. Девушки тут...

Третий успокаивающе похлопал его по плечу.

- Все в порядке, они просто заменили это на ужин. Орки с самого начала были такими, так что нам остаётся только это принять.

Четвёртый тоже вставил слово:

- Брат, только мужчины с широким кругозором смогут найти себе девушку.

В Королевской дороге можно было заниматься любовью. Многие людские или эльфийские парочки предпочитали уединяться в своих домах, чтобы воспользоваться этой возможностью и приятно провести время.

Но орки являлись особым случаем. Стоило им только разделить прием пищи с любимой, как вокруг сразу появлялись маленькие дети.

В самом начале игры многие парни испытали настоящее разочарование, столкнувшись с таким слишком легким и нереальным развитием дела. Так как для племени орков высокая плодовитость являлась уникальной особенностью, у многих игроков имелась мыслишка удовлетворить свои желания подобным способом.

Но вскоре они поняли, почему оркам хватает лишь совместного ужина, чтобы завести детей.

'В ноздри оркчихи без проблем влезет четыре пальца'.

'Ну, а орк-самец! Он может целиком проглотить арбуз, если зевнет во весь рот'.

'А если посмотреть на этот огромный живот на свежую голову, невозможно даже подумать спать с таким 'прекрасным' героем'.

'Какое облегчение'.

Удовлетворённые тем, что можно обойтись только ужином, орки начали плодиться. Словно грибы после дождя, в горах Юрокина появлялись новые деревни. Некоторые игроки даже успели стать вождями собственных племен.

Сээчви как командир орков после возвращения в поселение проявила все свои руководящие способности.

- Орки, чви-чви! Мы должны больше кушать! Иметь много вещей. Давайте бороться. Чвик!

В ее словах не было никаких объяснений и фактов. Но даже такая простая логика о борьбе за еду и предметы действовала, и орки подчинялись.

Вблизи крупнейшего поселения орков собралось большое число игроков-людей, которые пришли сюда из-за своего любопытства.

- Орки так странно выглядят.

- По отдельности они слабы, но их плодовитость устрашает. Им не нужно нанимать воинов, ведь всегда можно быстро нарожать детей, которые еще и полностью преданны... Думаю, что в скором времени орки могут заявить о себе.

- Говорят, что с тёмными эльфами у них плохие отношения. Не приведет ли это к чему?

- С недавнего времени игроки могут выбирать и расу тёмных эльфов. Наверняка это обострит отношения.

- Я практически уверен, что в будущем будет война между орками и людьми.

- Межрасовая война? Вполне возможно. Особенно когда количество орков настолько увеличится, что они двинутся в центр континента.

- Может, сейчас стоит воспользоваться моментом и, пока они слабы, напасть самим?

- Это бессмысленно. Нет никакой выгоды от победы, да и расстояние для этого придется преодолеть значительное. Скорее всего, многие игроки ждут, когда конфликт сам собой разовьется, и для них появятся новые задания.

Эти игроки не подходили близко к деревне орков. На самом деле это было даже опасно, так как отношения между людьми и орками были не самыми хорошими. И поэтому они очень сильно удивились, когда МЕЧи без колебаний 'влетели' в поселение и начали выполнять задание вместе с оркчихами.

- Как вообще это возможно? Да и орки абсолютно не насторожены.

- Наверное, это часть задания.

- А по-моему, это особенность их класса. Слышал, есть такие, что позволяют иметь дружественное отношение с какой-нибудь другой расой.

Было еще много самых разных предположений, пока вскоре один из игроков не сумел уловить истинную суть произошедшего.

- Посмотрите на их внешность. В чём отличие от орков-самцов?

- ...

Только при пристальном наблюдении можно было увидеть истинную причину. Да, эти странные игроки были из рода людей, но их широкие плечи и крупное телосложение превосходили даже оркские.

И лишь завидев эти фигуры, даже самые непримиримые орки спешили дружить.

\* \* \*

- Фух!

Первый МЕЧ яростно размахнулся двуручным мечом.

В этот раз его противником был Огр, монстр, силой мало уступавший кому-либо еще.

Вот только Первому было все равно. Достигнув невероятных вершин силы, сноровки и искусства фехтования, сейчас он не мог сдержать накопившийся гнев.

Движение меча было быстрым и неотвратимым.

Но и Огр не стоял на месте. Разозленный наглостью человека, он с такой силой размахнулся топором, что появившийся ветер обдал лицо Первого МЕЧа. Вот только даже несмотря на это, монстр не успел проследить за естественным движением противника.

- Ха-а!

Двуручный меч разрубил бок монстра. Однако и после этого Огр умер еще не скоро.

Первый МЕЧ абсолютно не использовал навыки, и маны у него оставалось с избытком. Намеренно избегая смертельных для противника мест, он продолжал наносить одну ужасную рану за другой. Из его головы никак не выходили слова, услышанные днём от его весьма молодого, но уже лучшего ученика.

- Нет мечты...

Первый МЕЧ вспомнил свою молодость.

'У меня была лишь борьба'.

Идя по пути силы, он участвовал в непрекращавшихся подпольных боях. Множество раз находясь на грани жизни и смерти, он продолжал сражения даже при чудовищных ранах. Но выигрывая столь опасные столкновения, он недолго чувствовал удовольствие: все это было лишь очередной ступенькой к боям с еще более сильными противниками.

Вся молодость прошла в тренировках и опасных сражениях, из которых, словно зачарованный, он выходил всегда победителем.

Затем в какой-то момент Ан Хён-До осознал, что стоит на самой вершине фехтования. Со славой, восхищением и шрамами от победы сильнейших он вступил в новую эпоху меча, доселе недоступную никому в мире.

Простые люди не знали его, но все мастера искусства фехтования и люди из нелегальных боев боялись и уважали. Однако Ан Хён-До чувствовал лишь пустоту в своём сердце. Достигнув столь желанной цели, он осознал, что так и не обрел семьи, а родственники давно думали, что он погиб.

- У меня не было семьи.

Пустота и уныние - вот результат всей его жизни!

- Я стал самым величайшим в мире мастером меча, но вокруг меня лишь пустота.

Он провел еще много времени в одиночестве, прежде чем решился вернуться в Корею, восстановить связь с родными и начать вести нормальную жизнь, наставляя учеников.

И уж чего бы он никогда не пожелал, так это чтобы его ученика ждала такая же судьба.

Да этого и не могло произойти, потому как бремя мыслей о семье всюду давило на плечи Ли Хэна. И ему не грозило одиночество, ведь вокруг всегда будут родные, друзья и братья.

К тому же Хэн имел сильную волю, сообразительность и трудоспособность. Если что-то нужно было сделать, он не колебался. Пускай во многом его поведение казалось глупым или ограниченным, но по сути он действовал как настоящий мужчина.

Хотя для Ан Хён-До он все еще оставался ребёнком, который искал цель всей жизни.

- Завидую ему.

Если говорить честно, то Ан Хён-До полностью понимал своего лучшего ученика. Он бы тоже никогда не ушел из семьи, если бы у него была такая же красивая и милая сестрёнка, как Ли Хаян.

- А что насчет друзей...

В окружении Виида имелись даже такие красивые и воспитанные девушки, как Хварён, Ирен и Ромуна. Первый МЕЧ попробовал вспомнить, каким было его окружение в молодости.

- Сборище неприятных парней! Настолько ужасных людей, что хотелось стать сильнее лишь для того, чтобы преподать им урок.

Возможно, он никогда бы не стал сражаться, если бы обстоятельства его жизни оказались точно такими же, как у Виида!

- Вот же отвратное одиночество.

Первый МЕЧ ворчал, набираясь решимости.

- Я слишком многое отдал на откуп наставников. Пора самому взяться за дело.

Уж он-то покажет, что такое настоящие адские тренировки.

Пришло время обучить Виида реальному бою на мечех.

\* \* \*

С приближением фестиваля количество студентов, остававшихся на территории института после занятий, увеличивалось. Каждый из факультетов готовил спектакль, мюзикл или музыкальное выступление, которые уже всю репетировались на установленной сцене. Ходили слухи, что на фестивале проведут конкурс певцов, шоу фокусников и даже спортивные состязания с соседними институтами.

Ли Хэн никак не мог этого понять.

- Почему мы должны тратить время на то, что каждый день и так крутят по телевизору?

Для него как занятого в приготовлениях дни празднества не были радостным событием, когда можно пропустить институт. Скорее, наоборот, все это превратится в ужасно медленное и бесполезно тянущееся времяпровождение, когда все вокруг будут знакомиться с культурой собственных регионов и крутиться вокруг пришедших на фестиваль знаменитостей.

Однако заскочившие старшекурсники не оставили никому выбора своими угрозами.

- На этом празднике мы обязаны победить другие факультеты. Нельзя им позволить нами пренебрегать только потому, что наш факультет новообразованный. Всем понятно?

- Да! - кричали первокурсники с улыбками на лице.

Ли Хэн же пробубнил себе под нос:

- Бесполезная конкуренция. И почему мы должны как-то зависеть от их мнения? Ведь когда игнорируют, даже удобнее жить. Конкуренция среди факультетов в стенах одного института - прям конец света.

У него было много претензий, но приходилось хранить молчание, чтобы не ввязаться в бессмысленные споры.

'Даже если я не выскажусь, наверняка это сделает кто-то другой'.

К тому же ведь никто не говорил, что обязательно участвовать в празднике всем, поэтому он хотел, чтобы очередное собрание поскорее закончилось.

Но время проведения фестиваля все приближалось, а на факультете Виртуальной реальности

так и не появилось хоть каких-нибудь внятных планов.

- Что насчет организации парада в нарядах персонажей Королевской дороги?

- Давайте сделаем огромного динозавра. Можно даже создать голограмму тираннозавра и стать главным событием фестиваля.

- А может, лучше хищных велоцирапторов? Если несколько сотен подобных существ появится на празднике и начнет охотиться на людей...

Выдвигаемым предложениям не было числа, но в большинстве своем они оказывались слишком вздорными или грандиозными и не находили отклика в сердцах людей.

До фестиваля осталось около двух недель.

Участники студсовета от факультета собрали совещание со всеми имевшимися студентами.

- Нам тоже нужно что-то представить.

Ведь именно этого ожидали декан и все профессора факультета.

Однако никакого единого плана все еще не было.

- Тяжело на каждый праздник что-то готовить, да и времени практически не осталось. Может, просто не будем выступать? - осторожно предложил Чхве Сангжун.

Тогда слово взял один из старост курсом выше.

- Говорят, профессора сейчас думают, сделать ли перед каникулами еще одни выездные сборы или нет.

- ...

- Я слышал о недельных соревнованиях на острове Сильмидо с весьма конкретной программой...

- Нет! Мы будем участвовать в фестивале!

Теперь мнения старшекурсников и первокурсников стали едиными.

- Проблема в том, что делать... Мы точно должны участвовать в спортивных состязаниях от факультета. У нас много девочек, хотелось бы, чтобы кто-то сам вызвался. Есть желающие?

- ...

- Значит, нет. Тогда пусть будут все.

Слова членов студсовета равнялись закону для собравшихся.

Но все и так были согласны, потому как лучше сто раз помучиться во время проведения фестиваля, нежели провести час на острове Сильмидо.

- Ещё нам нужно участвовать в конкурсе песен. Профессора точно его посмотрят.

- В этом конкурсе от нас будут участвовать где-то пять команд.

С каждой минутой детали будущего выступления факультета становились все осязаемее. Фестиваль проводился для того, чтобы студенты веселились, но для веселья требовалось какое-то участие в конкурсах или различных мероприятиях.

Вообще, сами студенты были не против фестиваля, им просто не хотелось участвовать в представлениях, так как из-за этого, в лучшем случае, они должны будут провести пол праздника в одном месте и многое не смогут посмотреть.

- И ещё нужно организовать закусочную. Для заработка денег. Есть желающие?

В закусочной, переполненной мелкой работой, студентов ожидала полная загруженность с момента начала фестиваля и до самого конца. В общем, весьма однообразная и надоедливая работа, но Ли Хэн быстро поднял руку.

- Ли Хэн, да? Спасибо. Кто еще?

По решению студсовета каждый из учащихся факультета должен был участвовать хотя бы в одном мероприятии. И закусочная стала той возможностью, за которую ухватился именно Хэн.

'Лучше я поработаю на празднике, чем в течение этих двух недель буду тратить время на какие-нибудь приготовления к выступлениям'.

И раз работать в закусочной предстояло где-то с обеда, у него, может, даже получится выделить какое-то время для игры. Однако помимо Ли Хэна никто не спешил поднимать руку. Другим студентам не хотелось в этом участвовать, так как тяжело наблюдать за тем, как веселятся другие, пока ты работаешь.

Тогда, в тот миг, когда никто уже ничего не ждал, руку подняла девушка. Та самая девушка, присутствие которой на факультете, казалось, само по себе являлось честью для остальных учащихся. Настолько красивая, что изо дня в день многие из присутствовавших при взгляде на нее начинали сомневаться, сон это, реальность или уже рай.

Поднятая рука принадлежала Союн.

Глава студсовета так растерялся, что перешел в разговоре на 'вы'.

- Будете работать в закусочной?

Союн слегка кивнула головой.

Тогда не прошло и мгновения, как вверх взлетели руки всех окружающих парней.

- Глава, и я! Я тоже хочу работать там.

- Я раньше поднял руку. Обязательно возьмите меня.

- Глава, нет, брат! Я Донг Хун, вы же назначите меня? Да?

- Санг Хёк, я до конца обучения буду угощать тебя пивом, только определи меня на работу в закусочной. Всю жизнь буду считать тебя своим спасителем.

Очень скоро все свободные места в закусочной были заняты парнями-добровольцами со

сверкавшими глазами.

Конец 11 главы и 14-го тома.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/8894>